## **Bài 15: Tạo chương trình máy tính**

## **để diễn tả ý tưởng** (tiết 1)

1. **YÊU CẦU CẦN ĐẠT**
   1. **Kiến thức**
      * Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
   2. **Năng lực**
2. Năng lực chung

- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình… trong các hoạt động học tập.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

1. Năng lực đặc thù:

- Nhận thức khoa học: Nhận biết được ví dụ về sử dụng chương trình máy tính.

**Phẩm chất**

- Chăm chỉ: tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân

- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

1. **Giáo viên:** SGK, máy tính, máy chiếu, …
2. **Học sinh:** SGK, vở ghi, …

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

**Hoạt động Khởi động**

***1. Mục tiêu:***

- Tạo tâm thế, sự tò mò, hứng thú để học sinh bắt đầu bài học mới.

***2. Nội dung:***

- HS cùng nhau tìm hiểu nội dung câu hỏi SGK\_68.

***3. Sản phẩm:***

- HS trả lời được câu hỏi SGK\_68.

***4. Tổ chức thực hiện:***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu HS cùng nhau tìm hiểu nội dung câu hỏi SGK\_68.  ? Ở bài 14 bạn An đã biết cách tạo ra chương trình “ Điều khiển rô-bốt”. Giờ bạn An muốn tạo chương trình “ Chú chó đáng yêu”  Gv chốt dẫn vào bài. | HS thực hiện thảo luận nhóm để cùng nhau tìm hiểu tình huống mà giáo viên đưa ra. | - HS tìm hiểu để tạo ra chương trình “ Chú chó đáng yêu” dựa trên ý tưởng của bạn An. |

**Hoạt động 1: Ý tưởng câu chuyện và xây dựng chương trình**

***1. Mục tiêu:***

* + - Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.

***2. Nội dung***

* + - HS hoạt động nhóm, tìm hiểu nội dung SGK\_68, 69.

***3. Sản phẩm***

* + - HS tìm hiểu được nội dung SGK\_68, 69.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ? Để tạo ra được chương trình “ Chú chó đáng yêu” theo ý tưởng của bạn An thì ta thực hiện các công việc sau:  + Thay đổi nhân vật trên sân khấu  + Tạo chương trình  a, Nhân vật và sân khấu  + Tạo nhân vật thực hiện hành động trên sân khấu theo các câu lệnh lập trình cho nó.  b, Một số lệnh để tạo chương trình  + Quan sát bảng 5 SGK\_69 là các lệnh sẽ được sử dụng cho chú chó để tạo chương trình thực hiện từng bước ý tưởng của An.  Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK \_ 65. | HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi  2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp  2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét | - Tạo nhân vật thực hiện hành động trên sân khấu theo các câu lệnh lập trình cho nó.  - Các lệnh sẽ được sử dụng cho chú chó để tạo chương trình thực hiện từng bước ý tưởng của An ở bảng 5.  Câu hỏi : Đáp án: C |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**

**1. Những điều GV đã thực hiện chưa thành công:**

–

**2. Những điều GV muốn thay đổi:**

–