**§28: BÀI 2. TẠO CHƯƠNG TRÌNH SCRATCH ĐẦU TIÊN**

**I. Yêu cầu cần đạt**

- Sử dụng được 1 số lệnh ở nhóm lệnh Sự kiện để bắt đầu khởi chạy chương trình: nháy chuột nháy chuột vào , gõ bàn phím, nháy chuột vào nhân vật trên vùng Sân khấu.

- Tạo được chương trình Scratch đơn giản.

1. Về năng lực

 **Năng lực chung:**

* + - *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; cùng bạn hoàn thành được việc chỉ ra ý nghĩa của 1 số lệnh cơ bản trong nhóm lệnh Sự kiện và tạo 1 chương trình giới thiệu về bản thân.

**Năng lực Tin học:**

*- Năng lực NLd*: Thực hiện được các bước tạo chương trình giới thiệu về bản thân.

2. Về phẩm chất

*- Chăm chỉ:* Hăng hái, tích cực thực hiện nhiệm vụ học tập trong việc sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh Sự kiện.

**II. Đồ dùng dạy – học**

 - GV: SGK, SGV, bài giảng điện tử.

 - HS: SGK, SBT, vở ghi.

**III. Các hoạt động dạy học**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV** | **Hoạt động của HS** |
| - Kiểm tra sĩ số.***1. Khởi động, trải nghiệm(3’)****Mt: Tạo hứng thú cho HS. HS hình dung ra 1 chương trình trong Scratch*- GV chiếu yêu cầu và cho HS quan sát Hình 1 SGK trang 59 rồi cho biết:*+ Vùng lập trình có mấy lệnh? Màu sắc, hình dạng các lệnh đó khác nhau như thế nào?**+ Khi nháy chuột vào* *thì nhân vật Mèo hoạt động như thế nào?*- Gọi 1 số HS nêu ý kiến- Gọi HS khác nhận xét- GV nhận xét, tuyên dương, chốt ý đúng, dẫn dắt giới thiệu bài, ghi đầu bài lên bảng ***2. Phân tích, khám phá (22’)*****Hoạt động 2.1:Tìm hiểu 1 số lệnh cơ bản trong nhóm lệnh Sự kiện (8’)***MT: HS nắm được ý nghĩa các lệnh* *trong nhóm lệnh Sự kiện*- Yêu cầu HS tạo 3 lệnh như hình 1 SGK trang 59 rồi nháy chuột vào và quan sát nhân vật Mèo hoạt động như thế nào? Em có thể ghép thêm lệnh nào đó trước lệnh được không?- Gọi 1-2 HS trả lời- Gọi HS khác nhận xét- GV nhận xét và chốt: *+ Khi em nháy vào* *, Mèo sẽ di chuyển 10 bước và hiện bóng chào trong 2 giây**+ Em không thể ghép thêm lệnh nào đó trước lệnh* - Yêu cầu HS đọc thầm bảng 1SGK trang 60, thảo luận theo nhóm máy rồi mô tả những sự kiện nào có thể làm cho các lệnh thực hiện ngoài nháy chuột vào , ý nghĩa các lệnh đó là gì?*-* Gọi đại diện 1 số nhóm nêu ý kiến- Gọi HS nhóm khác nhận xét- GV nhận xét và chốt: *+ Lệnh* *: Khi nháy chuột vào*  *các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện.**+ Lệnh*   : *Khi gõ phím trắng (phím cách), các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện. Ta có thể thay phím trắng bằng phím khác.**+ Lệnh : Khi nháy chuột vào nhân vật ở vùng Sân khấu , các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện.*- Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy- GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu- Nhận xét, tuyên dương HS- GV kết luận: *Em không thể ghép các lệnh khác trước các lệnh này.***Hoạt động 2.2:Tìm hiểu về cách tạo 1 chương trình giới thiệu về bản thân (14’)***MT: HS tạo được chương trình Scratch đơn giản*- Cho HS đọc mục 2, quan sát hình 2, 3, 4, 5 SGK trang 60, 61, thảo luận theo nhóm máy rồi nêu các bước tạo chương trình giới thiệu về bản thân, cách lưu chương trình và mở 1 tệp chương trình.- Gọi đại diện 1-2 nhóm trả lời- Gọi nhóm khác nhận xét- GV nhận xét và chốt: *\*Cách tạo chương trình Giới thiệu bản thân:**+B1.Tìm hiểu yêu cầu (Khi nháy vào* *, Mèo sẽ di chuyển 1 đoạn và hiển thị 2 bóng nói: “Xin chào! Tớ là HS lớp 4!” và “Tớ thích Scratch”.**+ B2. Tìm hiểu kịch bản (Khi nháy vào* *, Mèo lần lượt thực hiện:*1. *Di chuyển 10 bước*
2. *Hiện bóng nói 1trong 3 giây*
3. *Hiệnbóng nói 2 trong 3 giây)*

*+ B3. Lập trình cho nhân vật Mèo.**\* Cách lưu chương trình: Tập tin -> Lưu về máy tính…**\* Cách mở tệp chương trình có sẵn: Tập tin -> Mở từ máy tính…*- Yêu cầu HS cùng thực hành theo nhóm máy- GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu- Nhận xét, tuyên dương HS- GV kết luận: *Chương trình Scratch gồm các lệnh được lựa chọn và ghép lại với nhau theo thứ tự phù hợp ở vùng lập trình. Việc xây dựng kịch bản giúp em chọn và sắp xếp thứ tự lệnh để đáp ứng đúng yêu cầu của chương trình.****3.Thực hành, luyện tập (5’)****MT: HS nắm chắc hơn về cách ghép các lệnh* - GV lần lượt chiếu 2 bài tập - Gọi 1 số HS trả lời- Gọi HS khác nhận xét- GV nhận xét, tuyên dương HS và chốt ý đúng***4.Vận dụng, trải nghiệm(5’)****MT: HS biết viết 1 chương trình đơn giản**-* Tổ chức cho HS thi đua viết chương trình để khi nháy chuột vào , mèo hiển thị lần lượt 2 bóng nói giới thiệu tên và sở thích của em.- GV theo dõi, hỗ trợ HS yếu- Nhận xét, tổng kết cuộc thi, tuyên dương HS- GV chiếu mục ghi nhớ.- Gọi 1 HS đọc to trước lớp- Dặn HS về nhà học thuộc phần ghi nhớ. | - Đọc yêu cầu- 1 số HS nêu ý kiến- Nhận xét- Nghe, vỗ tay và ghi đầu bài vào vở- Thực hiện trên máy- 1 số HS trả lời- Nhận xét- Lắng nghe- Đọc thầm bảng 1, thảo luận - Đại diện 1 số nhóm nêu ý kiến- Nhận xét- Nghe, ghi vở- Thực hành theo nhóm máy- Nghe, vỗ tay- Lắng nghe- Đọc thầm mục 2, quan sát hình 2, 3, 4, 5, thảo luận - Đại diện 1 số nhóm nêu ý kiến- Nhận xét- Nghe- Thực hành theo nhóm máy- Nghe, vỗ tay- Lắng nghe- Đọc yêu cầu- 1 số HS trả lời- Nhận xét- Quan sát, vỗ tay- Thi thực hành theo yêu cầu- Nghe, vỗ tay- Quan sát- 1 HS đọc to trước lớp- Ghi nhớ |

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**: ……………………………………………………………

………………………………………………………………………………………….