**KẾ HOẠCH BÀI DẠY MÔN: TIN HỌC KHỐI LỚP 4**

**TUẦN 30**

**CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**LÀM QUEN VỚI LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

**Bài 2: TẠO CHƯƠNG TRÌNH SCRATCH ĐẦU TIÊN**

**Số tiết: 01**

**Thời gian thực hiện: Lớp 4/1: 23/03/2023**

**Lớp 4/2: 23/03/2023**

**Lớp 4/3: 23/03/2023**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

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

- Tạo được chương trình Scratch đơn giản.

**1. Năng lực:  
*a. 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.

***b. Năng lực riêng:***

- Nhận thức khoa học: Nhận biết được chương trình Scratch đơn giản trong máy tính.

**2. Phẩm chất:**

- Trách nhiệm: HS nỗ lực học tập, tích cực hoạt động nhóm.

- Chăm chỉ: Ham học hỏi, thích khám phá phần mềm để tạo ra những trò chơi thú vị.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

1. **Giáo viên**: Phần mềm Scratch, máy tính kết nối tivi.
2. **Học sinh**: SGK, máy tính có cài phần mềm Scratch.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HS** |
| **1. KHỞI ĐỘNG (3 phút)**  *a, Mục tiêu:* Ôn lại các vùng, khái niệm lệnh và nhóm lệnh, làm với các lệnh có hình dạng khác nhau.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: chiếu cho HS quan sát Hình 1 SGK trang 59.  Hỏi:  - Vùng lập trình có mấy lệnh? Màu sắc, hình dạng các lệnh đó khác nhau như thế nào?  - Khi nháy chuột vào biểu tượng nút cờ xanh thì nhân vật Mèo hoạt động như thế nào ở vùng Sân khấu?  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Quan sát  - Trả lời  - Trả lời |
| **2. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**  **2.1. Một số lệnh cơ bản trong nhóm lệnh Sự kiện (7 phút)**  *a, Mục tiêu:* HS chạy chương trình qua 3 sự kiện cơ bản.  *b, Cách thực hiện:* | |
| HĐ1:  GV: Hướng dẫn HS tạo ba lệnh trên vùng lập trình như sau:    Hỏi:  - Nhấn chuột lên nút cờ xanh và quan sát nhân vật Mèo trên Sân khấu hoạt động như thế nào?  - Theo em, có thể ghép thêm lệnh nào đó trước lệnh  được không?  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Khởi động phần mềm Scratch và tạo các lệnh.  - Trả lời  - HS ghép thử một lệnh, quan sát và trả lời |
| HĐ2: Hướng dẫn HS hoạt động theo nhóm máy (nhóm 2).  GV: Thay lệnh trong HĐ1 bằng các lệnh giới thiệu trong HĐ2 SGK trg 60 và chạy thử để HS quan sát.  Yêu cầu: Lập trình, chạy thử trên máy của nhóm mình và nhập vào bảng mô tả ý nghĩa.  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Quan sát  - Thực hành nhóm (mỗi nhóm 1 lệnh): nhập mô tả |
| **2.2. Tạo chương trình giới thiệu về bản thân (10 phút)**  *a, Mục tiêu:* HS tạo được chương trình đơn giản.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: Hướng dẫn HS tìm hiểu và thực hành các bước tạo một chương trình gồm:  - Bước 1: Tìm hiểu yêu cầu (Hình 2)  - Bước 2: Tìm hiểu kịch bản (Hình 3)  - Bước 3: Lập trình cho nhân vật Méo theo hướng dẫn ở Hình 4.  GV: chuẩn sẵn chương trình và chạy thử cho HS quan sát, giới thiệu, giải thích rõ kịch bản theo yêu cầu.  \* GV lưu ý cho HS: kịch bản giúp em lập trình nhanh hơn vì đã chọn và sắp xếp theo thứ tự lệnh.  Yêu cầu HS: tự lập trình theo kịch bản của HĐ3.  GV: Nhận xét, tuyên dương.  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. | - Tìm hiểu hình 2, 3 và 4 SGK trg.60, 61  - Quan sát  - Thực hành  - Ghi nhớ. |
|  |  |
| **3. LUYỆN TẬP (5 phút)**  *a, Mục tiêu:* Ôn tập lại kiến thức trong bài học qua các câu hỏi.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: Hướng dẫn HS thực hành bài 1 và bài 2 SGK trg.61  GV: Cho một số nhóm máy báo cáo, nhận xét kết quả.  GV: Nhận xét, tuyên dương. | - Thực hành theo nhóm máy  - Các nhóm báo cáo và nhận xét |
| **4. VẬN DỤNG (10 phút)**  *a, Mục tiêu:*  Kết hợp nhóm sự kiện và các lệnh cơ bản để tạo được chương trình Scratch đơn giản đầu tiên.  *b, Cách thực hiện:* | |
| GV: Cho HS thảo luận theo nhóm máy | - Thảo luận |
| Hướng dẫn gợi ý:  - Xác định yêu cầu của đề bài  - Phân tích kịch bản  - Lập trình chọn các lệnh |  |
| GV: Cho HS thực hành trên máy  GV: Gọi 1 đến 2 nhóm báo cáo kết quả và nhận xét nhau.  GV: Nhận xét, tuyên dương và hệ thống lại kiến thức bài học, hướng dẫn HS nhiệm vụ kế tiếp. | - Thực hành  - Các nhóm báo cáo, nhận xét |

**IV. Điều chỉnh bổ sung nếu có:** ……………………………….………………

……………………………………………………………………………………

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Tứ Hạ, ngày 17 tháng 03 năm 2023* |
| **DUYỆT**  PHÓ HIỆU TRƯỞNG | **NGƯỜI SOẠN** |
| **Hoàng Kim Nhật Quang** | **Trần Như Huynh** |