**CHỦ ĐỀ 6: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**BÀI 13. CHƠI VỚI MÁY TÍNH (Tiết 1)**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

**1. Kiến thức:**

- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.

- Nhận biết được các vùng cơ bản trong cửa sổ lập trình trực quan.

- Thực hiện được một số thao tác cơ bản: mở, chạy chương trình và đóng phần mềm.

**2. Năng lực**

***a, Năng lực chung:***

*- Năng lự*c tự chủ, tự học: Chủ động học tập, tìm hiểu nội dung bài học, biết lắng nghe và trả lời nội dung trong bài học.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Tích cực tham gia trò chơi, các hoạt động luyện tập, làm bài tập củng cố.

- Năng lực giao *tiếp và hợp tác:* Thực hiện tốt nhiệm vụ trong hoạt động nhóm.

***b, Năng lực riêng:***

- Năng lực giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: Biết rằng để điều khiển nhân vật trong máy tính thì cần sử dụng ngôn ngữ mà máy tính có thể "hiểu" được, đó là ngôn ngữ lập trình.

- Thực hành được các kĩ năng chạy chương trình trong môi trường lập trình trực quan.

**3. Phẩm chất:**

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

- Trách nhiệm: Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công.

**4. Tích hợp giáo dục kỹ năng công dân số**

- 1.1.L3-L4-L5.c. Sử dụng được một số chức năng và tính năng cơ bản của thiết bị phần cứng của thiết bị số thông dụng.

**-** 1.2.L3-L4-L5.b. Sử dụng được một số phần mềm điều khiển của thiết bị số thông dụng.

- 2.1.L3-L4-L5.b. Tìm kiếm được dữ liệu, thông tin và nội dung số thông qua cách tìm kiếm đơn giản trong môi trường kỹ thuật số.

- 7.1.L3-L4-L5.b. Sử dụng được các công cụ và công nghệ số chuyên biệt cho một lĩnh vực cụ thể mức đơn giản.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

- Hình ảnh điện tử cho các hoạt động.

- Máy tính cài đặt phần mềm Scratch, hai tệp chương trình Scratch có tên là Robot và Trochoi được đặt sẵn trong máy tính HS và cho HS biết vị trí của tệp trên máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH** |
| **A. HĐ MỞ ĐẦU 2- 3’**  **- Mục tiêu:** *Tạo tâm thế hứng khởi bắt đầu tiết học. Giới thiệu bài mới.*  **- Cách thức thực hiện** | |
| ***- GV tổ chức Trò chơi "Điều khiển rô-bốt":***  - Gv dùng AI để giới thiệu luật chơi và cách chơi để hs nắm được.  + Chuẩn bị: Tiến hành trò chơi theo lệnh của cô giáo. Các bạn đóng vai rô-bốt, cô giáo đưa ra chỉ dẫn để rô-bốt thực hiện. Biết rằng rô-bốt có khả năng: đi về phía trước từng bước, quay trái hoặc quay phải một góc 90 độ.  + Cách chơi: Học sinh thực hiện trong thời gian 2 phút. Trong lúc chơi, 1 HS ghi lại các lệnh của cô giáo lên bảng. 4hs làm giám khảo mời những hs thực hiện sai lên bảng.   * Cô giáo: Lần lượt đưa ra chỉ dẫn để rô-bốt thực hiện. * Hs: Đóng vai rô-bốt, thực hiện theo chỉ dẫn của của cô.   + Kết quả: Hs thắng cuộc là hs thực hiện được nhiều chỉ dẫn chính xác hơn trong thời gian quy định.  - Hết thời gian chơi, gv nhận xét, tuyên dương hs thực hiện đúng nhiều chỉ dẫn nhất, động viên hs thực hiện chưa đúng.  ? Các em vừa được chơi trò chơi gì?  - Theo em trò chơi này có thể thực hiện được trên máy tính không?  - Các em có biết làm thế nào để tạo ra các trò chơi trên máy tính không?  - Các em ạ. Trò chơi này cũng giống như rất nhiều trò chơi khác đều có thể được thực hiện trên máy tính. Để biết được trò chơi tạo ra như thế nào trên máy tính cô trò ta vào học sang *chủ đề 6: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính. Bài 13: Chơi với máy tính”*  *- Gv ghi tên bài lên bảng. yc hs mở sgk tr59*  **\* Chuyển ý:**  - Qua trò chơi các em được đóng vai gì?  - Rô bốt vừa thực hiện các hành động nào?  - Nếu rô bốt là một nv trong máy tính thì em điều khiển nhân vật này bằng các nào? Để biết được điều đó cô trò ta cùng chuyển sang phần 1. Chương trình máy tính, các em mở sgk tr60 | - HS lắng nghe  - GV và H cùng thực hiện  - Hs trả lời  - Hs trả lời  - Hs trả lời  - HS nhắc lại tên bài  - Đóng vai rô – bốt  - Hs trả lời |
| **B. HĐ HÌNH THÀNH KIẾN THỨC 10 - 12’**  **- Mục tiêu:** HS nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.  **- Cách thức thực hiện** | |
| **1. Chương trình máy tính**  ***Hoạt động: Điều khiển nhân vật trong máy tính***  - GV chiếu hđ lên mh, yc hs đọc yc của hđ  - Gv yc hs nêu yc  - Gv nhấn mạnh yc  - Từ trò chơi khởi động, GV yêu cầu HS tiến hành thảo luận theo nhóm (2 HS), trả lời câu hỏi:  *- Nếu rô-bốt là một nhân vật trong máy tính thì em điều khiển nhân vật này bằng cách nào?*  - Đại diện nhóm **trình bày – chia sẻ:**  Vừa rồi cô thấy các bạn đã thảo luận nhóm rất sôi nổi, trả lời rất đúng câu hỏi mà cô giáo đưa ra, đồng thời đã chuẩn bị rất chu đáo cho tiết học hôm nay. Cô khen cả lớp nào!  - GV hỏi thêm HS: *Em có biết ngôn ngữ lập trình nào phù hợp để điều khiển nhân vật trong máy tính không?*  *- Gv nhận xét, chốt: hôm nay cô giáo sẽ giới thiệu với chúng ta ngôn ngữ lập trình Scratch dành cho lứa tuổi tiểu học, giúp các em có thể thỏa sức sáng tạo, tự tạo ra cho mình 1 trò chơi bằng chính những suy nghĩ của mình. Gv giới thiệu biểu tượng của phần mềm (Gv chiếu biểu tượng phần mềm trên PP và yc hs quan sát trên máy tính của mình đã có biểu tượng của ngôn ngữ lập trình Scratch chưa).*  *Chuyển ý: Để biết mối liên quan giữa trò chơi khởi động và ngôn ngữ LT Scratch ntn*  - GV chiếu Hình 62 và giới thiệu kiến thức mới cho HS:  + *Mỗi chỉ dẫn trong ngôn ngữ lập trình được gọi là một câu lệnh.*  *+ Mời 1 hs đọc chỉ dẫn hình 62a*  *+ Theo em chỉ dẫn ở hình 62a dành cho ai?*  *+ Mời 1hs đọc phần chương trình hình 62b.*  *+ Theo em chương trình hình 62b điều khiển nhân vật nào?*   * Vì sao em biết?   *+ Trình tự thực hiện các lệnh là từ trên xuống dưới theo đúng thứ tự*  - Gv chốt: *Các trò chơi trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình. Chương trình gồm các câu lệnh được sắp xếp theo thứ tự xác định.*  *Chuyển ý:* Để giúp các em khắc sâu hơn phần kiến thức này cô trò ta chuyển sang phần:  ***Câu hỏi củng cố:***  - *Nếu thực hiện theo các chỉ dẫn ở Hình 62a, bạn học sinh sẽ đi như thế nào?*  *A. Đi thẳng.*  *B. Đi theo một hình tam giác.*  *C. Đi theo một hình vuông.*  *D. Đi theo một hình tròn.*  - Gv nhận xét và chốt đáp án đúng.  - Vì sao em chọn đáp án C.  - Gv giải thích thêm và chuyển ý sang phần 2: *Thực hành chơi cùng máy tính.* | - 1 hs đọc yc của hoạt động.  - Hs nêu yc  - Hs thảo luận  - Hs trả lời  - Hs nhận xét  - Hs trả lời  - Hs lắng nghe, quan sát biểu tượng phần mềm Scratch trên màn hình chính của máy tính học sinh.  - Hs đọc  - Hs trả lời  - Hs đọc  - Hs trả lời  - 1 hs đọc to yc và nội dung câu hỏi củng cố.  - Hs trả lời bằng ngôn ngữ hình thể.  - Hs giải thích |
| **C. HĐ THỰC HÀNH – LUYỆN TẬP (18-20’)**  **2. Thực hành chơi cùng máy tính**  ***Nhiệm vụ 1:*** *Khởi động phần mềm Scratch, chọn hiển thị Tiếng Việt, mở tệp chương trình, quan sát và nhận biết màn hình Scratch. (GV chiếu nhiệm vụ 1 lên màn hình)*  - Gv nhấn mạnh yc trên mh bằng cách gạch chân các yc.  - Yc hs đọc phần hướng dẫn.  - GV vận dụng kiến thức đã học và phần hướng dẫn trong sgk thực hành vào máy tính, thời gian 5 phút.  - Gv nhận xét phần thực hành của hs và mời hs lên bảng làm lại.  - Mời hs chia sẻ.  Dự kiến hs sẽ thắc mắc: Vì sao mỗi lần khởi động phần mềm thì màn hình hiển thị chữ Tiếng Anh.  - Gv giải thích.  - Yc hs quan sát hình 63 thời gian 1 phút.  - Mời hs lên chỉ các thành phần chính trên màn hình làm việc của phần mềm Scratch.  **- Gv nhận xét và chuyển ý:** *Để chạy chương trình và thoát khỏi phần mềm cô trò ta chuyển sang nhiệm vụ 2.*  ***Nhiệm vụ 2:*** *Chạy chương trình, thoát khỏi phần mềm Scratch*  *- Yc hs đọc thầm yc, xác định yc*  - GV hướng dẫn HS thực hiện theo từng bước trong SGK:  + Muốn chạy chương trình em làm thế nào?  + Vì sao phải bấm vào nút lệnh cờ xanh?  + Bước 2: Muốn dừng chương trình em làm thế nào ?  + Bước 3: Muốn chơi tiếp lượt chơi khác em làm thế nào?  + Bước 4: Làm thế nào em thoát được chương trình. Nháy chuột vào nút ⌧ ở góc trên bên phải của màn hình Scratch và chọn Leave để thoát khỏi phần mềm.  - Leave có nghĩa là gì, stay có nghĩa là gì?  - GV nhận xét, đánh giá ý thức thực hành của HS. | - 1 Hs đọc yc  - 1 hs nêu yc  - 1hs đọc phần hướng dẫn thực hành.  - Hs thực hành.  - Mời 2 hs lên thực hành  - Hs khác nx  - Hs chia sẻ.  - Hs quan sát hình 63 và ghi nhớ các thành phần trong màn hình làm việc của phần mềm Scratch.  - Hs lên chỉ và nói thành phần  - Hs khác nhận xét, bổ sung.  - Hs nêu yc và đọc phần hướng dẫn.  - Hs trả lời.  - Hs trả lời.  - Hs trả lời.  - Hs trả lời.  - Hs trả lời.  - Hs trả lời. |
| **D. HĐ củng cố dặn dò 2-3’** | |
| - GV : Qua tiết học này, em được học những gì?  (Sử dụng phần mềm menti.com)  **- GV:** Em cảm thấy tiết học hôm nay như thế nào?  - GV cho HS xem video về lập trình viên và các sản phẩm công nghệ.  - GV: Lập trình viên đóng vai trò quan trọng trong việc định hình tương lai của xã hội. Họ tạo ra những công cụ và dịch vụ giúp chúng ta sống và làm việc hiệu quả hơn.  - GV: Chúng ta có muốn trở thành những lập trình viên không?  - GV nhận xét, đánh giá sự tham gia của HS trong giờ học, khen ngợi những HS tích cực; nhắc nhở, động viên những HS còn chưa tích cực, nhút nhát.  - GV nhắc nhở HS về nhà:  + Ôn lại các kiến thức đã học.  + Đọc và chuẩn bị trước ***Bài 13: Chơi với máy tính (tiết 2)*** | - HS trả lời qua phần mềm.  - HS TL  - HS lắng nghe.  - HS lắng nghe.  - Hs trả lời.  - Hs lắng nghe, ghi nhớ. |