

3.3. Minh họa và phân tích kế hoạch bài dạy tích hợp năng lực số

3.3.1. Kế hoạch bài dạy minh họa

Lớp 6 - Môn Tin học

THIẾT KẾ SƠ ĐỒ TƯ DUY

“EM LÀ TUYÊN TRUYỀN VIÊN GIỎI”

(Thời gian: 03 tiết)

Yêu cầu cần đạt

Sắp xếp được một cách logic và trình bày được dưới dạng sơ đồ tư duy các ý tưởng, khái niệm

Giải thích được lợi ích của sơ đồ tư duy, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin

Sử dụng được phần mềm để tạo sơ đồ tư duy đơn giản phục vụ học tập và trao đổi thông tin.

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức: Hình thành kiến thức về khái niệm và lợi ích của sơ đồ tư duy, cách tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm

2. Về năng lực

Sau bài học này, HS sẽ thực hiện được:

Sắp xếp được một cách logic và trình bày được dưới dạng sơ đồ tư duy các ý tưởng, khái niệm; Giải thích được lợi ích của sơ đồ tư duy, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin;

Sử dụng được kiến thức về lợi ích của sơ đồ tư duy để thiết kế, trình bày và bảo vệ được phương án xây dựng sơ đồ tư duy về các biện pháp phòng chống sốt xuất huyết phục vụ việc học tập và trao đổi thông tin.

Trình bày báo cáo (viết và nói) về quá trình và kết quả xây dựng sơ đồ tư duy đã thực hiện.

Tự đánh giá và đánh giá được sản phẩm sơ đồ tư duy của nhóm mình và nhóm bạn theo tiêu chí đánh giá.

Các NLS được phát triển: Sử dụng được một số chức năng và tính năng của thiết bị phần cứng của thiết bị số thông dụng; Sử dụng được phần mềm Whiteboard để thảo luận, sử dụng được XMind để xây dựng sơ đồ tư duy, sử dụng được Quizizz để củng cố kiến thức, Google Sheets để đánh giá và Padlet để trưng bày sản phẩm; Tìm kiếm được thông tin trên Internet; Lưu trữ thông tin trong các tệp tin được đặt trong thư mục theo nhu cầu; Hợp tác và

chia sẻ thông tin qua các ứng dụng Whiteboard, Google Sheets, Facebook, Tiktok,... Từ nhiệm vụ được giao, phân chia thành các nhiệm vụ nhỏ hơn để mỗi thành viên trong nhóm có thể thực hiện được.

Phát triển các kỹ năng khác: Tự học, Giao tiếp và hợp tác, Thuyết trình, Giải quyết vấn đề và sáng tạo.

3. Về phẩm chất

- Tự tìm tòi khám phá thêm các tính năng của phần mềm tạo sơ đồ tư duy
- Giúp đỡ bạn bè trong quá trình làm việc và tìm hiểu.
- Trung thực trong việc báo cáo sản phẩm và quá trình làm sản phẩm, thể hiện rõ những kỹ năng thành thạo, và trình bày các vấn đề gặp khó khăn cần hỗ trợ.

II. Thiết bị dạy học và học liệu

Các thiết bị dạy học: Máy tính có cài đặt phần mềm XMind

Học liệu: Bài 6-7-8 SGK Tin học 6 Cánh Diều

Nguyên vật liệu:

Giấy A4 (Tùy thuộc vào số lượng HS)

Hộp màu: (Mỗi nhóm 1 hộp tùy thuộc vào số lượng HS)

III. Tiến trình dạy học

Hoạt động 1: Xác định yêu cầu thiết kế và tạo sơ đồ tư duy (15 phút)

a. Mục tiêu

– HS phân tích và hiểu rõ yêu cầu “Thiết kế và tạo sơ đồ tư duy cho sự kiện “Em là tuyên truyền viên giỏi”

– HS hiểu rõ yêu cầu vận dụng kiến thức về sơ đồ tư duy để thiết kế và thuyết minh thiết kế trước khi thực hiện việc tạo sơ đồ tư duy trên phần mềm MindMaple Lite/Xmind.

b. Tổ chức hoạt động

– GV giao nhiệm vụ cho HS tìm hiểu về sự kiện: “Em là tuyên truyền viên giỏi”

Có đầy đủ thông tin về dịch bệnh Sốt xuất huyết được chia thành các mảng: Thông tin chung về virus, Tình hình dịch bệnh Sốt xuất huyết ở Việt Nam và cách phòng tránh Sốt xuất huyết.

Trình bày được dưới dạng sơ đồ tư duy, đẹp mắt, làm nổi bật những thông tin quan trọng.

– GV giới thiệu các tiêu chí đánh giá sản phẩm sơ đồ tư duy tuyên truyền sự kiện:

Có các thông tin theo đúng chủ đề

Chia được thành các chủ đề con và triển khai các ý

Phông chữ, cỡ chữ, màu sắc cân đối

Có hình ảnh/biểu tượng minh họa làm điểm nhấn

Giải thích được về bản thiết kế và quy trình thực hiện

– GV chia nhóm, phân công nhiệm vụ cho 03 nhóm theo 03 chủ đề: Tìm kiếm thông tin trên Internet về các điểm sau: Thông tin chung về dịch bệnh, Tình hình dịch bệnh sốt xuất huyết ở Việt Nam và cách phòng tránh sốt xuất huyết

– GV giới thiệu về sơ đồ tư duy (Hình 1, Hình 2/Trang 72-73 SGK Cánh diều)

– HS thảo luận bằng phần mềm Whiteboard về các thông tin cần trình bày và phân công nhiệm vụ trong nhóm.

– HS tìm kiếm các thông tin được trên Internet theo chủ đề được phân công

– HS lưu lại các thông tin về dịch bệnh đã tìm được trong các tệp tin và thư mục theo nhu cầu; ghi chép các yêu cầu cần thiết để thiết kế và tạo sơ đồ tư duy theo các tiêu chí đã cho vào vở; trình bày và thảo luận chung.

– GV xác nhận kiến thức cần sử dụng là cách tạo sơ đồ tư duy trên giấy và tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm và giao nhiệm vụ cho HS tìm hiểu các kiến thức này trong sách giáo khoa để thực hiện được tạo sản phẩm sơ đồ tư duy với các tiêu chí đã cho.

Hoạt động 2. Hình thành kiến thức: Tìm hiểu về sơ đồ tư duy, cách tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm (30 phút)

a. Mục tiêu

HS hình thành kiến thức mới về sơ đồ tư duy và phần mềm tạo sơ đồ tư duy;

b. Tổ chức hoạt động

– GV giao nhiệm vụ cho HS:

Nghiên cứu kiến thức trọng tâm: Sơ đồ tư duy, cách tạo sơ đồ tư duy và thực hành tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm máy tính

– HS thực hiện nhiệm vụ theo nhóm:

Ghi chép kiến thức vào vở bao gồm: khái niệm sơ đồ tư duy, ý nghĩa của việc sử dụng sơ đồ tư duy, các bước tạo sơ đồ tư duy với phần mềm

– GV tổ chức kiểm tra, đánh giá nhanh kiến thức của HS bằng bộ câu hỏi trắc nghiệm trên Quizizz và chốt kiến thức mới cần có để xây dựng bản thiết kế cho sản phẩm.

Hoạt động 3. Thiết kế: Xây dựng và trình bày bản thiết kế sơ đồ tư duy (45')

a. Mục tiêu

HS đề xuất được giải pháp và xây dựng được bản thiết kế sơ đồ tư duy theo chủ đề trên giấy A4.

HS trình bày và bảo vệ được phương án thiết kế của nhóm mình.

Bố cục các thông tin đã được sắp xếp hợp lý, thẩm mỹ hay chưa?

Làm cách nào để điều chỉnh (thêm, xóa, sửa) các nhánh trên phần mềm?

Làm cách nào để lựa chọn, thêm hình ảnh/biểu tượng để minh họa được nội dung của sơ đồ tư duy?

Điều chỉnh màu chữ, cỡ chữ, phông chữ, ... thông qua chức năng trong phần mềm?

Làm cách nào để xuất bản sơ đồ tư duy ra để tuyên truyền?

– GV duyệt thiết kế cho các nhóm và hướng dẫn HS chuyển sang hoạt động chế tạo sản phẩm

Hoạt động 4. Thực hiện Tạo sơ đồ tư duy trên phần mềm và trình bày sản phẩm (45')

a. Mục tiêu

– HS dựa vào bản thiết kế đã lựa chọn để tạo sơ đồ tư duy trong phần mềm Xmind đảm bảo yêu cầu đặt ra.

– HS xuất bản thử, đánh giá sản phẩm và điều chỉnh nếu cần.

– HS giới thiệu sản phẩm sơ đồ tư duy (gồm sản phẩm được thiết kế trên giấy và sản phẩm thiết kế trên phần mềm XMind) trước lớp, chia sẻ về kết quả thử nghiệm, thảo luận và định hướng cải tiến sản phẩm.

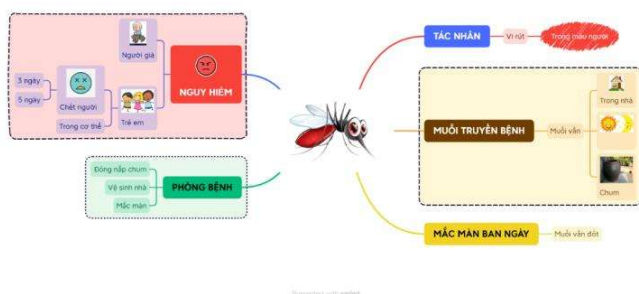
b. Tổ chức hoạt động

– GV giao nhiệm vụ:

Các nhóm thực hiện các thao tác đã học để tạo sơ đồ tư duy theo bản thiết kế;

Thử nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm.

– HS tiến hành tạo, thử nghiệm và hoàn thiện sản phẩm theo nhóm, sau đó đăng tải sản phẩm của nhóm mình lên Padlet chung của lớp



– GV giao nhiệm vụ: các nhóm trình diễn sản phẩm trước lớp, các nhóm khác đánh giá sản phẩm của nhóm bạn trên Google Sheets dựa trên các tiêu chí đã đề ra:

- Có các thông tin theo đúng chủ đề (20 điểm)

- Chia được thành các chủ đề con và triển khai các ý (20 điểm)
- Phong chữ, cỡ chữ, màu sắc cân đối (20 điểm)
- Có hình ảnh/biểu tượng minh họa làm điểm nhấn (20 điểm)
- Giải thích được về bản thiết kế và quy trình thực hiện (20 điểm)

– Các nhóm chia sẻ về kết quả, đề xuất các phương án điều chỉnh, các kiến thức và kinh nghiệm rút ra trong quá trình thực hiện nhiệm vụ thiết kế và tạo sơ đồ tư duy. Các nhóm chia sẻ sản phẩm của mình lên FaceBook, Tiktok,... để tiến hành tuyên truyền tới nhiều người.

– GV đánh giá, kết luận và tổng kết trao giải cho nhóm có sơ đồ tư duy được đánh giá tốt nhất.

PHÂN TÍCH PHÁT TRIỂN NLS CHO HỌC SINH

TT	Tên hoạt động	Tổ chức dạy học	Năng Lực số
1	Xác định yêu cầu thiết kế và tạo sơ đồ tư duy	- Giao nhiệm vụ cho HS thảo luận trên công cụ Whiteboard, tìm kiếm thông tin về chủ đề và lưu lại các thông tin tìm kiếm được vào các tệp tin trong thư mục theo yêu cầu.	1.1.TC1a: Giải thích được nhu cầu thông tin. 1.1.TC1b: Xác định được các từ khóa và thực hiện tìm kiếm theo yêu cầu. 1.3.TC1a: Học sinh lựa chọn được các dữ liệu cần lưu lại để truy xuất. 2.1.TC1a: Học sinh tương tác và làm việc cộng tác được qua whiteboard.
2	Hình thành kiến thức: Tìm hiểu về sơ đồ tư duy, cách tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm	- Giao nhiệm vụ cho HS tìm hiểu kiến thức về sơ đồ tư duy và thực hiện trả lời câu hỏi kiểm tra kiến thức trên Quizizz	5.2.TC1a: HS xác định nhu cầu trình bày kiến thức bằng sơ đồ. 5.2.TC1b: HS chọn phần mềm sơ đồ tư duy phù hợp.
3	Thiết kế: Xây dựng và trình bày bản thiết kế sơ đồ tư duy	- Giao nhiệm vụ cho HS thiết kế sơ đồ tư duy trên giấy, nộp sản phẩm lên Padlet và trình bày, bảo vệ bản thiết kế.	2.1.TC1a: Học sinh tương tác và chia sẻ sản phẩm với giáo viên và các bạn.
4	Thực thi: Tạo sơ đồ tư duy trên phần mềm	- Giao nhiệm vụ cho HS tạo sơ đồ tư duy theo bản thiết kế đã được duyệt bằng phần mềm Xmind, đăng tải sản phẩm lên	3.1.TC1a: HS tạo sơ đồ tư duy bằng công cụ số. 3.1.TC1b: HS thể hiện ý tưởng cá nhân qua sơ đồ tư duy.