

BÀI 14: THÔNG TIN VÀ CHƯƠNG TRÌNH GIẢI TRÍ TRÊN INTERNET

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1.1 Năng lực Tin học

- Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc,...);
- Xem được tin tức và các chương trình giải trí trên Internet;
- Biết tìm thông tin trong máy tính theo hướng dẫn.

1.2 Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học*: Tự lực khẳng định bản thân mình trong các hoạt động học tập;
- *Giao tiếp và hợp tác*: Hiểu được nhiệm vụ của nhóm và trách nhiệm hoạt động của bản thân sau khi được hướng dẫn phân công.

1.3 Phẩm chất

- *Trách nhiệm*: HS có trách nhiệm bảo vệ bản thân, nhà trường. Bảo vệ của công, bảo quản đồ vật của mình cũng như của mọi người;
- *Chăm chỉ*: Học sinh có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia các hoạt động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

2.1 Phương pháp dạy học

- Phương pháp trực quan.
- Phương pháp dạy học nhóm
- Phương pháp thực hành.

2.2 Phương tiện dạy học

a) Đối với giáo viên

- Máy tính, tivi.

b) Đối với học sinh

- Sách giáo khoa, vở ghi.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khởi động (4 phút)
1.1. Mục tiêu:

- Tạo hứng thú cho HS, dẫn dắt vào bài mới.	
1.2. Nội dung:	
- GV đưa ra câu chuyện của bạn Minh.	
1.3. Sản phẩm của hoạt động	
- HS vui vẻ khi biết trên Internet có thể tìm được chương trình chơi cờ vua.	
1.4. Tổ chức hoạt động:	
HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a) Chuyển giao nhiệm vụ Nghe đọc đoạn chuyện về Minh	- HS lắng nghe
b) Thực hiện nhiệm vụ Giáo viên cho học sinh đọc câu chuyện về Minh. - Chúng ta đã biết Internet ngày nay đang phát triển mạnh. Nó ảnh hưởng đến mọi mặt đời sống con người trong đó có cả đối tượng là HS. Internet giúp người sử dụng tiếp nhận nhiều nguồn thông tin không giới hạn. Đó là những thông tin như thế nào?	- HS đọc câu chuyện về Minh - HS trả lời
c) Tổng kết nhiệm vụ Nhận xét, ghi đầu bài	- Học sinh ghi đầu bài
2. Hoạt động 2: Khám phá (15 phút)	
2.1.1 Mục tiêu:	
- HS kể được một số tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.	
2.1.2 Nội dung:	
- Thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi	
2.1.3 Sản phẩm của hoạt động:	
- Bản ghi của HS về tên một số tin tức và chương trình giải trí trên Internet.	
2.1.4 Tổ chức hoạt động:	

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a) Chuyển giao nhiệm vụ - Cho HS quan sát Hình 14.1, 14.2 và trả lời các câu hỏi.	- Nhận nhiệm vụ.
b) Thực hiện nhiệm vụ - Đưa Hình 14.1, 14.2 lên màn chiếu; - Theo dõi và giúp đỡ HS khi cần.	- Quan sát Hình 14.1, 14.2 và trả lời các câu hỏi.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Em có thể xem được tin tức và chương trình giải trí trên Internet	- Học sinh lắng nghe.
3. Hoạt động 3: Luyện tập (10 phút)	
3.1. Mục tiêu: - Phát triển năng lực tự chủ và tự học của HS; - Biết được phim hoạt hình Anh Kim Đồng, chương trình chơi cờ vua có thể tìm được trên Internet.	
3.2. Nội dung: - Thảo luận nhóm, trả lời câu hỏi về việc tìm phim hoạt hình Anh Kim Đồng; Chương trình chơi cờ vua trên Internet.	
3.3. Sản phẩm của hoạt động: - Câu trả lời của các nhóm.	
3.4. Tổ chức hoạt động:	
HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a) Chuyển giao nhiệm vụ - Cho HS trao đổi nhóm và trả lời câu hỏi trong phần luyện tập SGK trang 36.	- Học sinh lắng nghe.
b) Thực hiện nhiệm vụ - Theo dõi và giúp đỡ HS khi cần.	- Trao đổi nhóm và trả lời câu hỏi trong phần luyện tập SGK trang 36.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Giáo viên nhận xét.	- HS lắng nghe

- Giáo viên chốt kiến thức: Chúng ta có thể tìm kiếm mọi nội dung trên internet	
4. Hoạt động 4: Vận dụng (6 phút)	
4.1. Mục tiêu:	
- Xem và kể tên một số trò chơi dành cho thiếu nhi trên Internet.	
4.2. Nội dung:	
- Cho HS quan sát trang thông tin trên internet về các trò chơi dành cho thiếu nhi.	
4.3. Sản phẩm của hoạt động:	
- HS kể được tên một số trò chơi dành cho thiếu nhi có thể xem trên Internet.	
4.4. Tổ chức hoạt động:	
HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a) Chuyển giao nhiệm vụ - Cho HS xem trang thông tin trên Internet về các trò chơi dành cho thiếu nhi. - Kể tên một số trò chơi đã quan sát được.	- Nhận nhiệm vụ
b) Thực hiện nhiệm vụ - Mở trang thông tin trên Internet về các trò chơi dành cho thiếu nhi; - Theo dõi và giúp đỡ HS khi cần.	- Xem trang thông tin trên Internet về các trò chơi dành cho thiếu nhi. - Kể tên một số trò chơi đã quan sát được.
c) Tổng kết nhiệm vụ - Giáo viên chốt kiến thức. <i>Với Internet em có thể xem thông tin, đọc truyện, nghe nhạc, chơi trò chơi...</i>	- Học sinh lắng nghe, ghi nhớ.

IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG:

.....

.....

.....



CTCP ĐẦU TƯ PHÁT TRIỂN SÁCH VÀ HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ VIỆT NAM (VMB)
Trụ sở: 19-N8B ngõ 7, Đường Hoàng Minh Giám, Quận Thanh Xuân, Hà Nội, Việt Nam
Tel.: +84 915 344 875 | +84 963.883.789 | **email:** info@vmb.edu.vn **W:** www.vmb.edu.vn

.....
.....



Nâng tầm tri thức