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

## **để diễn tả ý tưởng** (tiết 2)

1. **YÊU CẦU CẦN ĐẠT**
   1. **Kiến thức**
      * Thực hiện được một số thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.
   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: Thực hiện được một số thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.

**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 2: Thực hành tạo chương trình diễn tả ý tưởng câu chuyện**

***1. Mục tiêu:***

* Thực hiện được một số thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.

***2. Nội dung***

* + - HS thực hành theo SGK\_69, 70, 71.

***3. Sản phẩm***

* HS thực hành được các nội dung SGK\_69, 70, 71.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv đưa ra nhiệm vụ yêu cầu HS thực hành:  *Nhiệm vụ 1*: Thay đổi nhân vật, sân khấu.  *Hướng dẫn*:  a, Thay đổi nhân vật  + Bước 1: Nháy chuột vào biểu tượng thùng rác  để xoá nhân vật mèo.  + Bước 2: Nháy chuột vào nút lệnh nhân vật  để chọn nhân vật.  + Bước 3: Chọn nhân vật trong thư viện.    b, Thay đổi phông nền sân khấu  + Bước 1: Nháy chuột vào nút lệnh  trong *Vùng tạo sân khấu* để mở thư viện phông nền sân khấu.  + Bước 2: Chọn phông nền sân khấu.    *Nhiệm vụ 2:* Tạo chương trình “ Chú chó đáng yêu” thực hiện ý tưởng của bạn An.  *Hướng dẫn:*  + Bước 1: Quan sát và kéo thả các lệnh để tạo chương trình cho chú chó.  + Bước 2: Nháy chuột vào lệnh  để chạy chương trình.  + Bước 3: Chọn lệnh để lưu chương trình với tên là Chucho. | - HS lắng nghe và quan sát.  - HS thực hành theo các hướng dẫn và quan sát kết quả.  - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. | HS sẽ hoàn thiện bài thực hành theo yêu cầu của giáo viên. |

**Hoạt động 3: Luyện tập**

***1. Mục tiêu:***

* Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn.

***2. Nội dung***

* + - HS hoạt động nhóm, trả lời câu hỏi 1, câu hỏi 2 hoàn thiện thực hành câu hỏi 3 SGK\_71.

***3. Sản phẩm***

* + - HS trả lời được câu hỏi 1, câu hỏi 2, hoàn thiện thực hành câu hỏi 3 SGK\_71.

***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:  - Trả lời câu hỏi 1, câu hỏi 2 thực hành câu hỏi 3 SGK\_71. | 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 | Câu hỏi 1: Đáp án:  + Nháy chuột vào biểu tượng thùng rác  để xoá nhân vật mèo.  + Nháy chuột vào nút lệnh nhân vật  để chọn nhân vật.  + Chọn nhân vật trong thư viện.  Câu hỏi 2: Đáp án B  Câu 3: Tạo chương trình Scratch thực hiện ý tưởng câu 2. |

**Hoạt động 4: Vận dụng**

***1. Mục tiêu:***

* Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.

***2. Nội dung***

* + - HS cùng nhau tìm hiểu câu hỏi thực hành SGK\_71.

***3. Sản phẩm***

* + - HS thực hành được câu hỏi SGK\_71.

***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:  ? Cùng nhau tìm hiểu yêu cầu bài thực hành SGK\_71. | - HS lắng nghe và quan sát.  - HS thực hành theo các hướng dẫn và quan sát kết quả.  - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. | - Tạo chương Scratch nâng cấp “ Chú chó đáng yêu” và “ Bể cá cảnh” để nhân vật ca vào cạnh sân khấukhi bật ngược lại không bị lộn ngược đầu. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**

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

–

**2. Những điều GV muốn thay đổi:**

–