

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Môn học: Tin học

Tên bài học:

CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 5: BẮT ĐẦU LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH- SÔ TIẾT:2

Thời gian thực hiện: ngày...tháng...năm...(hoặc từ .../.../... đến .../.../...)

TIẾT: 1

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Mục tiêu:

- Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển chuột, nhấp chuột, nhấp đúp chuột, kéo thả chuột;
- Kích hoạt và thoát được phần mềm ứng dụng đúng cách.

2. Năng lực:

- Tự lực: tự luyện tập các thao tác sử dụng chuột, cầm chuột đúng cách.
- Thích làm việc với máy tính.
- Tự học, tự hoàn thiện: biết sử dụng ngôn ngữ kết hợp với hình ảnh, cử chỉ để trình bày thông tin và ý tưởng; có ý thức tổng kết, trình bày lại: các thao tác sử dụng chuột.
- Xác định trách nhiệm và hoạt động của bản thân: Hiểu được nhiệm vụ của nhóm, trách nhiệm với hoạt động của mình, nhóm sau khi được hướng dẫn, phân công, đánh giá được kết quả của nhóm bạn.
- Tạo thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- Đánh giá hoạt động hợp tác: Báo cáo được kết quả thực hiện nhiệm vụ của cả nhóm, tự nhận xét được ưu điểm, thiếu sót của bản thân theo hoạt động của GV.
- Rèn luyện tư duy độc lập khi đưa ra các câu trả lời theo kiến thức của bản thân.
- Nla: Nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kỹ thuật số thông dụng.
- Nlb: Biết bảo vệ sức khỏe khi sử dụng thiết bị chuột.

3. Phẩm chất:

- Ham học: để ý và nhận ra, phân biệt các nút chuột, tìm hiểu các thao tác khi sử dụng chuột.
- Có trách nhiệm với bản thân: Có ý thức cầm chuột đúng cách để không gây tổn thương cổ tay.
- Có trách nhiệm trong hoạt động tập thể: tích cực tham gia các hoạt động học tập nhóm do GV tổ chức.

II. PHƯƠNG TIỆN, THIẾT BỊ DẠY HỌC (tiết học nên dạy ở phòng máy)

2. Giáo viên

- Chuẩn bị SGK Tin học.
- Hình ảnh chuột máy tính, cách cầm chuột đúng, sai.
- Chuột máy tính bằng vật mẫu.
- Bài giảng trình chiếu.
- Máy tính kết nối tivi (hoặc máy chiếu).

3. Học sinh

- SGK, vở ghi, bút, thước kẻ.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1 – Khởi động (5 phút)

1.1 Mục tiêu

- Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học.
- Tổng hợp lại những KT, KN đã có của HS.
- Xác định được những yêu cầu cần đạt ở trong bài học này.

1.2 Nội dung

- Đồ em: Thiết bị máy tính mang tên của một con vật?

1.3 Sản phẩm của hoạt động

- Câu trả lời đúng cho câu hỏi ở hoạt động mở đầu.
- Hứng thú, muốn tìm hiểu máy tính.

1.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	- Yêu cầu HS hoạt động cá nhân và trả lời câu đố. - HS nhận nhiệm vụ: Nghe để hiểu rõ yêu cầu của GV.	
Trong HĐ	- Gọi HS trả lời câu hỏi. - Gọi HS nhận xét, bổ sung. - Thiết bị này có chức năng gì? - Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa nếu có.	- Trả lời sự hiểu biết của HS. - Nhận xét. - Lắng nghe.
Sau HĐ	- Giới thiệu bài mới: Sử dụng và cách cầm chuột như thế nào là đúng, có những thao tác nào khi sử dụng chuột. Hãy khám phá qua bài học mới.	

2. Hoạt động 2 – Khám phá (17 phút)

2.1 Mục tiêu

- Cầm được chuột đúng cách.
- Thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển chuột, nhấp chuột, nhấp đúp chuột, kéo thả chuột;

2.2 Nội dung

- Yêu cầu 1:
 - o Nhận biết cấu tạo của chuột?
 - o Cách cầm chuột đúng như thế nào?
 - o Chiếu các tranh cách cầm chuột, phân biệt cách cầm đúng, cầm sai?
- Yêu cầu 2: Đọc thông tin SGK và thực hiện các nội dung sau:

Phiếu học tập

1. Có bao nhiêu thao tác cơ bản khi sử dụng chuột?.....
2. Nối tên (cột A) với cách thực hiện thao tác (cột B) sao cho phù hợp:

Cột A (tên thao tác)	Cột B (cách thực hiện)
Di chuyển chuột	Nhấn rồi thả nút trái chuột
Nhấp chuột trái	Nhấp chuột hai lần liên tiếp
Nhấp chuột phải	Di chuyển chuột trên mặt phẳng để đưa con trỏ chuột trên màn hình đến vị trí mong muốn.
Nhấp đúp chuột	Nhấn rồi thả nút phải chuột
Kéo thả chuột	Nhấn và giữ nút trái đồng thời di chuyển con trỏ chuột đến vị trí mới và thả nút trái chuột.

2.3 Sản phẩm của hoạt động

- Biết cầm chuột đúng cách
- Biết các thao tác khi sử dụng chuột.

2.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	- Chia nhóm, nêu các yêu cầu. - Quy định thời gian thực hiện: 15 phút.	- Nhận biết các yêu cầu
Trong HĐ	<u>1. Cấu tạo và cách cầm chuột máy tính:</u> - Giao HS thảo luận yêu cầu 1. - Quan sát hỗ trợ HS. - Gọi HS trả lời các câu hỏi trong yêu cầu 1. - Gọi HS nhận xét, bổ sung ý kiến. - Chiếu lần lượt hình vẽ cách cầm chuột. - Gọi HS nhận biết, nêu tên các nút chuột trên vật mẫu. - Gọi 1-2 HS thao tác cầm chuột, gọi HS nhận xét. + Kết luận: chuột máy tính thường có 3-2 nút (trái, phải, cuộn). <u>2. Các thao tác cơ bản:</u> - Tổ chức HS thực hiện yêu cầu 2. - Phát phiếu học tập và hướng dẫn HS - Gọi HS trình bày đáp án - Gọi HS nhận xét, bổ sung ý kiến. - Hướng dẫn làm mẫu ở mỗi thao tác.	- Đọc thông tin SGK và khai thác nội dung. - Trả lời câu hỏi theo sự suy nghĩ, hiểu biết của HS. - Nhận xét, bổ sung thông tin để hoàn chỉnh. - Trả lời đúng (sai). - Thực hiện theo yêu cầu. - Lắng nghe. - Thực hiện nhiệm vụ. - Trình bày nội dung và đối chiếu kết quả. - Quan sát, thực hiện theo hướng dẫn của GV.
Sau HĐ	- Kết luận: Có 5 thao tác cơ bản: di chuyển chuột, nháy chuột trái, nháy chuột phải, nháy đúp chuột, kéo thả chuột. - HS ghi chép vở.	

3. Hoạt động 3 – Luyện tập (8 phút)

3.1 Mục tiêu

- Thực hiện đúng các thao tác cơ bản: di chuyển chuột, nháy chuột trái, phải, kéo thả chuột, nháy đúp chuột.
- Kích hoạt và thoát được ứng dụng chương trình.

3.2 Nội dung

- Hướng dẫn HS thao tác qua các câu hỏi gợi mở.

3.3 Sản phẩm của hoạt động

- Cầm chuột và thao tác sử dụng chuột đúng để khởi động và thoát chương trình.

3.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	- Chia nhóm. (hoặc gọi HS thao tác mẫu nếu dạy ở phòng lý thuyết). - Yêu cầu thực hiện cầm chuột và thao tác theo hướng dẫn: a. Di chuyển chuột đến biểu tượng This PC trên màn hình nền. b. Nháy chuột phải trên biểu tượng. c. Di chuyển và nháy chuột trái chọn lện Open. d. Di chuyển và nháy chuột trái trên biểu tượng x.	Hiểu và nhận các yêu cầu
Trong HĐ	- Quan sát hỗ trợ HS (nếu cần). - Gọi HS trình bày kết quả	- Thảo luận nhóm. - Chia sẻ đáp án.

	- Gọi HS nhận xét lẫn nhau.	- Nhận xét, bổ sung.
Sau HĐ	- Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa những câu trả lời. - Kết luận: các thao tác vừa thực hiện là thao tác kích hoạt và thoát ứng dụng.	

4. Hoạt động 4 – Vận dụng (5 phút)

4.1 Mục tiêu

- Giúp HS vận dụng các thao tác chuột để mở một ứng dụng theo yêu cầu.

4.2 Nội dung

- Yêu cầu: HS thực hiện thao tác mở một ứng dụng (Paint, Word,...)

4.3 Sản phẩm của hoạt động

- Mở và đóng phần mềm ứng dụng theo yêu cầu.

4.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	Chia lớp thành các nhóm. Nêu yêu cầu. Quy định thời gian trong 3 phút. (nếu không đủ thời gian Gv giao nhiệm vụ, hướng dẫn HS thực hiện tìm hiểu yêu cầu ở nhà, trình bày kết quả ở tiết học sau).	
Trong HĐ	GV quan sát quá trình nêu của các nhóm và giải đáp các thắc mắc (nếu có). - Nhận xét, chỉnh sửa.	- Nêu các bộ phận - Nêu kết quả.
Sau HĐ	- Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa những câu trả lời chưa rõ. - Nhắc HS đọc phần ghi nhớ ở cuối bài.	- Lắng nghe. - Ghi chép vở.

IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG

< Sau khi thực hiện bài giảng, GV có thể điều chỉnh, bổ sung các mục của giáo án cho phù hợp và tăng hiệu quả của giờ học >

BÀI 5: BẮT ĐẦU LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH- Số tiết: 2

(Thời gian thực hiện: ngày...tháng...năm...(hoặc từ .../.../... đến .../.../...)

TIẾT 2

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Mục tiêu

- Khởi động, tắt máy tính đúng cách. Kích hoạt, thoát được một phần mềm ứng dụng.
- Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng.

2. Năng lực:

- Tự lực: Biết khởi động, tắt máy đúng cách.
- Thích làm việc với máy tính;
- Tự học, tự hoàn thiện: biết sử dụng ngôn ngữ kết hợp với hình ảnh, cử chỉ để trình bày thông tin và ý tưởng; có ý thức tổng kết, trình bày lại: các thao tác khởi động, tắt máy đúng cách.
- Xác định trách nhiệm và HD của bản thân: Hiểu được nhiệm vụ của nhóm, trách nhiệm với HD của mình, nhóm sau khi được hướng dẫn, phân công, đánh giá được kết quả của nhóm bạn.
- Có trách nhiệm sử dụng và bảo vệ các thiết bị được an toàn và dùng được lâu dài.
- Tạo thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- Đánh giá HD hợp tác: Báo cáo được kết quả thực hiện nhiệm vụ của cả nhóm, tự nhận xét được ưu điểm, thiếu sót của bản thân theo HD của GV.
- Nêu được cách thức giải quyết vấn đề.
- Rèn luyện tư duy độc lập khi đưa ra các câu trả lời theo kiến thức của bản thân.
- Nla: Thực hiện được một số thao tác cơ bản trên một số thiết bị kỹ thuật số quen thuộc với phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí.
- Nlb: Biết bảo vệ sức khỏe khi sử dụng thiết bị chuột, biết

3. Phẩm chất:

- Ham học: tìm hiểu các thao tác khởi động, tắt máy.
- Có trách nhiệm với bản thân: Có ý thức cầm chuột đúng cách để không gây tổn thương cổ tay.
- Có trách nhiệm trong HD tập thể: tích cực tham gia các HD học tập nhóm do GV tổ chức.

II. PHƯƠNG TIỆN, THIẾT BỊ DẠY HỌC

1. Giáo viên

- Chuẩn bị SGK Tin học.
- Bài giảng trình chiếu.
- Máy tính kết nối tivi (hoặc máy chiếu).

2. Học sinh

- SGK, vở ghi, bút, thước kẻ.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1 – Khởi động (5 phút)

1.1 Mục tiêu

- Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học.
- Tổng hợp lại những KT, KN đã có của HS.
- Xác định được những yêu cầu cần đạt ở trong bài học này.

1.2 Nội dung

- Yêu cầu: Có bao nhiêu thao tác với chuột máy tính? Kể tên.

1.3 Sản phẩm của hoạt động

- Câu trả lời đúng cho câu hỏi ở hoạt động mở đầu.

1.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	- Yêu cầu HS hoạt động cá nhân và trả lời câu hỏi - HS nhận nhiệm vụ: Nghe để hiểu rõ yêu cầu của GV.	
Trong HĐ	- Gọi HS trả lời câu hỏi. - Gọi HS nhận xét, bổ sung. - Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa nếu có.	- Trả lời sự hiểu biết của HS - Nhận xét. - Lắng nghe.
Sau HĐ	- Giới thiệu bài mới: Để sử dụng máy tính được an toàn em cần biết cách khởi động, tắt máy đúng cách, cùng tìm hiểu nội dung bài học.	

2. Hoạt động 2 – Khám phá (15 phút)

2.1 Mục tiêu

- Biết các thao tác khởi động, tắt máy đúng cách.
- Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng.

2.2 Nội dung

- Yêu cầu 1: Đọc SGK trang 18, 19 tìm hiểu:
 - o Các bước khởi động, tắt máy tính?
 - o Điền thông tin vào phiếu học tập

Khởi động máy tính	Tắt máy tính
B1:...	B1:...
B2:...	B2:...
B3:...	B3:...

- Yêu cầu 2: Nêu những tổn hại cho thiết bị nếu em thao tác không đúng cách?

2.3 Sản phẩm của hoạt động

- Hoàn thành phiếu học tập.
- Biết cách khởi động, tắt máy tính đúng cách để đảm bảo an toàn cho thiết bị và người dùng.

2.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	- Chia nhóm, nêu các yêu cầu. - Quy định thời gian thực hiện: 12 phút.	- Nhận biết các yêu cầu.
Trong HĐ	<u>1. Khởi động và thoát máy tính:</u> - Giao HS thảo luận yêu cầu 1. - Phát phiếu học tập. - Quan sát hỗ trợ HS. - Gọi HS trình bày các thao tác khởi động và tắt máy tính. - Gọi HS nhận xét, bổ sung ý kiến. - Chốt KT: các thao tác khởi động, tắt máy tính. - Gọi 1-2 HS thao tác khởi động, tắt máy. + Kết luận: Trước khi thực hiện tắt máy, em cần thoát tất cả các chương trình đang mở. <u>2. Những lưu ý:</u> - Tổ chức HS thực hiện yêu cầu 2. - Gọi HS trình bày kết quả.	- Đọc thông tin SGK và khai thác nội dung. - Trả lời câu hỏi - Nhận xét, bổ sung thông tin để hoàn chỉnh. - Thực hiện theo quy trình đã được cung cấp.

	- Gọi HS nhận xét, bổ sung. - Khen ngợi, chỉnh sửa, lưu ý nếu có.	- Thực hiện nhiệm vụ. - trình bày nội dung.
Sau HĐ	- Kết luận: Để đảm bảo an toàn cho thiết bị em cần thực hiện đúng quy trình, đúng cách. - HS ghi chép vở.	

3. Hoạt động 3 – Luyện tập (10 phút)

3.1 Mục tiêu

- Giúp HS thực hiện cách khởi động, kích hoạt ứng dụng và tắt máy đúng cách.

3.2 Nội dung

- Chuẩn bị biểu tượng *Paint* ở ngoài màn hình nền.
- Yêu cầu 1: Thực hiện các bài tập 2,3 phần Luyện tập.
- Yêu cầu 2: Thao tác thực hành theo yêu cầu:

Khởi động máy tính.

Tìm và khởi động chương trình *Paint*.

Đóng chương trình *Paint*.

Tắt máy

3.3 Sản phẩm của hoạt động

- Hoàn thành nội dung các yêu cầu.

3.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	- Chia nhóm, nêu nhiệm vụ - Lưu ý: Khi khởi động xong, màn hình xuất hiện trên màn hình gọi là màn hình nền, các hình vẽ nhỏ là biểu tượng.	Hiểu và nhận các yêu cầu
Trong HĐ	- Giao HS thực hiện yêu cầu 1 xong mới sang yêu cầu 2. - Quan sát hỗ trợ Hs (nếu cần). - Gọi HS trình bày kết quả - Gọi HS nhận xét lẫn nhau.	- Thảo luận nhóm. - Chia sẻ đáp án. - Nhận xét, bổ sung.
Sau HĐ	- Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa những câu trả lời. - Nhận xét thao tác của các nhóm khi thực hiện.	

4. Hoạt động 4 – Vận dụng (5 phút)

4.1 Mục tiêu

- Giúp HS vận dụng kiến thức đã học phát triển năng lực tự học.

4.2 Nội dung

- Chuẩn bị các biểu tượng các phần mềm phổ biến trên màn hình nền: Paint, Word, Power point, ...
- Yêu cầu thực hiện thao tác mở một ứng dụng, tìm hiểu khám phá phần mềm, thoát khỏi một ứng dụng.
- Nêu các thao tác chuột đã sử dụng.

4.3 Sản phẩm của hoạt động

- Mở và khám phá, đóng chương trình theo yêu cầu.

4.4 Tổ chức hoạt động

	Hoạt động Giáo viên	Hoạt động Học sinh
Trước HĐ	- Chia lớp thành các nhóm. - Nêu yêu cầu. - Quy định thời gian trong 4 phút.	

	(nếu không đủ thời gian GV giao nhiệm vụ, hướng dẫn HS thực hiện tìm hiểu yêu cầu ở nhà, trình bày kết quả ở tiết học sau).	
Trong HĐ	- Giáo viên quan sát quá trình nêu của các nhóm và giải đáp các thắc mắc (nếu có). - Nhận xét, chỉnh sửa.	- Nêu các bộ phận - Nêu kết quả.
Sau HĐ	- Khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa những câu trả lời chưa rõ. - Nhắc HS đọc phần ghi nhớ ở cuối bài.	- Lắng nghe. - Ghi chép vở.

IV. ĐIỀU CHỈNH, BỔ SUNG

< Sau khi thực hiện bài giảng, GV có thể điều chỉnh, bổ sung các mục của giáo án cho phù hợp và tăng hiệu quả của giờ học >