## **Bài 14: Khám phá môi trường lập trình**

## **trực quan** (tiết 1)

1. **YÊU CẦU CẦN ĐẠT**
   1. **Kiến thức**
      * Nhận biết được nhóm lệnh và các lệnh thuộc nhóm lệnh.
   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 được nhóm lệnh và các lệnh thuộc nhóm lệnh.

**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 câu hỏi SGK\_63.

***3. Sản phẩm:***

- HS trả lời được câu hỏi SGK\_63.

***4. Tổ chức thực hiện:***

| ***GV tổ chức hoạt động*** | ***Hoạt động của HS*** | ***Kết quả/sản phẩm  học tập*** |
| --- | --- | --- |
| Gv yêu cầu HS cùng nhau tìm hiểu nội dung câu hỏi SGK\_63.  ? Ở bài 13 bạn An muốn biết cách tạo ra chương trình. Em cũng muốn tạo ra chương trình đúng không?  Gv chốt dẫn vào bài. | HS thực hiện thảo luận nhóm để cùng nhau tìm hiểu tình huống mà giáo viên đưa ra. | - HS hiểu được trò chơi: Điều khiển rô-bốt. Sau đó viết chương trình cho trò chơi này. |

**Hoạt động 1: Lệnh và nhóm lệnh**

***1. Mục tiêu:***

* Nhận biết được nhóm lệnh và các lệnh thuộc nhóm lệnh.

***2. Nội dung***

* + - HS hoạt động nhóm, tìm hiểu nội dung SGK\_63, 64, 65.

***3. Sản phẩm***

* + - HS tìm hiểu được nội dung SGK\_63, 64, 65.

***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 màn hình Scratch, em nhìn thấy nhóm lệnh nào? Nhận xét màu sắc của nhóm lệnh và lệnh.  ? Quan sát bảng 4: Một số lệnh cơ bản sử dụng trong chương trình “Điều khiển rô-bốt”.  + Để đưa lệnh vào chương trình cho một nhân vật, em thực hiện thao tác như hình 64 SGK\_64.    Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK \_ 65. | 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 | - Trong Scratch, mỗi nhóm lệnh có nhiều lệnh và chúng cùng màu.  - Mỗi lệnh sẽ điều khiển nhân vật thực hiện một hành động.  Câu hỏi : Đáp án:  1 – b  2 – c  3 – a |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY**

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

–

**2. Những điều GV muốn thay đổi:**

–