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

**LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

**BÀI 1. LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

**I. Yêu cầu cần đạt**

- Chỉ ra được 5 vùng chính trên màn hình và mô tả tóm tắt chức năng của chúng trong môi trường lập trình Scratch.

- Thực hiện được các thao tác chọn lệnh từ vùng Thư viện lệnh và đưa vào vùng Lập trình.

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 việc chỉ ra được 5 vùng chính trên màn hình.

**Năng lực Tin học:**

*- Năng lực NLd*: Thực hiện được thao tác kéo lệnh vào Vùng lập trình.

2. Về phẩm chất

*- Chăm chỉ:* Hăng hái, tích cực thực hiện nhiệm vụ học tập trong việc mô tả tóm tắt chức năng của chúng trong môi trường lập trình Scratch.

* + - *Trách nhiệm:* Hoàn thành đầy đủ các nhiệm vụ học tập trong việc thực hiện xóa 1 lệnh ở vùng lập trình.

**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(5’)***  *Mt: Tạo hứng thú cho HS. HS nhớ lại tên các phần mềmm, trò chơi đã biết*  - Tổ chức cho HS tham gia trò chơi “*Ai nhanh ai đúng*”. Gv chia lớp thành 2 đội. Khi có hiệu lệnh *Bắt đầu*, lần lượt các thành viên trong đội lên bảng viết ra tên các phần mềm, trò chơi máy tính mà em biết. Khi có hiệu lệnh *Hết giờ*, đội nào viết được đúng và nhiều nhất sẽ là đội chiến thắng.  - GV tổng kết trò chơi, tuyên dương dẫn dắt giới thiệu bài, ghi đầu bài lên bảng  ***2. Phân tích, khám phá (22’)***  **Hoạt động 2.1:Tìm hiểu về phần mềm Scratch (7’)**  *MT: HS chỉ ra được 5 vùng chính trên màn hình và mô tả tóm tắt chức năng của chúng trong môi trường lập trình Scratch.*  - Gv giới thiệu sơ lược về phần mềm Scratch.  - Yêu cầu HS đọc thầm mục 1SGK trang 56 rồi nêu các bước kích hoạt môi trường lập trình Scratch  *-* Gọi 1 số HS nêu ý kiến  - Gọi HS khác nhận xét  - GV nhận xét và chốt:  *+ B1. Nháy đúp chuột vào biểu tượng Scratch.*  *+ B2. Nháy chuột vào hình quả địa cầu và chọn 1 ngôn ngữ từ danh sách (Việt Nam)*  - Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy  - GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu  - Nhận xét, tuyên dương HS  - Cho HS quan sát hình 1 SGK trang 56, thảo luận theo nhóm máy rồi chỉ ra 5 vùng chính trên màn hình và mô tả tóm tắt chức năng của chúng trong môi trường lập trình Scratch.  - Gọi đại diện 1-2 nhóm trả lời  - Gọi nhóm khác nhận xét  - GV nhận xét và chốt:  *+Vùng Thư viện lệnh: Chứa các lệnh có sẵn.*  *+ Vùng Nhân vật: Chứa các nhân vật của chương trình.*  *+ Vùng Lập trình: Nơi ghép các lệnh thành chương trình.*  *+ Vùng Sân khấu: Hiển thị hoạt động của nhân vật.*  *+ Vùng phông nền: Chứa các ảnh phông nền của chương trình.*  **Hoạt động 2.2:Tìm hiểu về các lệnh và nhóm lệnh** **Scratch (15’)**  *MT: HS thực hiện được các thao tác chọn lệnh từ vùng Thư viện lệnh và đưa vào vùng Lập trình. Nắm được các ghép các lệnh và lệnh Mèo hiển* *thị bóng nói*  - Yêu cầu HS đọc hình 2 SGK trang 57, thảo luận nhóm đôi rồi nêu các bước lập trình điều khiển nhân vật Mèo trên vùng Sân khấu di chuyển về phía trước 1 đoạn dài 15 bước.  - Gọi đại diện 1 số nhóm nêu ý kiến  - Gọi HS nhóm khác nhận xét  - GV nhận xét và chốt*:*  *+ B1. Mở vùng Thư viện lệnh*  *+B2. Chọn lệnh*  *+B3. Kéo lệnh đã chọn sang Vùng lập trình*  *+B4. Thay số 10 thành số 15*  - Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy.  - GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu  - Nhận xét, tuyên dương HS  - GV đặt câu hỏi: *Em có thể xóa 1 lệnh ở vùng lập trình bằng cách nào?*  - Gọi 1-2 HS trả lời  - Gọi HS khác nhận xét  - GV nhận xét và chốt: *Em có thể xóa 1 lệnh ở vùng lập trình bằng cách kéo thả lệnh đó sang vùng Thư viện lệnh.*  - GV kết luận: *Em có thể kéo thả lệnh từ vùng Thư viện lệnh sang vùng Lập trình và thay đổi giá trị ở ô có nền trắng trong lệnh. Mỗi lệnh thực hiện 1 hành động đơn giản được mô tả ở lệnh đó.*  - Yêu cầu HS đọc hình 4 SGK trang 58, thảo luận nhóm đôi rồi nêu các bước thêm lệnh thuộc nhóm lệnh Hiển thị giúp điều khiển nhân vật Mèo hiển thị bóng nói “Xin chào! Bạn tên là gì?” trong 3 giây.  - Gọi đại diện 1 số nhóm nêu ý kiến  - Gọi HS nhóm khác nhận xét  - GV nhận xét và chốt*:*  *+ B1. Chọn nhóm Hiển thị*  *+B2. Chọn lệnh*  *+B3. Kéo lệnh đã chọn sang Vùng lập trình*  *+B4. Ghép 2 lệnh với nhau.*  *+B5. Thay “Xin chào” thành “Xin chào! Bạn tên là gì?”, số 2 thành số 3.*  - Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy.  - GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu  - Nhận xét, tuyên dương HS  - GV kết luận: *Ở vùng thư viện lệnh, các lệnh được phân loại thành các nhóm lệnh với màu nền và chức năng khác nhau. Em có thể ghép các lệnh với nhau trong vùng Lập trình để điều khiển nhân vật thực hiện nhiều hành động.*  ***3.Thực hành, luyện tập (3’)***  *MT: HS nắm chắc hơn về cách ghép các lệnh và lệnh Mèo hiển thị bóng nói*  - 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 hiện đáp án, tuyên dương HS  ***4.Vận dụng, trải nghiệm(5’)***  *MT: HS biết thêm về các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động*  *-* Tổ chức cho HS thi đua kéo thả 3 lệnh đầu tiên ở nhóm lệnh Chuyển động quan sát rồi cho biết nhân vật Mèo hoạt động như thế nào?  - GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu  - Nhận xét, tổng kết cuộc thi, tuyên dương HS  - Gọi 1 số HS nêu ý kiến  - Gọi HS khác nhận xét  - GV nhận xét, tuyên dương và chốt:  *+ Lệnh 1: Mèo di chuyển sang phải 10 bước*  *+ Lệnh 2: Mèo xoay sang phải 15 độ*  *+ Lệnh 2: Mèo xoay sang trái 15 độ*  - GV chiếu mục ghi nhớ.  - Gọi 1 HS đọc to trước lớp  - Dặn HS về nhà học thuộc phần ghi nhớ. | - Nghe luật chơi và tham gia chơi  - Nghe, vỗ tay và ghi đầu bài vào vở  - Lắng nghe  - Đọc thầm mục 1  - 1 số HS trả lời  - Nhận xét  - Lắng nghe  - Thực hành theo nhóm máy  - Lắng nghe, vỗ tay  - Quan sát hình 1, thảo luận theo nhóm máy  - Đại diện 1-2 nhóm trả lời  - Nhận xét  - Lắng nghe  - Đọc thầm hình 2, thảo luận  - Đại diện 1 số nhóm nêu ý kiến  - Nhận xét  - Nghe, ghi vở  - Thực hành theo nhóm máy  - Nghe, vỗ tay  - Lắng nghe  - 1-2 HS trả lời  - Nhận xét  - Lắng nghe  - Lắng nghe  - Đọc thầm hình 4, thảo luận  - Đại diện 1 số nhóm nêu ý kiến  - Nhận xét  - Nghe, ghi vở  - Thực hành theo nhóm máy  - Nghe, vỗ tay  - Lắng nghe  - Quan sát  - 1 số HS trả lời  - Nhận xét  - Quan sát, vỗ tay  - Thi thực hành theo yêu cầu  - Nghe, vỗ tay  - 1 số HS nêu ý kiến  - Nhận xét  - Nghe, vỗ tay  - Quan sát  - 1 HS đọc to trước lớp  - Ghi nhớ |

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

………………………………………………………………………………………….