**§32: BÀI 6. TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ NHÂN VẬT THAY ĐỔI KÍCH THƯỚC, MÀU SẮC**

**I. Yêu cầu cần đạt**

- Sử dụng được các lệnh trong nhóm lệnh Hiển thị để thay đổi kích thước, màu sắc của nhân vật.

- Tạo được chương trình với các hiệu ứng hình ảnh đơn giản.

1. Về năng lực

**Năng lực chung:**

* + - *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; cùng bạn hoàn thành được việc nêu ý nghĩa của các lệnh trong nhóm lệnh Hiển thị.

**Năng lực Tin học:**

*- Năng lực NLd*: Thực hiện được các bước tạo chương trình đơn giản với nhân vật thay đổi kích thước, màu sắc.

2. Về phẩm chất

*- Chăm chỉ:* Hăng hái, tích cực thực hiện nhiệm vụ học tập trong việc tạo chương trình có nhân vật biến hình theo yêu cầu.

**II. Đồ dùng dạy – học**

- GV: SGK, SGV, bài giảng điện tử.

- HS: SGK, SBT, vở ghi.

**III. Các hoạt động dạy học**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV** | **Hoạt động của HS** |
| - Kiểm tra sĩ số.  ***1. Khởi động, trải nghiệm(3’)***  *Mt: Tạo hứng thú cho HS. HS biết được nhân vật có thể thay đổi kích thước, màu sắc*  - GV chiếu yêu cầu  - Gọi 1 số HS mô tả 1 số thay đổi về màu sắc, kích thước, hình ảnh của các nhân vật trong 1 số trò chơi, hoạt hình mà em biết.  - Gọi HS khác nhận xét  - GV nhận xét, tuyên dương, chốt ý đúng, dẫn dắt giới thiệu bài, ghi đầu bài lên bảng    ***2. Phân tích, khám phá (24’)***  **Hoạt động 2.1:Tìm hiểu về cách tạo hiệu ứng hình ảnh(10’)**  *MT: HS nắm được ý nghĩa của các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động*  - Gv chiếu yêu cầu. Cho HS đọc nội dung ở bảng 1 SGK trang 68, thảo luận theo nhóm máy rồi cho biết lệnh nào có thể làm nhân vật thay đổi màu sắc, kích thước và nêu ý nghĩa của từng lệnh  - Gọi đại diện 1-2 nhóm trả lời  - Gọi HS nhóm khác nhận xét  - GV nhận xét và chốt:  *+ Lệnh* *: Thiết lập kích thước nhân vật.*  *+ Lệnh* *: Thay đổi kích thước nhân vật.*  *+ Lệnh* *: Thiết lập màu sắc cho nhân vật, phông nền.*  *+ Lệnh* *: Thay đổi màu sắc cho nhân vật, phông nền.*  *+ Lệnh* *:Đưa nhân vật, phông nền về màu sắc, kích thước ban đầu.*  - Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy  - GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu  - Nhận xét, tuyên dương HS  - GV kết luận: *Sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh Hiển thị, em có thể thay đổi màu sắc phông nền, màu sắc và kích thước nhân vật.*  **Hoạt động 2.2:Tìm hiểu về cách tạo chương trình Khám phá đại dương (14’)**  *MT: HS tạo được chương trình phù hợp với yêu cầu cụ thể*  - Cho HS đọc mục 2, quan sát hình 1, 2, 3, 4 SGK trang 68, 69 rồi nêu các bước tạo chương trình Cá biến hình.  - Gọi 1-2 HS trả lời  - Gọi HS khác nhận xét  - GV nhận xét và chốt:  *+B1.Tìm hiểu yêu cầu (Chương trình gồm 2 nhân vật Cá Nóc và Sứa. Khi nháy chuột vào Cá Nóc thì nó phình to ra và bơi tới 1 vị trí ngẫu nhiên rồi nhỏ lại như cũ. Khi nháy chuột vào Sứa thì nó đổi màu và bơi tới 1 vị trí ngẫu nhiên rồi quay về màu cũ)*  *+ B2. Dựa trên kịch bản có nhân vật Cá Nóc (Khi nháy vào Cá Nóc nó sẽ tăng gấp đôi kích thước, di chuyển tới 1 vị trí ngẫu nhiên rồi nhỏ lại như cũ) xây dựng kịch bản của nhân vật Sứa.*  *+ B3. Thêm nhân vật Cá Nóc, Sứa, phông nền phù hợp*  *+ B4. Lập trình cho nhận vật Cá Nóc (Hình 4)*  *+ B5. Lập trình cho nhận vật Sao biển*  - Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy. Chạy thử chương trình rồi cho biết các nhân vật có hoạt động đúng như yêu cầu không?  - GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu  - Gọi 1 số HS nêu ý kiến  - Nhận xét, tuyên dương HS  - GV kết luận: *Em có thể kết hợp các lệnh thuộc nhóm lệnh Chuyển động và nhóm lệnh Hiển thị để làm các hiệu ứng cho nhân vật kết hợp di chuyển và thay đổi hình dạng, màu sắc.*  ***3.Thực hành, luyện tập (3’)***  *MT: HS nắm chắc hơn về sử dụng lệnh để điều khiển nhân vật chuyển động, xoay*  - GV lần lượt chiếu 2 bài tập tương tác trên trang Web Hoc10.vn  - Gọi 1 số HS trả lời  - Gọi HS khác nhận xét  - GV nhận xét, hiện đáp án, chốt và tuyên dương HS  ***4.Vận dụng, trải nghiệm(5’)***  *MT: HS biết viết 1 chương trình đơn giản theo yêu cầu*  *-* Tổ chức cho HS thi đua viết chương trình có 1 nhân vật Quả bóng. Khi nháy chuột vào quả bóng trên vùng Sân khấu, nó sẽ thay đổi màu sắc.  - GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu  - Nhận xét, tổng kết cuộc thi, tuyên dương HS  - GV chiếu mục ghi nhớ.  - Gọi 1 HS đọc to trước lớp  - Dặn HS về nhà học thuộc phần ghi nhớ. | - Đọc yêu cầu  - 1 số HS trả lời  - Nhận xét  - Nghe, vỗ tay và ghi đầu bài vào vở  - Đọc yêu cầu, thảo luận  - Đại diện 1 – 2 nhóm trả lời  - Nhận xét  - Lắng nghe  - Thực hành theo nhóm máy  - Lắng nghe, vỗ tay  - Lắng nghe  - Đọc thầm mục 2, hình 1, 2, 3, 4  - 1 -2 HS nêu ý kiến  - Nhận xét  - Nghe  - Thực hành theo nhóm máy  - Nêu ý kiến  - Nghe, vỗ tay  - Lắng nghe  - Đọc yêu cầu  - 1 số HS trả lời  - Nhận xét  - Quan sát, vỗ tay  - Thi thực hành theo yêu cầu  - Nghe, vỗ tay  - Quan sát  - 1 HS đọc to trước lớp  - Ghi nhớ |

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**: ……………………………………………………………

………………………………………………………………………………………….