**TRƯỜNG TIỂU HỌC AN SƠN**

**BÁO CÁO CHUYÊN ĐỀ**

**BỒI DƯỠNG SỬ DỤNG SGK MÔN TIN HỌC LỚP 3**

**THEO CHƯƠNG TRÌNH GDPT 2018**

**( BỘ SÁCH: KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG)**

**Người báo cáo: Nguyễn Thị Tiệp**

**I. KHÁI QUÁT VỀ CTGDPT 2018 MÔN TIN HỌC.**

Sự thay đổi nhanh chóng của kinh tế, xã hội dẫn đến yêu cầu cấp bách đổi mới Giáo dục. Trong bối cảnh đó, Chương trình môn Tin học ra đời, là một bộ phận của CTGDPT 2018, một nội dung quan trọng nhằm thực hiện Nghị quyết số 29– NQ/TW(1).

***Mục tiêu môn Tin học lớp 3***

Mục tiêu chủ yếu của môn Tin học lớp 3 là giúp HS đạt được các yêu cầu cơ bản sau:

***Chủ đề 1. Máy tính và em***

– Nêu được ví dụ đơn giản minh hoạ cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người. Nhận biết được thông tin và quyết định trong ví dụ của GV.

– Nhận biết được ba dạng thông tin hay gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra được trong ví dụ của GV:   
ông tin thu nhận và được xử lí là gì, kết quả của xử lí là hành động hay ý nghĩ gì. Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Bộ óc của con người là một bộ phận xử lí thông tin.

– Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lí thông tin nào và kết quả xử lí ra sao.

– Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng.

– Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím và chuột, màn hình và loa. Nhận biếtđược thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

– Cầm được chuột đúng cách và thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột.

– Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng.   
oát ra khỏi được hệ thống đang chạy đúng cách. Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng.

– Biết và ngồi đúng tư thế khi sử dụng máy tính. Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi.

– Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

– Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hằng phím. Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hằng cơ sở, hằng trên, hàng dưới đúng qui định của cách gõ bàn phím.

***Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet***

– Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.

– Nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.

– Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.

***Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin***

– Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.

– Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể.

– Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

– Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.

– Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa.

– Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục.

– Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào. – Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục.

– Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.

***Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số***

– Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.

– Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.

***Chủ đề 5. Ứng dụng tin học***

– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và kích hoạt được bằng cách nháy chuột vào biểu tượng.

– Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

– Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Ví dụ: Máy tính giúp quan sát về loài vật, về Trái Đất quay quanh Mặt Trời.

– Kể lại được những gì quan sát đã đem lại thêm hiểu biết mới.

– Cầm chuột đúng cách.

– Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển con trỏ chuột, kéo thả chuột, nháy nút chuột, nháy đúp, sử dụng nút cuộn của chuột.

– Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

***Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính***

– Nêu được một số công việc hằng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.

– Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.

– Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn, chẳng hạn làm một phép tính hay chuẩn bị cặp sách trước khi đi học có thể gồm một số bước.

– Sử dụng được cách nói “Nếu...thì...” thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tuỳ thuộc vào một điều kiện có được thoả mãn hay không.

– Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào.

– Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với trợ giúp của máy tính.

– Thực hiện được nhiệm vụ do GV đặt ra, có sử dụng máy tính.

Trong Tin học 3, các chủ đề trải qua cả ba mạch kiến thức nhưng tập trung hơn vào mạch kiến thức đặc thù. Cụ thể là:

+ Mạch CS được tập trung ở chủ đề 1, 6;

+ Mạch ICT được tập trung ở chủ đề 1, 3, 5;

+ Mạch DL được tập trung ở chủ đề 2, 4.

Với định hướng phát triển năng lực, Tin học 3 chú trọng dạy HS cách tư duy, tìm giải pháp cho các tình huống thực tiễn, qua đó nâng cao năng lực giải quyết vấn đề cho các em hơn là chỉ đơn thuần dạy sử dụng các công cụ.

**II GIỚI THIỆU CHUNG VỀ SÁCH GIÁO KHOA MÔN TIN HỌC LỚP 3**

**2.1. Cấu trúc sách**

SGK Tin học 3 gồm sáu chủ đề với 16 bài học. Nội dung môn học được thể hiện trong các bài học cụ thể như sau:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Tên chủ đề*** | ***Nội dung*** | ***Tên bài*** | ***Ghi chú*** |
| 1. Máy tính và em | Thông tin và xử lí thông tin | Bài 1. Thông tin và quyết định  Bài 2. Xử lí thông tin |  |
| Làm quen với cách gõ bàn phím | Bài 3. Máy tính và em  Bài 4. Làm việc với máy tính Bài 5. Sử dụng bàn phím |  |
| 2. Mạng máy tính và Internet | Xem tin và giải trí trên trang web | Bài 6. Khám phá thông tin trên Internet |  |
| 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin | Sắp xếp để dễ tìm | Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm  Bài 8. Sơ đồ hình cây. Tổ chức thông tin trong máy tính |  |
| Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính | Bài 9. ực hành với tệp và thư mục trong máy tính. |  |
| 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số | Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp | Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp |  |
| 5. Ứng dụng tin học | Làm quen với bài trình chiếu đơn giản | Bài 11. Bài trình chiếu của em |  |
| Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên | Bài 12. Tìm hiểu về thế giới tự nhiên | Tự chọn |
| Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính | Bài 13. Luyện tập sử dụng chuột | Tự chọn |
| 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính | Thực hiện công việc theo các bước | Bài 14. Em thực hiện công việc như thế nào?  Bài 15. Công việc được thực hiện theo điều kiện |  |
|  | Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính | Bài 16. Công việc của em và sự trợ giúp của máy tính |  |

Trong danh sách các bài học ở trên, bài 12 và bài 13 là hai bài của chủ đề con (lựa chọn) thuộc chủ đề Ứng dụng Tin học. eo yêu cầu của chương trình, dựa vào tình hình thực tiễn, cơ sở giáo dục sẽ quyết định lựa chọn một trong hai chủ đề con để giảng dạy. Việc lựa chọn là linh hoạt, có thể thay đổi hằng năm.

**2.2. Cấu trúc bài học**

Các bài học đều được biên tập với cấu trúc thống nhất, bao gồm những mục sau đây:

***a) Mục tiêu bài học*** được đặt trong khung với câu dẫn “Sau bài học này em sẽ”, tiếp theo là những chỉ báo có thể quan sát được về khả năng HS đạt được mục tiêu bài học.

***b) Phần khởi*** động bài học, đặt ra những tình huống, gợi mở vấn đề, nhằm thu hút sự chú ý của HS vào nội dung bài học. Phần mở đầu định hướng vào vấn đề sẽ được giải quyết trong bài học và được trình bày dưới dạng đoạn hội thoại, đoạn văn mô tả hoặc trò chơi.

***c) Phần nội dung*** bài học được chia thành các mục, mỗi mục là một đơn vị kiến thức cần cung cấp cho HS. Mỗi mục bao gồm:

**Hoạt động**: là sự kết nối giữa cuộc sống và kiến thức khoa học công nghệ. Đó là sự kết hợp của nội dung bài học và hình thức tổ chức lớp học tích cực, giúp cho HS chủ động hơn trong quá trình nhận thức.

**Kiến thức mới**: được trình bày ngắn gọn, kèm theo hình minh hoạ để HS có thể đọc và tự mình khám phá kiến thức mới hoặc học tập với sự hướng dẫn của GV.

**Hộp kiến thức** chứa những phát biểu ngắn gọn, dễ ghi nhớ, giúp cho HS thuận tiện hơn trong việc ôn tập và củng cố năng lực của HS thông qua việc bổ sung những thuật ngữ mới.

**Câu hỏi** ngay sau nội dung kiến thức mới là những câu hỏi kiểm tra nhanh kiến thức vừa học.

c) **Phần luyện tập** gồm những câu hỏi, bài tập nhằm củng cố kiến thức, kĩ năng của bài học cho HS. Câu trả lời của các câu hỏi, bài tập này có thể tìm thấy ngay ở trong bài học.

d) **Phần vận dụng** gồm những câu hỏi, bài tập nhằm hình thành năng lực của HS thông qua sự kết hợp giữa nội dung bài học và kiến thức, kĩ năng đã được học từ trước hoặc được hình thành từ thực tiễn cuộc sống. Bài tập vận dụng đôi khi là những trò chơi tập thể, được đưa vào một số bài học không phải là nội dung bắt buộc mà là một lựa chọn trong tình huống lớp học còn thời gian, đó cũng là một cách Kết nối tri thức với cuộc sống như thông điệp của bộ sách.

Các bài học và các bài tập trong Tin học 3 đều là sự kết hợp giữa nội dung môn học theo chương trình với những kiến thức thuộc môn học khác hay thực tế cuộc sống, thể hiện tính liên môn theo định hướng năng lực trong giáo dục.

**2.4. Phân tích một số bài học đặc trưng**

***a) Bài lí thuyết***

Bước 1. Xác định nhiệm vụ học tập – Ngữ liệu và tình huống (đầu vào)

Bước 2. Hình thành kiến thức

Đây là bước chủ yếu của giờ học, nhằm cung cấp cho HS nội dung chính của bài học và được triển khai theo ba bước nhỏ hơn.

Bước 2.1. Hoạt động – Phân tích, giải thích,… (xử lí thông tin)

Mỗi nội dung chính của bài học đều có một hoạt động, mang một tên cụ thể và được đặt trong khung. GV tổ chức cho HS thực hiện hoạt động nhóm kéo dài khoảng 10 phút hoặc nhiều hơn, tạo ra cho các em môi trường tương tác với nhau và tương tác với nội dung học tập. Kết quả của hoạt động là sản phẩm có thể quan sát được hoặc câu trả lời cho những câu hỏi cụ thể, được viết ra trên giấy. Hoạt động này thường được diễn ra theo ba bước sau:

Hoạt động toàn lớp: chia nhóm và giao nhiệm vụ. Ở bước này, cần chú ý mô tả rõ, đơn nghĩa về cách chia nhóm và sản phẩm cuối cùng các em cần phải hoàn thành.

Hoạt động nhóm, Hoạt động toàn lớp, cá nhân.

Bước 2.2. Hoạt động đọc – Sắp xếp, tinh chỉnh (chính xác hoá)

Mỗi nội dung chính đều được thể hiện bằng đoạn văn bản. Đoạn văn bản này đôi khi có vai trò hỗ trợ HS trong hoạt động được nêu ở bước trước hoặc làm rõ kiến thức được hình thành qua hoạt động đó.

Bước 2.3. Kết luận – Kiến thức và kĩ năng (đầu ra)

Hộp kiến thức là ngữ liệu trong bước này. Tuy nhiên, đó không phải kiến thức duy nhất đúng mà chỉ là sự trình bày một cách cô đọng, ngắn gọn về những điều các em đã nhận thức được qua các bước trước. GV có thể hướng dẫn HS giải thích, bổ sung, làm rõ hơn nội dung này.

Bước 3. Củng cố, luyện tập

Hoạt động tiến hành trong khoảng 5 phút nhằm nhắc lại kiến thức đã học bằng cách trả lời một số câu hỏi đơn giản, có câu trả lời nằm ngay trong nội dung bài học.

Bước 4. Vận dụng và tìm tòi sáng tạo

Hoạt động tiến hành trong khoảng 5 phút, nhằm gợi ra cho các em những ý tưởng, nhằm giải quyết vấn đề đặt ra, trong mối liên hệ giữa bài học và những kinh nghiệm hoặc những điều đã biết từ trước. Nội dung này không nhất thiết phải hoàn thành ngay trong tiết học mà có thể đặt ra cho các em những suy nghĩ tiếp theo, làm tiền đề cho tiết học tiếp theo hoặc khuyến khích các em làm ra những sản phẩm học tập ngoài giờ học trên lớp.

**b) Bài thực hành**

Tương tự như tiết lí thuyết, tiết thực hành cũng được diễn ra theo bốn bước, trong đó bước Xác định nhiệm vụ được thay thế bằng Hướng dẫn và bước Hình thành kiến thức được thay bằng Thực hành.

Để đảm bảo buổi thực hành đạt hiệu quả cao, việc chuẩn bị điều kiện thiết bị và nhận thức của HS trước giờ thực hành là rất quan trọng. Vì vậy, vào cuối mỗi giờ lí thuyết, trước giờ thực hành, GV cần dành thời gian nhắc nhở các em chuẩn bị nội dung thực hành. Ngoài ra, trong hoạt động Hướng dẫn đầu giờ thực hành, cần dành khoảng thời gian ngắn để kiểm tra các điều kiện thiết bị và sự chuẩn bị của HS.

Phân bố thời lượng của các hoạt động có thể thay đổi tùy theo hoàn cảnh lớp học và năng lực của HS. Tiêu chí cần phải đạt được là HS học đến đâu, làm được đến đó. Chẳng hạn, nếu HS chưa thật thành thạo nội dung thực hành thì cần phải tăng thời lượng cho nội dung này mà giảm bớt yêu cầu đối với phần vận dụng.

**2.5. Khung kế hoạch dạy học gợi ý**

Có thể có các phương án dạy Tin học 3 như sau:

Phương án 1: Dạy 1 tiết/tuần cả năm học.

Phương án 2: Dạy Tin học 2 tiết/tuần trong một học kì, học kì còn lại dạy Công nghệ.

Phương án 3: Dạy 2 tiết/tuần trong cả năm, xen kẽ 1 tuần dạy Tin học, 1 tuần dạy Công nghệ.

Sau đây là kế hoạch dạy học ứng với phương án 1, dạy 1 tiết / tuần cả năm học.

Học kì I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tiết | Tên bài | ­Thực hành |
| Chủ đề 1 | Máy tính và em |  |
| 1,2 | Bài 1. Thông tin và quyết định |  |
| 3, 4 | Bài 2. Xử lí thông tin |  |
| 5, 6 | Bài 3. Máy tính và em |  |
| 7, 8, 9 | Bài 4. Làm việc với máy tính | 2 |
| 10, 11, 12 | Bài 5. Sử dụng bàn phím | 2 |
| Chủ đề 2 | Mạng máy tính và Internet |  |
| Chủ đề 3 | Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin |  |
| 15, 16 | Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm |  |
| 17 | KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I |  |
| Học kì II | | |
| 18, 19 | Bài 8. Sơ đồ hình cây. Tổ chức thông tin trong máy tính |  |
| 20, 21 | Bài 9. Thực hành với tệp và thư mục trong máy tính | 2 |
| Chủ đề 4 | Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số |  |
| 22, 23 | Bài 10. Bảo vệ thông tin khi dùng máy tính |  |
| Chủ đề 5 | Ứng dụng tin học |  |
| 24, 25 | Bài 11. Bài trình chiếu của em | 2 |
| 26, 27 | Bài 12. Tìm hiểu về thế giới tự nhiên (tự chọn) Bài 13. Luyện tập sử dụng chuột (tự chọn) | 2 |
| Chủ đề 6 | Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính |  |
| 28, 29 | Bài 14. Em thực hiện công việc như thế nào? |  |
| 30, 31 | Bài 15. Công việc được thực hiện theo điều kiện |  |
| 32, 33 | Bài 16. Công việc của em và sự trợ giúp của máy tính | 1 |
| 34 | Ôn tập | 1 |
| 35 | KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II |  |

**III PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC/TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG**

**3.1. Những yêu cầu cơ bản về phương pháp dạy học môn Tin học**

Chương trình môn Tin học định hướng phương pháp dạy học và hình thức tổ chức dạy học với một số nội dung sau:

– Áp dụng các phương pháp dạy học tích cực, coi trọng dạy học trực quan và thực hành. Khuyến khích sử dụng phương pháp dạy học theo dự án. Việc dạy học ở phòng thực hành máy tính cần được tổ chức linh hoạt.

– Tuỳ theo nội dung bài, ở mỗi hoạt động, lựa chọn hình thức tổ chức dạy học phù hợp. Một số chủ đề liên quan trực tiếp đến lập luận, suy diễn lôgic, tư duy thuật toán và giải quyết vấn đề có thể được dạy học không nhất thiết phải sử dụng máy tính.

– Gắn nội dung kiến thức với các vấn đề thực tế, yêu cầu HS không chỉ đề xuất giải pháp cho vấn đề mà còn phải biết kiểm chứng hiệu quả của giải pháp thông qua sản phẩm số.

– Chú ý thực hiện dạy học phân hoá.

**3.2. Hướng dẫn và gợi ý phương pháp, hình thức tổ chức dạy học/tổ chức hoạt động**

3.2.1. Phương pháp, hình thức tổ chức dạy học/tổ chức hoạt động trong sách Tin học 3

Chương trình phổ thông môn Tin học định hướng phương pháp dạy học và tổ chức hình thức dạy học với một số nội dung sau:

a) Áp dụng các phương pháp dạy học tích cực, coi trọng dạy học trực quan và thực hành. Khuyến khích sử dụng phương pháp dạy học theo dự án. Việc dạy học ở phòng thực hành máy tính cần được tổ chức linh hoạt.

b) Tuỳ theo nội dung bài, ở mỗi hoạt động, lựa chọn hình thức tổ chức dạy học phù hợp. Một số chủ đề liên quan trực tiếp đến lập luận, suy diễn lôgic, tư duy thuật toán và giải quyết vấn đề có thể được dạy học không nhất thiết phải sử dụng máy tính.

c) Gắn nội dung kiến thức với các vấn đề thực tế, yêu cầu HS không chỉ đề xuất giải pháp cho vấn đề mà còn phải biết kiểm chứng hiệu quả của giải pháp thông qua sản phẩm số.

d) Chú ý thực hiện dạy học phân hoá

Một trong những phương pháp dạy học tích cực, phù hợp với Tin học 3 là dạy học dựa trên các hoạt động. Hoạt động được thể hiện trong cấu trúc của mỗi bài và được chỉ dẫn chi tiết trong phần hướng dẫn cụ thể. Tuy nhiên, các hoạt động đều có một số điểm chung là:

a) Khuyến khích HS làm việc cộng tác. HS được chia thành các nhóm theo nhiều cách khác nhau, được rèn luyện kĩ năng nhóm qua các hoạt động.

b) Mọi hoạt động đều có sản phẩm. Việc hoàn thành sản phẩm gắn liền với kĩ năng và kiến thức của mỗi bài học. Trước khi bắt đầu các hoạt động độc lập, cần chuẩn bị vật liệu và thống nhất tiêu chí đánh giá sản phẩm.

c) Mỗi hoạt động đề có ba giai đoạn:

1) Trao đổi toàn lớp để nêu yêu cầu hoạt động và cách đánh giá.

2) Làm việc độc lập hoặc theo các nhóm, để hoàn thành sản phẩm.

3) Toàn lớp tập trung để đánh giá, nhận xét và kết luận.

d) Mịn hoá và đa dạng hoá hình thức đánh giá. Mọi hoạt động của HS đều được quan sát, các sản phẩm đều được đánh giá và được ghi chép lại. Đánh giá là kết quả của việc tổng hợp kết quả của các hoạt động. Đánh giá sự tiến bộ và vì sự tiến bộ của HS, coi trọng việc động viên, khuyến khích sự cố gắng trong học tập, rèn luyện của HS: giúp HS phát huy nhiều nhất khả năng, năng lực; chú ý không so sánh HS này với HS khác, không tạo áp lực cho HS, GV và phụ huynh.

3.1.2. Minh hoạ phương pháp dạy học Cũng như các môn học khác, một số phương pháp dạy học tích cực được áp dụng cho môn Tin học bậc tiểu học như: Đàm thoại gợi mở; Dạy học giải quyết vấn đề, Dạy học hợp tác theo nhóm, Dạy học thông qua trò chơi, Đóng vai – diễn kịch và mô phỏng, Quan sát và trải nghiệm – khám phá, …

Bài 14. Em thực hiện công việc như thế nào? là bài học thuộc chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính, nhằm hình thành cho HS những năng lực sau:

– Nêu được một số công việc hằng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.

– Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.

– Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn. Đây là bước đầu hình thành cho HS tư duy thuật toán và tư duy phân rã, hai trong các thành phần cơ bản của tư duy tính toán (computational thinking). Con đường hình thành năng lực cho HS được đi từ trực quan sinh động đến tư duy trừu tượng thông qua dạy học hợp tác theo nhóm.



.

Trong hoạt động này, mỗi HS có thể nêu những cách khác nhau, GV nên cho các em được thoải mái trao đổi, nêu ý kiến của mình. Chính sự đa dạng của hoạt động thực tiễn là yếu tố tạo nên sự hấp dẫn và giúp HS hiểu sâu sắc của bài học.

Từ sự đa dạng của kết quả hoạt động nhóm, GV hướng dẫn hoạt động đọc và chốt kiến thức để hình thành tư duy phân rã, trong đó nhấn mạnh: chia công việc thành những việc nhỏ hơn giúp ta dễ hiểu và dễ thực hiện công việc.

Hoạt động luyện tập và vận dụng có thể linh hoạt tiến hành theo nhiều phương pháp dạy học khác nhau như trò chơi, đố vui,… để tạo sự hưng phấn cho HS, đồng thời củng cố năng lực được hình thành trong hoạt động hình thành kiến thức. GV cũng có thể linh hoạt điều chỉnh ngữ liệu trong SGK để phù hợp với đối tượng HS, giúp dạy học phân hoá hiệu quả.

**IV ĐỊNH HƯỚNG KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN TIN HỌC**

Hình thức và phương pháp kiểm tra, đánh giá năng lực trong môn Tin học Mối quan hệ giữa các hình thức, phương pháp và công cụ đánh giá được thể hiện trong bảng sau đây:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hình thức đánh giá | Phương pháp đánh giá | Công cụ đánh giá |
| Đánh giá thường xuyên (Đánh giá quá trình) | Phương pháp hỏi – đáp | Câu hỏi |
| Phương pháp quan sát. | Ghi chép các sự kiện thường nhật, thang đo, bảng kiểm. |
| Phương pháp đánh giá qua hồ sơ học tập. | Bảng quan sát, câu hỏi vấn đáp, phiếu đánh giá theo tiêu chí (Rubric,...). |
| Phương pháp đánh giá qua sản phẩm học tập | Bảng kiểm, thang đánh giá, phiếu đánh giá theo tiêu chí (Rubric,...) |
| Đánh giá định kì | Phương pháp kiểm tra viết Phương pháp đánh giá qua hồ sơ học tập | Bài kiểm tra (câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm), bài luận, phần mềm biên soạn đề kiểm tra, bảng kiểm, phiếu đánh giá theo tiêu chí, thang đo. |

*Đánh giá định kì Việc đánh giá kết quả học tập của HS cần được thực hiện theo:*

• Thông tư 27/2020/TT– BGD&ĐT ngày 04/09/2020 ban hành quy định đánh giá HS tiểu học (gọi tắt là thông tư 27).

• Hướng dẫn 2345/BGD&ĐT– GDTH ngày 7/6/2021 của Vụ Giáo dục Tiểu học về xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp Tiểu học. Cụ thể là:

a) Vào giữa học kì I, cuối học kì I, giữa học kì II và cuối năm học, GV dạy môn học căn cứ vào quá trình đánh giá thường xuyên và yêu cầu cần đạt, biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học, hoạt động giáo dục để đánh giá HS đối với từng môn học, hoạt động giáo dục theo các mức sau:

b) Vào cuối học kì I và cuối năm học: có bài kiểm tra định kì;

c) Đề kiểm tra định kì phù hợp với yêu cầu cần đạt và các biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học, gồm các câu hỏi, bài tập được thiết kế theo các mức như sau:

– Mức 1: Nhận biết, nhắc lại hoặc mô tả được nội dung đã học và áp dụng trực tiếp để giải quyết một số tình huống, vấn đề quen thuộc trong học tập;

– Mức 2: Kết nối, sắp xếp được một số nội dung đã học để giải quyết vấn đề có nội dung tương tự;

– Mức 3: Vận dụng các nội dung đã học để giải quyết một số vấn đề mới hoặc đưa ra những phản hồi hợp lí trong học tập và cuộc sống.

d) Bài kiểm tra được GV sửa lỗi, nhận xét, cho điểm theo thang điểm 10, không cho điểm thập phân và được trả lại cho HS. Điểm của bài kiểm tra định kì không dùng để so sánh HS này với HS khác. Nếu kết quả bài kiểm tra cuối học kì I và cuối năm học bất thường so với đánh giá thường xuyên, GV đề xuất với nhà trường có thể cho HS làm bài kiểm tra khác để đánh giá đúng kết quả học tập của HS.

Trên cơ sở đặc điểm của từng đối tượng HS và điều kiện học tập của từng địa phương, GV có thể điều chỉnh tỉ trọng (số lượng câu, biểu điểm) của ma trận đề kiểm tra sao cho đạt được mục tiêu đặt ra. Trên cơ sở ma trận này, GV biên soạn câu hỏi và xây dựng đề kiểm tra theo cấu trúc được xác định trong ma trận.

**PHẦN HAI: HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY**

**I . QUY TRÌNH THIẾT KẾ KẾ HOẠCH BÀI DẠY**

Kế hoạch bài dạy được thực hiện theo hướng dẫn của công văn 2345/BGDĐT– GDTH của Bộ giáo dục và Đào tạo ban hành ngày 7/6/2021, theo đó quy trình thiết kế kế hoạch bài dạy thực hiện như sau:

1. Yêu cầu cần đạt về bài học, đồ dùng dạy học, hoạt động dạy học

Căn cứ vào yêu cầu cần đạt được quy định trong chương trình môn học, hoạt động giáo dục; kế hoạch giáo dục của nhà trường; kế hoạch dạy học các môn học, hoạt động giáo dục; sách giáo khoa, thiết bị dạy học để xây dựng kế hoạch bài dạy gồm: Yêu cầu cần đạt, đồ dùng dạy học cần chuẩn bị, hoạt động dạy học chủ yếu, điều chỉnh sau bài dạy, cụ thể như sau:

a) Yêu cầu cần đạt của bài học: Trên cơ sở yêu cầu cần đạt của mạch nội dung được quy định trong chương trình môn học, hoạt động giáo dục, GV chủ động sử dụng sách giáo khoa, thiết bị dạy học, học liệu để xác định yêu cầu cần đạt của bài học phù hợp với đối tượng HS, đặc điểm nhà trường, địa phương. Yêu cầu cần đạt của bài học cần xác định rõ: HS thực hiện được việc gì; vận dụng được những gì vào việc giải quyết vấn đề trong thực tế cuộc sống; có cơ hội hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực gì.

b) Đồ dùng dạy học: Các đồ dùng cần chuẩn bị để tổ chức dạy học.

c) Hoạt động dạy học chủ yếu: GV chủ động tổ chức hoạt động dạy học linh hoạt, sáng tạo, đa dạng theo tính chất bài học (bài kiến thức mới; thực hành, ôn tập), đặc điểm môn học, hoạt động giáo dục và phù hợp đối tượng HS.

– Hoạt động học tập của HS bao gồm hoạt động mở đầu (khởi động, kết nối); hình thành kiến thức mới (trải nghiệm, khám phá; phân tích, hình thành kiến thức mới); hoạt động luyện tập, thực hành và hoạt động vận dụng, ứng dụng những điều đã học để phát hiện và giải quyết những vấn đề trong đời sống thực tế. Các hoạt động học tập (kể cả hoạt động tự nhận xét hay nhận xét sản phẩm học tập của bạn hay nhóm bạn) của HS, tùy theo mục đích, tính chất của mỗi hoạt động, được tổ chức làm việc cá nhân, theo nhóm hoặc cả lớp; đảm bảo mỗi HS được tạo điều kiện để tự mình thực hiện nhiệm vụ học tập hay trải nghiệm thực tế.

– Hoạt động của GV: tổ chức, hướng dẫn, hỗ trợ hoạt động học cho HS, tạo môi trường học tập thân thiện và những tình huống có vấn đề để khuyến khích HS tích cực tham gia vào các hoạt động học tập, tự nhận xét hay nhận xét sản phẩm học tập của bạn hay nhóm bạn, tự phát hiện năng lực, nguyện vọng của bản thân, rèn luyện thói quen và khả năng tự học, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kĩ năng đã tích luỹ được để phát triển; thực hiện nhận xét, đánh giá trong quá trình tổ chức dạy học để hướng dẫn, hỗ trợ hoạt động học tập, điều chỉnh các hoạt động dạy học, đảm bảo sự tiến bộ của từng HS và nâng cao chất lượng giáo dục.

d) Điều chỉnh sau bài dạy: GV ghi những điểm cần rút kinh nghiệm sau khi thực hiện kế hoạch bài dạy để hoàn thiện phương án dạy học cho các bài học sau: Nội dung còn bất cập, còn gặp khó khăn trong quá trình thực hiện tổ chức dạy học; nội dung tâm đắc tổ chức dạy học hiệu quả để trao đổi thảo luận khi tham gia sinh hoạt chuyên môn.

**II CẤU TRÚC CỦA KẾ HOẠCH BÀI DẠY**

Môn học/hoạt động giáo dục …………………………….......………………………;

Lớp …………

Tên bài học: …………………………….......………………………………….......………;

Số tiết: ………… 

Thời gian thực hiện: ngày...tháng...năm...(hoặc từ …/…/… đến …/…/…)

*1. Yêu cầu cần đạt*: Nêu cụ thể HS thực hiện được việc gì; vận dụng được những gì vào giải quyết vấn đề trong thực tế cuộc sống; có cơ hội hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực gì.

*2. Đồ dùng dạy học:* Nêu các thiết bị, học liệu được sử dụng trong bài dạy để tổ chức cho HS hoạt động nhằm đạt yêu cầu cần đạt của bài dạy.

*3. Các hoạt động dạy học chủ yếu:*

– Hoạt động Mở đầu: khởi động, kết nối.

– Hoạt động Hình thành kiến thức mới: trải nghiệm, khám phá, phân tích, hình thành kiến thức mới (đối với bài hình thành kiến thức mới).

– Hoạt động Luyện tập, thực hành.

– Hoạt động Vận dụng, trải nghiệm (nếu có).

*4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).*

**III BÀI SOẠN MINH HOẠ**

***Bài 3. Máy tính và em***

• Môn học: Tin học; lớp 3

• Tên bài học: Bài 3. Máy tính và em; số tiết: 2

• Thời gian thực hiện: ngày...tháng...năm...(hoặc từ …/…/… đến …/…/…)

Bài soạn tiết 1

1. Yêu cầu cần đạt

a) Năng lực Bài học góp phần hình thành và phát triển các năng lực chung và năng lực cốt lõi với các biểu hiện cụ thể như sau:

Năng lực Tin học:

– NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông:

+ Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng cùng các bộ phận cơ bản (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột).

+ Nêu được sơ lược về chức năng của thân máy, bàn phím, chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh, … cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

**Năng lực chung:**

– Tự chủ và tự học: Trong các tình huống cụ thể, để ý và nhận ra các bộ phận của máy tính để bàn. Tự đọc và khám phá kiến thức qua các hoạt động học; nhận ra và chỉnh sửa sai sót của bản thân thông qua phản hồi.

– Giao tiếp và hợp tác: HS làm việc nhóm, thảo luận trao đổi với nhau hoàn thành trò chơi “Tiếp sức” và hoàn thành phiếu bài tập nhóm ở hoạt động 1, hoạt động 2, phiếu hướng dẫn tự đánh giá hoạt động nhóm.

***b) Phẩm chất***

Bài học góp phần hình thành và phát triển các phẩm chất sau:

– Chăm chỉ: HS tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân và của nhóm khi tham gia các trò chơi “Ai nhanh – Ai đúng”, “Tiếp sức”, “Rung chuông vàng”.

– Trách nhiệm: am gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công, thực hiện đánh giá đúng theo phiếu hướng dẫn tự đánh giá hoạt động nhóm.

**2. Phương tiện, thiết bị dạy học** (Tiết học lí thuyết được thực hiện trên lớp)

– GV chuẩn bị:

+ Giáo án PowerPoint

+ Máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh để minh họa; máy chiếu.

+ Trò chơi học tập (hoạt động 1 và hoạt động củng cố), phiếu học tập (hoạt động 1, 2).

– HS chuẩn bị: Sách giáo khoa, vở ghi bài, bút, nháp, bảng con.

**3. Các hoạt động dạy học chủ yếu**

***3.1. Khởi động*** – Trò chơi “Ai nhanh – Ai đúng”

*a) Mục tiêu*

– Tạo hứng thú đầu giờ học.

– Khai thác những kiến thức đã có của HS.

– Xác định vấn đề chính cần giải quyết của bài học này.

*b) Nội dung*

HS nêu tên gọi các bộ phận của máy tính để bàn thông qua trò chơi “Ai nhanh – Ai đúng”. Yêu cầu: Em hãy kể tên các bộ phận của máy tính để bàn mà em biết! Luật chơi: Trong thời gian là 2 phút, HS kể tên các bộ phận máy tính để bàn ra bảng con. Khi có có tín hiệu chuông kết thúc, HS nào giơ kịp bảng và trả lời đúng là người chiến thắng.

*c) Sản phẩm*

– Câu trả lời của HS trên bảng con.

– HS hứng thú với các hoạt động tiếp theo.

*d) Tổ chức hoạt động*

– Phương pháp dạy học: Trò chơi

– KTDH: Động não (nhớ lại kiến thức cũ)

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của HS |
| – Giao nhiệm vụ: Giới thiệu trò chơi “Ai nhanh – Ai đúng”. – Phổ biến luật chơi. – Quy định thời gian hoàn thành nhiệm vụ: 1 phút chuẩn bị và 2 phút chơi. | – HS nhận nhiệm vụ: Nghe để hiểu rõ yêu cầu của GV. |
| – Hô khẩu lệnh “Bắt đầu” và bật thời gian đếm ngược.  – Quan sát quá trình HS thực hiện nhiệm vụ và giải đáp thắc mắc (nếu có).  – Khi có tín hiệu kết thúc, yêu cầu HS giơ bảng kết quả thực hiện nhiệm vụ của mình.  – Gọi 2 – 3 HS nêu kết quả của mình.  – Khen ngợi những HS đã nêu được tên 4 bộ phận của máy tính, động viên HS chưa trả lời đúng. | – HS thực hiện nhiệm vụ: Ghi ra bảng con những bộ phận cơ bản của máy tính để bàn mà con biết.  – Giơ bảng.  – Trình bày kết quả theo nội dung ghi trên bảng.  – Nhận xét  – Lắng nghe.  – Vỗ tay. |
| – Giới thiệu vào bài mới: Trong cuộc sống hiện nay, máy tính trở thành một thiết bị không thể thiếu trong công việc, học tập và giải trí của con người. Qua trò chơi “Ai nhanh – Ai đúng” các con đã gọi được tên các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn. Vậy các bộ phận đó có hình dạng và chức năng như thế nào? Chúng mình cùng tìm hiểu thông qua bài học ngày hôm nay. |  |

**3.2. Khám phá**

**3.2.1. Hoạt động 1. Các bộ phận cơ bản của máy tính**

*a) Mục tiêu*

– Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng cùng các bộ phận cơ bản (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột).

– Nêu được sơ lược về chức năng của thân máy, bàn phím, chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh, … cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

*b) Nội dung*

– Yêu cầu 1: Gọi tên các bộ phận của máy tính để bàn thông qua trò chơi “Tiếp sức” với các tấm thẻ và hình ảnh GV đã chuẩn bị sẵn.

– Yêu cầu 2: Hoàn thành phiếu thảo luận nhóm.

*c) Sản phẩm*

– Kết quả của trò chơi “Tiếp sức” trên bảng GV và phiếu học tập (Nối các bộ phận của máy tính với nhiệm vụ tương ứng) sau khi HS đã hoàn thành.

*d) Tổ chức hoạt động*

– Phương pháp dạy học: Nhóm – KT: Phòng tranh

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của HS |
| – Chia nhóm, nêu các yêu cầu.  – Chuẩn bị đồ dùng học tập cho trò chơi “Tiếp sức” và phiếu thảo luận nhóm.  – Chọn người chơi “Tiếp sức”.  – Quy định thời gian hoàn thành nhiệm vụ: 15 phút. Trong đó:  + Trò chơi tiếp sức: 30 giây.  + Phiếu học tập: 2 phút | – Nhận biết các yêu cầu và nhận nhiệm vụ. |
| \* Gọi tên các bộ phận cơ bản của máy tính  – GV phổ biến luật chơi “Tiếp sức” và điều khiển trò chơi.  – Gọi đại diện một nhóm trình bày bài làm của nhóm mình.  – Gọi HS nhận xét bài làm của 2 nhóm  – Chốt kiến thức, phân thắng – thua.  – Giới thiệu các bộ phận của máy tính bằng vật thật.  – Gọi HS lên bảng chỉ và nêu lại tên gọi các bộ phận máy tính.  \* Các bộ phận của máy tính làm gì?  – GV khởi động phần mềm soạn thảo Word, gõ một vài kí tự và yêu cầu HS quan sát.  – Nêu lại yêu cầu 2.  – Phát phiếu học tập cho các nhóm, hướng dẫn HS.  – Gắn phiếu học tập của 2 nhóm lên bảng.  – Gọi đại diện của 1 nhóm lên trình bày lại kết quả của nhóm mình với phiếu học tập  . – Gọi HS nhận xét, bổ sung.  – Tuyên dương những nhóm hoàn thành tốt.  – Chốt kiến thức. | – HS tham gia trò chơi.  – Đại diện nhóm trình bày.  – Nhận xét.  – Vỗ tay.  – Quan sát vật thật.  – HS lên bảng  – Quan sát  – Lắng nghe  – Nhận xét.  – HS quan sát.  – HS nhận nhiệm vụ.  – Các nhóm thực hiện nhiệm vụ. – Đại diện nhóm lên trình bày .  – Nhận xét, bổ sung thông tin.  – Vỗ tay.  – Lắng nghe và thu nhận kiến thức. |
| Kết luận:  – Máy tính để bàn có 4 bộ phận cơ bản là: màn hình, bàn phím, chuột và thân máy. Mỗi bộ phận của máy tính đều có nhiệm vụ và chức năng riêng.  – GV hỏi: Ngoài các bộ phận trên, để máy tính để bàn có thể phát ra âm thanh ta sử dụng thêm thiết bị nào?  – Giới thiệu loa. | – Ghi vở.  – Nêu ý kiến của mình.  – Quan sát. |

**3.2.2. Hoạt động 2. Một số loại máy tính thông dụng khác**

*a) Mục tiêu*

– Nhận biết các bộ phận của máy tính xách tay.

– Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh, … cũng là các thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

**b) Nội dung**

– Yêu cầu:

+ Ngoài máy tính để bàn, kể tên các loại máy tính mà em biết.

+ Kể tên các bộ phận của máy tính xách tay.

+ Chỉ ra hai đặc điểm khác nhau so với máy tính để bàn.

**c) Sản phẩm**

– Nhận diện được các loại máy tính thông dụng, biết được các bộ phận và chức năng của từng bộ phận (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột).

**d) Tổ chức hoạt động**

– Phương pháp dạy học: Hợp tác và giải quyết vấn đề.

– KT: Chia sẻ nhóm đôi, hỏi và trả lời.

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của HS |
| – Chia nhóm, nêu yêu cầu.  – Chuẩn bị phiếu học tập.  – Quy định thời gian hoàn thành phiếu: 1 phút.  – Nêu yêu cầu: Ngoài máy tính để bàn, kể tên các loại máy tính mà em biết.  – Giới thiệu máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh bằng vật thật.  – Nêu yêu cầu: Kể tên các bộ phận của máy tính xách tay.  – Yêu cầu các nhóm hoàn thành phiếu thảo luận.  – Gọi đại diện nhóm lên trình bày kết quả hoạt động của nhóm với bài tập kéo thả.  – GV nhận xét.  – Nêu yêu cầu: Chỉ ra được hai điểm khác nhau so với máy tính để bàn.  – GV nhận xét.  – Hỏi: Máy tính xách tay, máy tính bảng không có chuột dây như máy tính để bàn. Vậy con điều khiển máy tính bằng cách nào?  – Chốt kiến thức:  + Các thiết bị như máy tính xách tay, điện thoại thông minh, máy tính bảng thường được thiết kế thuận tiện cho việc di chuyển nên các bộ phận như màn hình, bàn phím, chuột được gắn với thân máy.  + Máy tính xách tay có vùng cảm ứng chuột. Em có thể di chuyển chuột bằng cách di chuyển ngón tay trên đó.  + Điện thoại thông minh, máy tính bảng có màn hình cảm ứng vừa là chuột vừa là bàn phím. Em có thể …….  Kết luận: Máy tính hiện nay có 4 loại thường gặp: bàn, xách tay, bảng, điện thoại thông minh. Các bộ phận cơ bản gồm: bàn phím, chuột, màn hình và thân máy. | – Nhận biết các yêu cầu.  – Trả lời theo sự hiểu biết của cá nhân – Nhận xét – Bổ sung.  – Quan sát.  – Thực hiện nhiệm vụ.  – Đại diện nhóm lên bảng – Quan sát – Nhận xét – Bổ sung.  – Trả lời theo sự hiểu biết của cá nhân – Nhận xét – Bổ sung.  – Trả lời theo sự hiểu biết của cá nhân.  – Quan sát và lắng nghe.  – HS ghi vở. |

**3.3. Luyện tập**

*a) Mục tiêu*

– HS khắc sâu bài học học thông qua trò chơi “Rung chuông vàng” về: các bộ phận của máy tính, nhiệm vụ của các bộ phận, các loại máy tính thông dụng.

b) Nội dung – Yêu cầu:

+ Thực hiện trò chơi “Rung chuông vàng”.

+ Luật chơi: Trả lời nhanh và đúng các câu hỏi trắc nghiệm đã cho.

*c) Sản phẩm*

– Câu trả lời của HS trên bảng con.

*d) Tổ chức hoạt động*

– Phương pháp dạy học: Trò chơi

– KTDH: Trò chơi

|  |  |
| --- | --- |
| Hoạt động của GV | Hoạt động của HS |
| – Giới thiệu trò chơi “ Rung chuông vàng”  – Phổ biến luật chơi và gia hạn trò chơi: mỗi câu hỏi có thời gian là 30 giây  – Điều khiển trò chơi.  – Mỗi câu hỏi yêu cầu HS nêu lại đáp án của mình và chốt đáp án đúng.  – Tuyên dương những HS chiến thắng cuối cùng. | – Lắng nghe và hiểu luật chơi.  – Tham gia trò chơi. HS nào trả lời đúng được đứng tại chỗ, HS nào trả lời sai phải ngồi xuống.  – HS nêu đáp án mà mình lựa chọn  – Nhận xét  – Vỗ tay. |

**3.4. Vận dụng**

*a) Mục tiêu*

– HS được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.

*b) Nội dung*

– Yêu cầu: Con hãy tưởng tượng một chiếc máy tính mơ ước của con và vẽ lại chiếc máy tính đó (bao gồm các thành phần cơ bản).

*c) Sản phẩm*

– Bản vẽ của HS về chiếc máy tính mơ ước.

d) Tổ chức hoạt động – Giao nhiệm vụ: HS thực hiện hoạt động vào ngoài giờ lên lớp: Con hãy tưởng tượng một chiếc máy tính mơ ước của con và vẽ lại chiếc máy tính đó (bao gồm các thành phần cơ bản).

**4. Điều chỉnh sau giờ dạy (nếu có)**

........................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................................

**Giáo viên: Nguyễn Thị Tiệp**