## **Bài 6: Sử dụng phần mềm khi được phép**

1. **YÊU CẦU CẦN ĐẠT**
   1. **Kiến thức**
      * Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.
      * Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép.
   2. **Năng lực**
2. Năng lực chung

- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình… trong các hoạt động học tập.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

1. Năng lực đặc thù:

- Nhận thức khoa học: Nhận biết một số phần miễn phí và không miễn phí.

* 1. **Phẩm chất**

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

- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

1. **Giáo viên:** SGK, máy tính, máy chiếu, …
2. **Học sinh:** SGK, vở ghi, …

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU**

**Hoạt động Khởi động**

***1. Mục tiêu:***

- Tạo tâm thế, sự tò mò, hứng thú để học sinh bắt đầu bài học mới.

***2. Nội dung:***

- HS cùng nhau tìm hiểu nội dung SGK\_27 để trả lời câu hỏi.

***3. Sản phẩm:***

- HS trả lời được câu hỏi SGK\_27.

***4. Tổ chức thực hiện:***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv đưa ra tình huống trong bài học:  - Ở lớp 3 em đã được làm quen với nhiều phần mềm như phần mềm trình chiếu, phần mềm luyện tập chuột, phần mềm luyện gõ phím, ...  ? Phần mềm nào miễn phí, phần mềm nào không miễn phí?  Gv chốt dẫn vào bài | HS thực hiện thảo luận nhóm để cùng nhau tìm hiểu tình huống mà giáo viên đưa ra. | - Phần mềm miễn phí: phần mềm luyện tập chuột, phần mềm luyện gõ phím...  - Phần mềm không miễn phí: phần mềm trình chiếu. |

**Hoạt động 1: Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí**

***1. Mục tiêu:***

* + - Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

***2. Nội dung***

* + - HS hoạt động nhóm, quan sát hình 23 SGK\_27.

***3. Sản phẩm***

* + - HS nhận biết được phần mềm miễn phí và không miễn phí.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ? Quan sát hình 23 SGK\_27, đưa ra phần mềm miễn phí và không miễn phí.  GV nhận xét, chốt kiến thức  Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK \_ 28. | HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi  2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp  2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét | -Có nhứng phần mềm được miễn phí sử dụng. Có những phần mềm không được miễn phí sử dụng.  Câu hỏi 1: Đáp án A và D.  Câu hỏi 2:   * Phần mềm miễn phí: phần mềm học gõ phím, phần mềm luyện tập chuột, phần mềm Uniky, ... * Phần mềm không miễn phí: phần mềm Tux paint, phần mềm Fast Math for Kids, phần mềm trình chiếu... |

**Hoạt động 2: Sử dụng phần mềm có bản quyền**

***1. Mục tiêu:***

* + - Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép.

***2. Nội dung***

* + - HS hoạt động nhóm, tìm hiểu cuộc hội thoại của 3 bạn: An, Minh, Khoa SGK\_28 và trả lời câu hỏi.

***3. Sản phẩm***

* + - HS trả lời được câu hỏi SGK\_28.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ?Tìm hiểu cuộc hội thoại của 3 bạn: An, Minh, Khoa SGK\_28 và trả lời câu hỏi.  GV nhận xét, chốt kiến thức  Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK \_ 29. | HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi  2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp  2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét | - Chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền.  - Lý do khi chúng ta sử dụng phần mềm có bản quyền:  + Giữ được an toàn thông tin trên máy tính.  + Tránh nguy cơ vi phạm pháp luật.  + Có thể được hỗ trợ từ nhà sản xuất khi phần mềm gặp sự cố hay trục trặc.  + Bảo vệ quyền lợi của người làm ra sản phẩm có ích cho xã hội.  Câu hỏi : Đáp án A, B, C |

**Hoạt động 3: Luyện tập**

***1. Mục tiêu:***

* Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn.

***2. Nội dung***

* + - HS hoạt động nhóm, trả lời câu hỏi 1 và câu hỏi 2 SGK\_29.

***3. Sản phẩm***

* + - HS trả lời được câu hỏi 1 và câu hỏi 2 SGK\_29.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  - Trả lời câu hỏi 1 và câu hỏi 2 SGK\_29. | HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi  2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp  2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét | Câu hỏi 1: Phần mềm không miễn phí: Word, Kids Games Learning Science.  Câu hỏi 2: Đáp án A, B, C |

**Hoạt động 4: Vận dụng**

***1. Mục tiêu:***

* Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.

***2. Nội dung***

* + - HS cùng nhau tìm hiểu câu hỏi SGK\_29.

***3. Sản phẩm***

* + - HS trả lời được câu hỏi SGK\_29.

***4. Tổ chức thực hiện***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu thảo luận nhóm:  ? Cùng nhau tìm hiểu câu hỏi SGK\_29. | - HS lắng nghe và quan sát.  - HS thực hành theo các hướng dẫn và quan sát kết quả.  - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. | -Nếu anh Bình sử dụng phần mềm không có bản quyền thì em sẽ nói với anh Bình là anh phải cẩn thận trong khi sử dụng vì nó sẽ gây ra rất nhiều tác hại với máy tính và bản thân mình. Có thế vi phạm pháp luật, mất thông tin bảo mật trong máy tính, nhiễm virút vào máy tính. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**

**1. Những điều GV đã thực hiện chưa thành công:**

–

**2. Những điều GV muốn thay đổi:**

–