KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Chủ đề 1. Máy tính và em

Bài 3. Máy tính và em (Tiết 1)

Lớp 3: Số tiết: 2

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. 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.

2. Phẩm chất

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

- Chăm chỉ: Học sinh 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", trò chơi "Tiếp sức", trò chơi "Rung chuông vàng".

- Trách nhiệm: Tham 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.

II. PHƯƠNG TIỆN, THIẾT BỊ DẠY HỌC

(Tiết học lý thuyết được thực hiện trên lớp)

- Giáo viên 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).

- Học sinh chuẩn bị: Sách giáo khoa, vở ghi bài, bút, nháp, bảng con.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Khởi động – Trò chơi "Ai nhanh – Ai đúng" *(5p)

a. Mục tiêu

- Tạo hứng thú đầu giờ học.
- Khai thác những kiến thức đã có của học sinh.
- Xác định vấn đề chính cần giải quyết của bài học này.

b. Nội dung

Học sinh nêu tên gọi các bộ phận của máy tính để bàn thông qua trò chơi "Ai nhanh – Ai đúng".

Yêu cầu: Con hãy kể tên các bộ phận của máy tính để bàn mà con biết!

Luật chơi: Trong thời gian là 2 phút, học sinh kể tên các bộ phận máy tính để bàn ra bảng con. Khi có có tín hiệu chuông kết thúc, học sinh nào giơ kịp bảng và trả lời đúng là người chiến thắng.

c. Sản phẩm

- Câu trả lời của HS trên bảng con.
- Học sinh 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 giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
Trước hoạt động	- 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 giáo viên
Trong hoạt động	- Hô khẩu lệnh "Bắt đầu" và bật thời gian đếm ngược. - Quan sát quá trình học sinh 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 học sinh đã nêu được tên 4 bộ phận của máy tính, động viên học sinh chưa trả lời đúng.	- Học sinh 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

Sau hoạt động	- 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.	- Lắng nghe

2. Khám phá (17 phút)

2.1. Hoạt động 1. Các bộ phận cơ bản của máy tính *(12 phút)*

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 giáo viên 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 giáo viên 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

- PPDH: Nhóm
- KT: Phòng tranh

	Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
Trước hoạt động	- 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: 2p	- Nhận biết các yêu cầu và nhận nhiệm vụ.
Trong	**** Gọi tên các bộ phận cơ bản của máy***	

hoạt động	***tính*** - Giáo viên phổ biến luật chơi "Tiếp sức" và điều khiển trò chơi. - Gọi đại diện 1 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?*** - Giáo viên 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	- Học sinh 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
Sau hoạt động	**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

2.2. Hoạt động 2. Một số loại máy tính thông dụng khác *(5 phút)*

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

PPDH: Hợp tác và giải quyết vấn đề

KT: Chia sẻ nhóm đôi, hỏi và trả lời

	Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
Trước hoạt động	- Chia nhóm, nêu yêu cầu. - Chuẩn bị phiếu học tập. - Quy định thời gian hoàn thành phiếu: 1 phút.	- Nhận biết các yêu cầu.
Trong hoạt động	- 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 hai được 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?	- 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

	- 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 ……*	- Quan sát và lắng nghe
Sau hoạt động	**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.	- HS ghi vở

2. Luyện tập *(5 phút)*

a. Mục tiêu

- Học sinh 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 học sinh trên bảng con.

d. Tổ chức hoạt động

- PPDH: Trò chơi
- KTDH: Trò chơi

	Hoạt động của giáo viên	**Hoạt động của học sinh**
Trước hoạt động	- 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	- Lắng nghe và hiểu luật chơi
Trong hoạt	- Điều khiển trò chơi.	- Tham gia trò chơi. Học sinh nào trả lời đúng được đứng tại chỗ,

động	- Mỗi câu hỏi yêu cầu HS nêu lại đáp án của mình và chốt đáp án đúng.	HS nào trả lời sai phải ngồi xuống. - HS nêu đáp án mà mình lựa chọn – Nhận xét
Sau hoạt động	- Tuyên dương những HS chiến thắng cuối cùng.	- Vỗ tay

2. Vận dụng *(2 phút)*

a. Mục tiêu

- Học sinh 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 học sinh về chiếc máy tính mơ ước.

d. Tổ chức hoạt động

- Giao nhiệm vụ: Học sinh 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).*

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU GIỜ DẠY

V. CÁC TÀI LIỆU KÈM THEO BÀI DẠY