**KẾ HOẠCH BÀI DẠY**

**MÔN: TIN HỌC LỚP 4**

**CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**Bài 14. Điều khiển nhân vật, chuyển động trên sân khấu**

1. **tiết)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

1. **Phẩm chất:** chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm
2. **Năng lực chung**: tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo.
3. **Năng lực Tin học**:
   * + - Nlc: Tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên sân khấu.

**II. PHƯƠNG TIỆN, THIẾT BỊ DẠY HỌC**

**1.** **Giáo viên**: Máy chiếu, bài giảng điện tử, sách giáo viên, học liệu số: Trò chơi củng cố trên PowerPoint, bài tập về nhà trên Quizizz, phiếu đánh giá bản in cho học sinh không có thiết bị.

**2. Học sinh:**Sách giáo khoa, sách bài tập, vở ghi chép, đồ dùng học tập.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU**

1. **Khởi động (10 phút):**

*a) Mục tiêu*: Tạo hứng thú, dẫn dắt vào bài.

*b) Cách thức thực hiện*:

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV yêu chạy lại chương trình ở có chú bọ, đặt vấn đề: Em đã biết ở Bài 12, 13 có nhân vật chú mèo. Vậy em có biết cách thay đổi nhân vật chú mèo bằng nhân vật khác như chú bọ hay chưa? Làm thế nào để điều khiển nhân vật ấy di chuyển?  - GV nhận xét, dẫn dắt dắt vào phần Khám phá  - GV ghi bảng, yêu cầu HS xác định mục tiêu. | - HS quan sát, đọc thông tin và cùng nhau kể chuyện  - HS lắng nghe, nhận xét  - HS suy nghĩ trả lời  - HS ghi bài vào vở. |

1. **Khám phá:**

**2.1. Tạo chương trình điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu (25 phút):**

*a) Mục tiêu*:

- Biết cách xóa, thêm nhân vật, điều khiển nhân vật tiến thẳng, xoay phải, xoay trái

*b) Nội dung hoạt động*: GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi đọc kênh chữ, kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về: các câu lệnh xóa, thêm nhân vật; điều khiển nhân vật tiến thẳng, xoay trái, xoay phải.

*c) Sản phẩm học tập*: Câu trả lời của HS về nêu các bước thực hiện các câu lệnh xóa, thêm nhân vật; điều khiển nhân vật tiến thẳng, xoay trái, xoay phải.

*d) Cách thức thực hiện*:

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| **a) Xóa, thêm nhân vật**  - GV cho HS đọc thông tin, quan sát Hình 1 trong SGK trang 76 và trả lời câu hỏi:  + Em hãy nêu các bước xóa và thêm di chuyển nhân vật chú mèo thành cô bọ cánh cứng?  - Yêu cầu HS đại diện thực hiện trên máy chủ  - GV nhận xét, tuyên dương  **b) Điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển trên sân khấu**  - GV cho HS đọc thông tin, quan sát Bảng 1 trong SGK trang 77 và thực hành chọn các lệnh để điều khiển cô bọ cánh cứng.  - GV hỗ trợ nhóm gặp khó khăn  - Yêu cầu HS đại diện thực hiện trên máy chủ  - GV nhận xét, tuyên dương  - GV giải thích cho HS: khi có nhiều lệnh di chuyển nhân vật, sau mỗi lần di chuyển cần có lệnh **đợi 1 giây** để nhân vật dừng lại rồi mới di chuyển tiếp để giúp chúng ta quan sát quá trình di chuyển của nhân vật  - GV nêu yêu cầu HS trả lời bài 1, 2 trong SGK trang 78:  1. Tổ chức cho HS thảo luận nhóm đôi: Em hãy ghéo các câu lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải. (1 – a, 2 – c, 3 - d)  2. Thảo luận nhóm đôi: Em hãy hoàn thiện chương trình ở Bảng 1 để điều khiển cô Bọ di chuyển theo cạnh hình vuông.  - Trong chương trình em vừa hoàn thiện, nếu thay các lệnh  thành  thì cô bọ sẽ di chuyển như thế nào?( cô bọ sẽ di chuyển xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát theo các cạnh của hình vuông)  - GV yêu cầu HS đại diện thay đổi câu lệnh, chạy để xem kết quả  - GV quan sát hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn  -Yêu cầu HS đọc ghi nhớ | - HS quan sát, thảo luận và trả lời câu hỏi  - HS nhận xét  - HS thực hiện trên máy chủ  - HS nhận xét  - Lắng nghe và đọc, quan sát kênh hình và thực hành điều khiển cô bọ cánh cứng theo Bảng 1  - HS thực hiện trên máy chủ   * + HS lắng nghe   - HS suy nghĩ , thảo luận nhóm và hoàn thiện bài 1, 2  - HS trả lời câu hỏi  - HS nhận xét   * HS thảo luận trả lời câu hỏi * HS nhận xét   BHT hoàn thành hỗ trợ các nhóm chưa hoàn thành  -HS đọc ghi nhớ |

**2.2. Tạo chương trình điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu (25 phút):**

*a) Mục tiêu*:

- Biết cách chọn phông nền sân khấu, kết hợp câu lệnh  và câu lệnh  để điều khiển nhân vật di chuyển trong sân khấu.

*b) Nội dung hoạt động*: GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi đọc kênh chữ, kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về: các câu lệnh điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.

*c) Sản phẩm học tập*: Câu trả lời của HS về nêu các bước thực hiện: xóa nhân vật hiện tại và thêm nhân vật chú cá; chọn phông nền sân khấu, điều khiển chú các bơi dưới nước bằng câu lệnh  và  ; thực hành theo hướng dẫn của GV.

*d) Cách thức thực hiện*:

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| **a) Xóa, thêm nhân vật**  - Yêu cầu HS xóa và thêm nhân vật chú cá trên máy nhóm  - Yêu cầu HS đại diện thực hiện trên máy chủ  - GV nhận xét, tuyên dương  **b) Chọn phông nền sân khấu**  - GV cho HS đọc thông tin, quan sát Hình 4 trong SGK trang 79 và thực hành chọn phông nền trên máy nhóm.  - GV hỗ trợ nhóm gặp khó khăn  - Yêu cầu HS đại diện thực hiện trên máy chủ  - GV nhận xét, tuyên dương  **c) Điều khiển chú cá bơi dưới nước**  - GV cho HS đọc thông tin, quan sát Bảng 1 trong SGK trang 79 và thực hành điều khiển chú cá bơi lợi  - GV hỗ trợ nhóm gặp khó khăn  - Yêu cầu HS đại diện thực hiện trên máy chủ  - GV nhận xét, tuyên dương  - GV nêu yêu cầu HS trả lời bài 1, 2 trong SGK trang 80:  1. Tổ chức cho HS thảo luận nhóm đôi: Em hãy ghéo các câu lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải. (1 – b, 2 – a)  2. Thảo luận nhóm đôi: Ở Bảng 2, chú cá chỉ di chuyển một lần, sau đó dừng lại. Để chú cá di chuyển nhiều lần (như đang bơi), theo em lệnh nào cần được thêm nhiều lần vào chương trình? (ta cần thêm khối lệnh nhiều lần.  - GV yêu cầu HS đại diện thay đổi câu lệnh, chạy để xem kết quả  - GV quan sát hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn  -Yêu cầu HS đọc ghi nhớ | - HS thực hành trên máy nhóm  - HS thực hiện trên máy chủ  - Lắng nghe và đọc, quan sát kênh hình và thực hành chọn phông nền trên máy nhóm.  - HS thực hiện trên máy chủ  - HS thực hành trên máy nhóm  - HS thực hành trên máy chủ  - HS trả lời – HS nhận xét  - HS suy nghĩ , thảo luận nhóm và hoàn thiện bài 1, 2  - HS trả lời câu hỏi  - HS nhận xét   * HS thảo luận trả lời câu hỏi * HS nhận xét   BHT hoàn thành hỗ trợ các nhóm chưa hoàn thành  -HS đọc ghi nhớ |

1. **Luyện tập:**

**3.1. Bài tập (15 phút)**

*a) Mục tiêu*: HS củng cố kiến thức về: các bước thay đổi nhân vật, phông nền, di chuyển nhân vật tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.

*b) Nội dung hoạt động*: HS trả lời câu hỏi 1, 2 SGK trang 81

*c) Sản phẩm học tập*: Câu trả lời của HS câu hỏi 1, 2 SGK trang 81

*d) Cách thức thực hiện:*

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV giao việc để HS thảo luận nhóm đôi trả lời các câu hỏi:  + Bài 1. Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển hướng xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát (theo các cạnh của hình chữ nhật)  + Bài 2. Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước.  - GV nhận xét, tuyên dương. | - HS nhận nhiệm vụ.  - HS trả lời câu hỏi  - HS nhận xét  - HS lắng nghe. |

* 1. **Thực hành (20 phút)**

1. *Mục tiêu*:

- Tạo được chương trình đơn giản điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.

*b) Nội dung hoạt động*: HS thực hành theo nhóm: Tạo được chương trình đơn giản điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.

*c) Sản phẩm học tập*: Thao tác thực hành của HS.

*d) Cách thức thực hiện:*

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV giao việc: HS thực hành theo yêu cầu bài 1, 2 trong SGK trang 81  - Trong quá trình thực hiện:  + GV quan sát, giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  + GV yêu cầu các HS trong BHT đã hoàn thành nhiệm vụ đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - GV kiểm tra kết quả thực hành tại nhóm và giao việc trong HĐ tiếp theo cho các nhóm đã hoàn thành.  - GV tuyên dương các nhóm hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian quy định, động viên các nhóm còn lại cố gắng nhiều hơn. | - HS nhận nhiệm vụ, hỏi đáp nhanh (nếu có câu hỏi) để hiểu rõ yêu cầu của GV.  - HS thực hành theo yêu cầu  - BHT đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - Các nhóm đã hoàn thành tiếp tục thực hiện nhiệm vụ của HĐ tiếp theo.  - HS lắng nghe. |

**4. Vận dụng**: (**15 phút**)

*a) Mục tiêu*: Vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học: Tạo được chương trình đơn giản điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.

*b) Nội dung hoạt động*: HS vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học: Tạo được chương trình đơn giản điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.

*c) Sản phẩm học tập*: Thao tác thực hành của HS

*d) Cách thức thực hiện:*

|  |  |
| --- | --- |
| **HĐ của GV** | **HĐ của HS** |
| - GV giao việc HS thực hành theo nhóm:  + Cùng với bạn lựa chọn nhân vật và điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu ( ví dụ: cô bướm bay trong vườn hoặc chú chó chạy trong vườn)  Trong quá trình thực hiện:  + GV quan sát, giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  + GV yêu cầu các HS trong BHT đã hoàn thành nhiệm vụ đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - GV kiểm tra kết quả thực hành tại nhóm và giao việc trong HĐ tiếp theo cho các nhóm đã hoàn thành.  - GV tuyên dương các nhóm hoàn thành nhiệm vụ đúng thời gian quy định, động viên các nhóm còn lại cố gắng nhiều hơn, về nhà tiếp tục hoàn thiện nếu chưa hoàn thành. | - HS nhận nhiệm vụ và thực hành trên máy nhóm.  - HS thực hành theo yêu cầu  - BHT đi giúp đỡ các nhóm gặp khó khăn.  - Các nhóm đã hoàn thành tiếp tục thực hiện nhiệm vụ của HĐ tiếp theo.  - HS lắng nghe. |

**V. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**