CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**Tuần: 1 Ngày dạy: 8/9/2020**

**Tiết: 1-2**

**BÀI 1: NGƯỜI BẠN MỚI CỦA EM**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Gọi đúng tên các bộ phận của máy tính;

- Biết chức năng cơ bản của các bộ phận máy tính.

- Nhận biết được một số loại máy tính thường gặp

2. Kỹ năng:

- Gọi đúng tên các bộ phận của máy tinh.

- Phân biệt các loại máy tính thường gặp: laptop, ipad,..

3. Thái độ:

- Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học. năng lực trình bày,

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động:3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  + Giáo viên giới thiệu bài học: Gv giới thiệu môn học mới: tin học.  Gv liên hệ với các môn học TV, toán hs cần có Sgk + vởi ghi chép. Với môn Tin học ngoài sgk, vở thì em cần thêm 1 dụng cụ học tập hổ trợ là Máy tính.  Yêu cầu hs thảo luận những hiểu biết của em về máy tính (Em đã được sử dụng máy tính chưa? Em thường dùng máy tính để làm gì?...  Gv nhận xét.  Bài mới: + Ghi bảng  Bài 1: NGƯỜI BẠN MỚI CỦA EM  HĐ 1:1. Các bộ phận của máy tính  Thảo luận: Hs quan sát máy tính, kết hợp sgk thảo luận: + Gọi đúng tên các bộ phận của máy tính. + Nêu các chức năng của các bộ phận.  Gv nhận xét  2. Một số loại máy tính thường gặp  Ngoài máy tính để bàn các em vừa tìm hiểu, em có thể cho cô biết còn có các loại máy tính nào nữa?  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Báo cáo  Lắng nghe  Thảo luận  Trả lời cá nhân/ nhóm  Chép bài vào vở  Hs thảo luận nhóm 2  TL1  TL2  Cử đại diện trình bày  Nhóm khác bổ sung  Cá nhân phát biểu |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: CẢ LỚP  Làm bài sgk: Bài 2/8 – Bài 3/9 – Bài 4/9  Gv nhận xét  HĐ 2: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Gv bật máy. Khởi động Word, yêu cầu hs gõ 1 vài phím. Quan sát và nhận xét có sự thay đổi trên màn hình.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Hs làm bài.  Thực hiện  Quan sát và phát biểu |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Trò chơi: Tôi làm gì?  Có 4 thẻ: 1. Màn hình - 2. Thân máy – 3. Bàn phím – 4. Chuột  Có 3 hộp: Đưa tín hiệu vào – xử lí tín hiệu – đưa tín hiệu ra  Yêu cầu hs phân loại và sắp xếp các thẻ vào các hộp  Yêu cầu giải thích vì sao em sắp xếp như vậy?  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét – biểu dương | Nghe và hiểu rõ trò chơi  Thực hiện trò chơi  Giải thích |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ 2’**

Bài học ngày hôm nay em cần ghi nhớ điều gì? (sgk 10)

GV nhận xét tiết học – biểu dương

**Tuần: 2 Ngày dạy: 15/9/2020**

**Tiết: 3 - 4**

CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**BÀI 2 : LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Biết cách ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính

- Thực hiện dược thao tác khởi động máy tính, tắt máy tính khi không sử dụng.

- Nhận biết màn hình nền, biểu tượng

2. Kỹ năng: - Có kĩ năng bật – tắt máy tính đúng quy trình.

- Biết chọn 1 biểu tượng trên màn hình nền bằng chuột máy tính

3. Thái độ:

- Ham học hỏi, khám phá. Biết bảo quản máy tính và ngồi làm việc với máy tính có khoa học.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học. Giải quyết vấn đề; sáng tạo; hợp tác; sử dụng CNTT; sử dụng ngôn ngữ,…

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động:3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  Gọi hs nhắc lại các bộ phận của máy tính để bàn?  Gv nhận xét – củng cố kiến thức  + Giáo viên giới thiệu bài học + Ghi bảng  Bài 2: BẮT ĐẦU LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: 1. Tư thế ngồi khi làm việc với máy tính  Yêu cầu hs đọc thông tin ở sgk và cho biết khi ngồi làm việc với máy tính em ngồi với tư thế ntn? Vì sao em phải ngồi vậy?  Gv nhận xét  HĐ 2: Khởi động máy tính  Gv chỉ công tắc bật ở phần thân máy và màn hình  Gv làm mẫu cách bật máy tính  Sau khi em bật máy tính xong, em cần đợi máy tính khởi động. – yêu cầu hs quan sát máy tính khởi động.  Yêu cầu hs cho biết sự thay đổi trên màn hình  Gv giới thiệu: màn hình nền; biểu tượng.  Gv khởi động 1 số biểu tượng – hs hiểu được 1 biểu tượng tương ứng với 1 công việc  HĐ 3: 3. Tắt máy  Khi không làm việc với máy tính, em cần tắt máy  Gv hướng dẫn hs cách tắt máy tính đúng. Sử dụng chuột để điều khiển máy tính tự động tắt  Gv thực hiện  Cần chú ý hs không nhấn lại vào nút bật máy để tắt máy tính.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  hs trả lời  hs thảo luận nhóm/cá nhân  cử đại diện trả lời  cá nhân trả lời  ghi bài  quan sát  hs quan sát – nhận xét  lắng nghe – ghi bài  quan sát  ghi bài  quan sát |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Làm bài tập sgk  Bài 1/ 13; bài 2/ 14  HĐ 2: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Thực hiện các thao tác bật máy tính  Quan sát sự thay đổi trên màn hình. Cho biết máy tính của em có bao nhiêu biểu tượng?  Thực hiện thao tác tắt máy tính  Gv nhắc nhở hs ngồi đúng tư thế  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét – biểu dương | Làm bài tập  Thực hành  Báo cáo kết quả làm được  Hs trả lời  Báo cáo kết quả làm được |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Yêu cầu hs di chuyển chuột lên các biểu tượng và nhận xét sự thay đổi của các biểu tượng đó so với ban đầu  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Nhận xét |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ 2’**

Em cần ghi nhớ điều gì sau khi học xong bài. Sgk 14

Gv nhận xét – biểu dương

**Tuần: 3 Ngày dạy: 22/9/2020**

**Tiết: 5 - 6**

CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**BÀI 3 : CHUỘT MÁY TÍNH**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Làm quen với chuột máy tính.

- Biết các bộ phận cơ bản của chuột máy tính.

2. Kỹ năng:

- Biết cầm chuột đúng cách;

- Thực hiện được các thao tác di chuyển, nháy chuột, nháy đúp chuột và kéo thả chuột

3. Thái độ: - Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học. Năng lực hợp tác; năng lực trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  ? Để điều khiển máy tính, em sử dụng bộ phận nào?  Gv nhận xét  + Giáo viên giới thiệu bài học  Bài 3: CHUỘT MÁY TÍNH  + Ghi bảng  HĐ 1: 1. Tìm hiểu về chuột máy tính  Gv yêu cầu hs quan sát chuột máy tính và đọc sgk 15  ?: Chuột máy tính có mấy nút? Trình bày  Gv nhận xét  HĐ 2: 2. Sử dụng chuột  a/ Cách cầm chuột: Gv thực hiện cách cầm chuột  yêu cầu hs cầm chuột bạn bên cạnh nhận xét  gv quan sát, hướng dẫn hs cầm chuột đúng cách  hướng dẫn hs làm bài tập sgk 15  b. yêu cầu hs quan sát hình, đánh dấu dưới hình cầm chuột sai.  HĐ 3: Con trỏ chuột  - Yêu cầu 1 vài em HS lên cầm chuột đúng và di chuyển trên màn hình  H: Trên màn hình nền có gì thay đổi ?  - GV giới thiệu con trỏ chuột máy tính.Nó thường có hình mũi tên trên màn hình.  - Yêu cầu HS di chuyển chuột, quan sát sự thay đổi của chuột trên màn hình  Gv giới thiệu thêm 1 số hình dạng khác của con trỏ chuột.  HĐ 4: Các thao tác sử dụng chuột  Gv vừa thực hiện vừa nêu cách gọi tên các thao tác  a. Di chuyển chuột  b. Nháy chuột: Nháy nút trái chuột  c. Nháy đúp chuột: Chú ý em cần nháy chuột nhanh 2 lần liên tiếp. Thao tác này thường dùng để khởi động 1 biểu tượng.  Gv thực hiện khởi động 1 biểu tượng  d. Kéo thả chuột: Nhấn giữ nút trái chuột và di chuyển chuột.  H: Thực hiện mấy thao tác?(nhấn- di chuyển)  Gv ? Em nháy nút trái chuột khi thực hiện thao tác nào?  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  hs trả lời: chuột, bàn phím  ghi bài vào vở  hs tìm hiểu  Báo cáo cá nhân  Quan sát  Cầm chuột – nhận xét bạn  Làm bài tập  Thực hiện  1,2 hs thực hiện  Trả lời  Thực hiện – quan sát  Quan sát  Ghi bài  Hs trả lời  Hs trả lời |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  - GV giới thiệu phần mềm trò chơi và quy tắc chơi trò chơi.  1. Khởi động trò chơi  2. Bắt đầu chơi  - Hướng dẫn cách chơi.  3. Tiếp tục luyện tập các bài tiếp theo bài 2: Nháy nút phải chuột, bài 3: Nháy đúp chuột, bài 4: Kéo thả chuột  - GV yêu cầu HS thực hành theo nhóm đôi.  - Cho HS thi theo đội, theo nhóm.  - GV quan sát HS thực hành, trình chiếu một số nhóm thi có kết quả tốt, nhận xét.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | - HS quan sát và nghe giảng  - Thực hành nhóm đôi, ba.  - HS thi theo nhóm.  - HS quan sát và nhận xét nhóm bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Em sử dụng chuột để thực hiện: khởi động 1 biểu tượng; thực hiện tắt máy tính.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Hs thực hiện |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ:2’**

* Sau khi học xong bài hoc, em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét tiết học – biểu dương.

**Tuần: 4 Ngày dạy: 29/9/2020**

**Tiết: 7 - 8**

CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**BÀI 4 : BÀN PHÍM MÁY TÍNH**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Nhận biết được khu vực chính của bàn phím máy tính.

- Chỉ ra được vị trí của các hàng phím trên khu vực chính của bàn phím máy tính.

- Biết đặt tay đúng cách trên bàn phím máy tính..

2. Kỹ năng:

- Sử dụng được bàn phím và đặt tay đúng vị trí trên bàn phím.

- Ngồi đúng tư thế và đặt đúng tay trên bàn phím.

3. Thái độ:- Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học. Năng lực hợp tác; năng lực trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  Gọi hs nêu các thao tác sử dụng chuột + 1 hs thực hiện lại thao tác bạn vừa trình bày.  Khi thực hiện nháy chuột, nháy đúp chuột khác nhau ntn?  Gọi hs thực hiện khởi động 1 biểu tượng. em vừa thực hiện thao tác gì?  Gv nhận xét – biểu dương  Bài mới:  + Giáo viên giới thiệu bài học 2’  ? để gõ chữ vào máy tính, em sử dụng bộ phận nào?  + Ghi bảng  BÀI 4: BÀN PHÍM MÁY TÍNH  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: Tìm hiểu về bàn phím máy tính  Yêu cầu hs đọc thông tin sgk 20 và quan sát bàn phím để chỉ ra khu vực chính trên bàn phím.  Gv nhận xét.  HĐ 2: Khu vực chính của bàn phím máy tính.  Gv giới thiệu các hàng phím chính trong khu vực chính của bàn phím.  a. Hàng phím cơ sở: chú ý 2 phím có gai F và J  gv nhấn mạnh 2 phím này làm cơ sở cho việc gõ phím của hs.  b. Hàng phím trên  c. Hàng phím dưới  d. Hàng phím số  đ. Hàng phím dưới cùng  Tại mỗi hàng phím gv yêu cầu hs gọi tên các phím trong hàng phím đó.  Yêu cầu hs thực hiện sgk21  HĐ 3: Cách đặt tay lên bàn phím máy tính.  Yêu cầu hs đọc nội dung sgk 21  Gv thực hiện mẫu  Yêu cầu hs thực hiện  Quan sát – hướng dẫn hs đặt tay đúng trên bàn phím.  Gv nhận xét  Yêu cầu hs thực hiện sgk21 điền các chữ còn thiếu  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | 1 hs trình bày + 1 hs thực hiện tại máy tính  Trả lời  Nhận xét bạn  Thực hiện – trả lời  Nhận xét bạn  Trả lời  Ghi bài vào vở  Đọc thông tin  Chỉ ra được khu vực chính bàn phím.  Lắng nghe – quan sát  Ghi bài  Gọi tên, điền tiếp các số, chữ cái còn thiếu sgk 21  Đọc nội dung  Quan sát  Thực hiện  Quan sát bạn – nhận xét bạn  Lắng nghe  Làm sgk 21  Báo cáo kq làm được |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: CẢ LỚP  Trò chơi: Gọi tên hàng phím  Gv nêu quy tắc chơi: sgk21  Gv chia thành 2 nhóm: nhóm 1 (Tom) nhóm 2(Jerry)  Nhóm 1: đọc tên 1 phím  Nhóm 2: nêu đúng tên hàng phím có phím đó  Ngược lại  Thực hiện 10 lần – tìm ra nhóm thắng cuộc  HĐ 2: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Gv khởi động Word, hs gõ 1 số từ không dấu đơn giản  Hoa lan, ban mai, hoc sinh,…  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Chơi trò chơi  Chia nhóm  Nghe quy tắc chơi  Thực hiện chơi  Thực hiện máy tính  Gõ 1 số từ đơn giản |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG3’**  Yêu cầu hs đặt tay tren bàn phím – bạn bên cạnh quan sát – nhận xét.  Vì sao em cần đặt đúng tay trên bàn phím?  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Quan sát – nhận xét  Trả lời (khoa học, không gây mỏi tay,….. |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ:2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì? Sgk 22
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**Tuần: 5 Ngày dạy: 6/10/2020**

**Tiết : 9 - 10**

CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**BÀI 5: TẬP GÕ BÀN PHÍM**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

-Biết cách gõ bàn phím bằng mười ngón tay

- Tự tập luyện gõ bàn phím bằng mười ngón tay với phần mềm Kiran’s typing tutor.

2. Kỹ năng:

- Đặt ngón tay đúng vị trí tại hàng phím cơ sở.

- Sử dụng 10 ngón tay để gõ các phím trên khu vực chính.

- Yêu cầu gõ đúng ngón.

3. Thái độ: - Nghiêm túc khi luyện gõ bàn phím. Ngồi và nhìn đúng tư thế

- Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học. Năng lực hợp tác; năng lực trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động:3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học  + Ghi bảng  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN30’**  HĐ 1:1.Cách gõ bàn phím bằng 10 ngón tay:  - Cho HS nhắc lại cách đặt tay lên bàn phím  Gv nhận xét  - Cho HS đọc thông tin trong SGK 23  Hoạt động theo cặp.  - Một em đọc tên phím – một em gõ phím và ngược lại  **HĐ 2: 2. Tập gõ bàn phím bằng 10 ngón với phần mềm Kiran’s typing Tutor:**  **a) Khỏi độngKiran’s typing Tutor.**  ?Để khởi động một chương trình ta làm thế nào?  - GV thao tác mẫu  Yêu cầu hs đọc thông tin sgk25 (Bước 1,2,3)  Gv thực hiện theo các bước.  **b) Thoát khỏi bài luyện tập.** Nháy chọn mục **Close** bên trái  **c) Thoát khỏi phần mềm.** Nháy chọn nút ⌧ góc trên bên phải cửa sổ  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  - HS nhắc lại cách đặt tay lên bàn phím  Nhận xét bạn  Đọc thông tin sgk23  HS hoạt động theo cặp.  - Một em đọc tên phím – một em gõ phím và ngược lại  **a) Khỏi độngKiran’s typing Tutor.**  - HS trả lời. Nháy đúp chuột lên biểu tượng của phần mềm.  Quan sát |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  - Cho HS tập khởi động phần mềm và chọn bài luyện gõ  Tuần 4: Chọn bài luyện: Hàng phím cơ sở + Hàng phím trên.  Tuần 5: Chọn bài luyện: Hàng phím dưới + Hàng phím số  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Thực hành luyện gõ  Chọn bài theo yêu cầu gv  Thực hiện luyện gõ  Quan sát bạn – nhận xét bạn.  Báo cáo kết quả đã làm |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG3’**  Thực hiện theo thao tác sgk26 (nhóm 2)  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Quan sát – nhận xét thao tác của bạn |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ:2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**Tuần: 6 Ngày dạy: 13/10/2020**

**Tiết: 11 - 12**

CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**BÀI 6: THƯ MỤC**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Làm quen với thư mục, thư mục con.

- Biết cách và có ý thức sắp xếp khoa học, hợp lí các thư mục

2. Kỹ năng:

- Thực hiện được các thao tác: Tạo mới, đặt tên, mở, đóng, xóa thư mục.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học.

- Năng lực hợp tác; năng lực trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động:3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  Gv nêu ví dụ:  Yêu cầu hs phân loại, sắp xếp đồ dùng học tập  Hỏi: 1. Nếu cô để tất cả đồ dùng học tập của em vào 1 thùng giấy, điều gì xảy ra khi em tìm kiếm?  Vậy em cần để như thế nào để việc tìm kiếm nhanh hơn?  Gv rút ra trong máy tính của em cũng vậy.  Hỏi: Trong máy tính thường chứa những thông tin gì?  Để việc tìm kiếm thông tin trong máy tính được dễ dàng thì ngta chia làm các ngăn 🡪 được gọi là các thư mục  + Giáo viên giới thiệu bài học + Ghi bảng  BÀI 6: THƯ MỤC  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 32’**  HĐ 1:1. Tìm hiểu về thư mục  Gv giới thiệu 1 thư mục trong máy tính (hình dạng, màu sắc)  Cho hs quan sát các thư mục trong máy tính. Em có nhận xét gì về các thư mục đó.  Gv nêu ví dụ: lớp học 🡪 tổ 🡪thành viên trong tổ. vậy Lớp học là thư mục mẹ; Tổ là thư mục con của lớp học,…. 🡪 đ/n thư mục con?  Gv mở thư mục lớp học 🡪 hs quan sát các thư mục con tổ,  Hs quan sát cây thư mục….  Gv nhận xét: Trong mỗi thư mục có thể tạo ra thư mục con.  HĐ 2: Các thao tác về thư mục  2. Tạo thư mục  Gv thực hiện mẫu  Tạo thư mục LOP  Yêu cầu hs thực hiện  Quan sát – hướng dẫn hs thực hiện  Chú ý: khi gõ tên em cần gõ tên không dấu  3. Mở thư mục  Gv thực hiện mẫu  Gv mở thư mục LOP  Chú ý: mở: Open  Gv nêu thêm cách mở thư mục bằng cách nháy đúp chuột lên thư mục cần mở.  4. Đóng thư mục đang mở:  Gv thực hiện – hs thực hiện  5. Xóa thư mục  Gv thực hiện  Gv chú ý hs nếu không phải thư mục của mình thì không được phép xóa. Cần chắc chắn trước khi xóa.  Chú ý: Xóa: Delete  Hỏi: Sau khi tạo một thư mục em có thể thực hiện các thao tác nào?  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  hs thực hiện sắp xếp: đồ dùng học tập; sách; vở;…  hs trả lời: lâu, khó khăn, lộn xộn,….  Sắp chúng ra thành từng nhóm/ ngăn  Hs trả lời  Hs quan sát  Nhận xét: được sắp xếp theo từng loại.  Lắng nghe  Thư mục con là thư mục nằm trong thư mục mẹ.  Hs ghi bài  Quan sát  Thực hiện + trình bày cách tạo thư mục  Quan sát  Thực hiện + trình bày cách mở thư mục  Hs thực hiện  Quan sát  Thực hiện  Mở, Đóng, xóa. |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH 1: Tạo thư mục có tên LOP3  Thực hiện thao tác Mở, đóng, xóa thư mục.  Gv quan sát – hướng dẫn hs  TH 2: Tạo thư mục TO1; TO2;….  Mở thư mục TO1: tạo thư mục con có tên là tên hs trong nhóm ngồi máy tính.  Vd: tạo thư mục TO1/ Thư mục con: LAN – thư mục con HOA.  Hỏi: Trong thư mục TO1 em vừa tạo có mấy thư mục con? Có tên gì?  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Thực hành  Tạo thư mục LOP3  Thực hiện yêu cầu  Thực hiện – quan sát bạn  Trả lời |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Tạo thư mục VIDU  Thực hiện việc xóa thư mục bằng cách chọn thư mục vừa tạo rồi nhấn phím Delete trên bàn phím. Nhận xét – so sánh cách xóa thư mục vừa học  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Thực hiện  Nhận xét – so sánh  (sử dụng chuột – bàn phím) |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì? Sgk30
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**Tuần: 7 Ngày dạy: 20/10/2020**

**Tiết : 13 - 14**

CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**BÀI 7 : LÀM QUEN VỚI INTERNET**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Làm quen với Internet.

- Biết máy tính có thể truy cập internet khi được kết nối internet

- Truy cập được trang web, khi biết địa chỉ của trang web

2. Kỹ năng:

- Thực hiện được các thao tác truy cập Internet

3. Thái độ: - Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học. Năng lực hợp tác; năng lực trình bày. , HS biết địa chỉ của trang Web và thực hiện được thao tác truy cập Internet

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động:3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  Hỏi: Em biết và hiểu như thế nào về internet? (hay gọi mạng)  + Giáo viên giới thiệu bài học + Ghi bảng  Bài 7: LÀM QUEN VỚI INTERNET  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: Internet  Gv giải thích ntn gọi là internet (các máy tính được kết nối với nhau trên toàn thế giới được gọi là mạng máy tính - internet)  Máy tính được kết nối internet em có thể làm gì?  HĐ 2: Truy cập internet  Để truy cập được internet máy tính cần được cài đặt các trình duyệt.  Gv giới thiệu 1 số trình duyệt có trên máy tính + biểu tượng của trình duyệt  Gv thực hiện mở 1 trình duyệt  Giới thiệu: địa chỉ web; các nút lệnh điều khiển cửa sổ trang web  Gv hướng dẫn hs mở 1 trình duyệt. gõ địa chỉ: violympic.vn,……  Gv chú ý hs không nên mở 1 số trang web xấu, nội dung không tốt. nên chọn những trang web phù hợp với lứa tuổi hs.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  hs trả lời  ghi bài vào vở  lắng nghe  trả lời  hs quan sát  thực hiện |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Khởi động 1 trình duyệt Web  Gõ địa chỉ: violympic.vn,  Gv giới thiệu thêm 1 số địa chỉ web  Quan sát sự thay đổi hình dạng của con trỏ chuột  TH2: Quan sát và đọc nội dung trên trang web – trao đổi với bạn.  TH3: sgk33 Sắp xếp thứ tự các thao tác đúng  Gv quan sát  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Khởi động –  Thực hiện truy cập internet  Nhận xét  Thực hiện  Báo cáo kết quả  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG3’**  Gv giới thiệu 1 số trang web phục vụ cho việc học tập, vui chơi,….  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Chia sẻ 1 số trang web hay cho bạn. |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ:2’**

* Bài học hôm nay em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**Tuần: 8 Ngày dạy: 27/10/2020**

**Tiết : 15 - 16**

CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

**HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH: TRÒ CHƠI BLOCKS**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Giúp học sinh rèn luyện sử dụng chuột, rèn luyện khả năng quan sát và ghi nhớ

2. Kỹ năng:

- Di chuyển đến đúng vị trí. Nháy chuột nhanh và đúng vị trí.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp HS phát huy năng lực tự học, kĩ năng sử dụng chuột, luyện trí nhớ.

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động:3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học  + Ghi bảng  BÀI TRÒ CHƠI BLOCKS  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN30’**  HĐ 1: 1. Giới thiệu trò chơi  Yêu cầu hs tìm hiểu thông tin sgk35  Hỏi: Nhiệm vụ của trò chơi này là gì?  2. Biểu tượng: gv giới thiệu biểu tượng.  Hỏi: Nêu cách khởi động trò chơi?  HĐ 2: 2. Cách chơi  Yêu cầu hs tìm hiểu cách chơi sgk35  Gv thực hiện mẫu  Hs thực hiện  Hỏi: Mỗi lần chỉ được phép lật bao nhiêu ô?  3. Bắt đầu chơi  Gv thực hiện mẫu: cách chọn bảng, chọn chế độ chơi: 1 người chơi; 2 người chơi.  Chơi lượt mới: Game 🡪 New (hoặc nhấn F2)  4. Thoát khỏi trò chơi:  Gv thực hiện mẫu  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  ghi bài vào vở  tìm hiểu sgk  trả lời  quan sát  trả lời  quan sát  thực hiện  trả lời: 2 ô  quan s  quan sát |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Hs chơi cá nhân bảng nhỏ  Hs chơi bảng ô lớn – gv cho hs thi đua – xem bạn /nhóm máy nào thực hiện làm biến mất các ô nhanh nhất.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Thực hiện chơi  Thi đua |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG3’**  Chơi 1 số trò chơi giúp hs rèn luyện trí nhớ, quan sát và sử dụng chuột : sticks; dots  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Tìm hiểu cách chơi và thực hiện trò chơi |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ:2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**Tuần: 9 Ngày dạy: 3/11/2020**

**Tiết : 17 - 18**

CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ

**BÀI 1 : LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM HỌC VẼ**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Làm quen với phần mềm học vẽ Paint.

- Sử dụng được công cụ vẽ tự do để vẽ các nét đơn giản

2. Kỹ năng:

- Sử dụng công cụ vẽ tự do để vẽ các nét đơn giản

-Thực hiện được các thao tác: lưu bài vẽ vào thư mục máy tính, mở bài vẽ đã có sẵn.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích, tìm tòi và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực tự học. Năng lực hợp tác; năng lực trình bày. , Biết sử dụng 1 phần mềm đồ họa cơ bản.

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  Hỏi: Em đã được học môn Mỹ thuật. Để vẽ 1 bức tranh em cần có dụng cụ gì?  Gv ghi lại các dụng cụ hs trình bày  Hỏi: Làm thế nào em vẽ được trên máy tính? Hay trên máy tính em có thể vẽ được không?  + Giáo viên giới thiệu bài học + Ghi bảng  BÀI 1: LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM HỌC VẼ  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: Giới thiệu phần mềm vẽ Paint  Yêu cầu hs đọc thông tin sgk39  Hỏi: Phần mềm giúp em vẽ trên máy tính có tên là gì?  Hướng dẫn hs đọc đúng Paint (pên)  Gv giới thiệu biểu tượng – yêu cầu hs nêu cách khởi động Paint? Khởi động Paint  Yêu cầu hs quan sát màn hình Paint + thông tin sgk39. 🡪 cho biết vị trí bảng chọn/vùng trang vẽ  Hỏi: Trong bảng chọn có chứa gì?  Hỏi: đã đầy đủ như dụng cụ vẽ của em chưa?  HĐ 2: Công cụ bút vẽ  Em sử dụng công cụ bút vẽ để vẽ hình tự do  Yêu cầu hs đọc các bước sgk40  Gv thực hiện mẫu  Hs thực hiện  Hỏi: Em dùng chuột điều khiển bút vẽ có khác gì khi em cầm bút chì để vẽ? (nêu khó – dễ)  Gv kh/khích nên kiên trì – vẽ chậm – đều tay.  Sau khi xong bài vẽ, em cần cất lại : gọi là Lưu  HĐ 3. Lưu bài vẽ  Gv thực hiện thao tác lưu bài vẽ trên máy tính  Yêu cầu hs lưu bài vẽ  Chú ý hs cách đặt tên: nên đặt tên đúng nội dung vẽ - tên không dấu.  Lưu : Save /Save as  Quan sát – hướng dẫn hs lưu bài vẽ.  HĐ 4: Mở bài vẽ vừa lưu  Gv thực hiện mẫu  Mở đã có trong máy tính: Open  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  hs trình bày  Hs trả lời  Đọc đúng  Quan sát  Khởi động Paint  Hs chỉ  Trả lời  Trả lời  Ghi bài  Đọc sgk40  Quan sát  Thực hiện  Trả lời  Ghi bài  Quan sát  Lưu bài vừa vẽ  Chú ý  Ghi bài  Quan sát  Thực hiện mở bài vừa lưu |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Thực hiện yêu cầu sgk41  Gv yêu cầu hs nhắc lại công việc cần thực hiện  Hướng dẫn – quan sát hs thực hiện  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Đọc yêu cầu  Các việc:  Việc 1: dùng công cụ bút vẽ  Việc 2: Vẽ bông hoa  Việc 3: Lưu bài vẽ có tên là bonghoa  Báo cáo kết quả làm được  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Thực hiện sgk 41  Yêu cầu hs giải thích thao tác lưu bài vẽ bằng chuột với thao tác sử dụng tổ hợp phím  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Đọc và thực hiện sgk 41  Giải thích |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**Tuần: 10 Ngày dạy: 10/11/2020**

**Tiết : 19 - 20**

CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ

**BÀI 2: VẼ HÌNH TỪ HÌNH MẪU CÓ SẴN. CHỌN ĐỘ DÀY, MÀU NÉT VẼ**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Sử dụng được các công cụ có sẵn để vẽ hình đơn giản

- Biết cách chọn độ dày, màu nét vẽ

2. Kỹ năng: - Vẽ được hình từ hình mẫu có sẵn

- Biết cách chọn độ dày, màu nét vẽ

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Bài cũ:  Gv gọi hs  H: Phần mềm giúp em vẽ tranh trên máy tính?  Gọi hs khởi động p/m Paint – sử dụng công cụ bút vẽ -lưu sản phẩm  Gv nhận xét – biểu dương  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **BÀI 2 : VẼ HÌNH TỪ HÌNH MẪU CÓ SẴN. CHỌN ĐỘ DÀY, MÀU NÉT VẼ**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: Chọn độ dày nét vẽ  H: Tại sao em cần phải chọn độ dày nét vẽ?  Gv giới thiệu 2 hình vẽ có độ dày nét vẽ khác nhau 🡪 yêu cầu hs nhận xét 🡪 Gv rút ra kết luận  Gv thực hiện chọn độ dày nét vẽ  Yêu cầu hs thực hiện  HĐ 2: Chọn màu nét vẽ  Gv gọi hs thực hiện chọn màu nét vẽ - thực hiện vẽ đường thẳng.  HĐ 3: Vẽ hình từ hình mẫu có sẵn  Gv giới thiệu 1 số mẫu hình có sẵn – gv chọn 1 mẫu hình 🡪 thực hiện vẽ.  Gv chú ý cách vẽ hình (kéo theo hướng chéo)  Chú ý: để vẽ được hình vuông, hình tròn cần chọn công cụ hcn, hình e líp rồi nhấn giữ phím Shift trong khi vẽ.  Gv thực hiện mẫu  Gọi hs thực hiện – cả lớp thực hiện vẽ các hình mẫu.  H: em vận dụng các hình mẫu để vẽ gì?  Gv nhận xét – biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  lên bảng  trả lời  Thực hiện  Nhận xét bạn  Ghi bài vào vở  Trả lời  Nhận xét  Nghe  Quan sát  Thực hiện  Thực hiện  Quan sát  Quan sát gv kéo thả chuột theo hướng chéo.  Quan sát – thực hiện  Trả lời  Nhận xét |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Gv yêu cầu bài thực hành  TH 1/ Chọn độ dày, màu nét vẽ. Vẽ hình theo mẫu  TH 2/ Vẽ hình từ hình mẫu có sẵn ( ô tô/ nhà/…)  Gv hướng dẫn – nhắc nhở hs – khuyến khích hs vẽ theo ý tưởng của mình.  Chú ý: Vẽ xong – tô màu – lưu sản phẩm  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 số bài  Gv nhận xét – biểu dương – nhắc nhở  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Đọc yêu cầu – thực hành  Quan sát – nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Yêu cầu hs thực hiện vẽ: vật dụng trong nhà, lớp học (tủ, bàn ghế,….)  Gv quan sát – hướng dẫn  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Thực hiện |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần: 11 Ngày dạy: 17/11/2020**

**Tiết : 21 - 22**

CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ

**BÀI 3: VẼ ĐƯỜNG THẲNG, ĐƯỜNG CONG**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Biết công cụ để vẽ đường thẳng, đường cong;

- Vẽ được bức tranh đơn giản có đường thẳng, đường cong.

2. Kỹ năng:

- Biết sử dụng công cụ để vẽ đường thẳng, đường cong;

- Vẽ được bức tranh đơn giản có đường thẳng, đường cong

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  Bài cũ:  Gv gọi hs thực hiện vẽ hình theo mẫu  H: Em đã sử dụng công cụ hình gì để vẽ hình đó?  Gv nhận xét – biểu dương  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **BÀI 3 : VẼ ĐƯỜNG THẲNG, ĐƯỜNG CONG**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: 1. Vẽ đường thẳng  Gv giới thiệu 1 số hình vẽ có các nét thẳng (thuyền, núi, mây,..) Hình vẽ trên gì?  H: Hình vẽ trên có các nét thẳng nào?  Làm sao chúng ta có thể vẽ được các nét thẳng đó?  Gv giới thiệu công cụ đường thẳng  Gv yêu cầu hs tìm hiểu các bước vẽ đường thẳng sgk44 – thảo luận nhóm 2.  Gv gọi hs báo cáo kết quả thảo luận  (gv có thể hỏi có mấy bước, hs ghép các bước)  Gv gọi hs thực hiện vẽ đường thẳng  Gv chốt lại – nhận xét – biểu dương.  H: Hình vẽ bên ngoài nét thẳng ra, còn có nét nào nữa?  HĐ 2: Vẽ đường cong  Yêu cầu hs thảo luận nhóm 2  H: Bước 2, 3 em thực hiện giống các bước vẽ gì?  Gv giải thích Bước 4: bước uốn cong đoạn thẳng thành đường cong.  Gv thực hiện mẫu  Gv gọi hs thực hiện vẽ tiếp mẫu  Gv quan sát – hướng dẫn  Hoàn thành mẫu  Nhận xét – biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  thực hiện  Trả lời  Lắng nghe  Ghi bài vào vở  Quan sát  Trả lời  Quan sát  Thảo luận – tìm hiểu  Đại diện trình bày  Thực hiện  Nét cong  Thảo luận  Vẽ đường thẳng  Nghe – quan sát  Hs thực hiện  Nhận xét bạn |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH - 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1/ Hoàn thành tiếp tranh vẽ ở mục HĐCB  Gv hướng dẫn – quan sát  TH 2/ Vẽ 1 số mẫu hình theo các tiến trình  Gv hướng dẫn  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 số bài hs  Gv nhận xét – biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Hoàn thành tranh vẽ (đám mây, núi,….)  quan sát – thực hành  nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Thực hiện vẽ thêm 1 số mẫu ( cái nón, quả cam, con cá,…)  Gv quan sát – nhận xét  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Thực hiện |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần: 12 Ngày dạy: 24/11/2020**

**Tiết : 23 - 24**

CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ

**BÀI 4: TẨY, XÓA CHI TIẾT TRANH VẼ**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Biết công cụ Tẩy để tẩy xóa chi tiết tranh vẽ

- Biết công cụ chọn hình vuông, chọn hình tự do để chọn chi tiết tranh muốn xóa.

2. Kỹ năng:

- Biết sử dụng công cụ Tẩy để tẩy xóa chi tiết tranh vẽ

- Biết sử dụng công cụ chọn hình vuông, chọn hình tự do để chọn chi tiết tranh muốn xóa.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  \*Bài cũ:  Gv gọi hs lên vẽ thêm chi tiết bức tranh với công cụ đường thẩng – đường cong  H: Bạn đã sử dụng công cụ nào để hoàn thiện bức tranh?  Gv nhận xét – biểu dương  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  Gv giới thiệu 1 số hình trong tranh vẽ có thừa 1 số chi tiết. Hỏi hs nhận xét. Làm sáo để được tranh hoàn thiện?  Gv nhận xét – vào bài  **BÀI 4 : TẨY, XÓA CHI TIẾT TRANH VẼ**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: 1. Tẩy chi tiết tranh vẽ  Gv giới thiệu công cụ Tẩy  Gv thực hiện mẫu  Gọi hs lên thực hiện tiếp  Gv nhận xét  HĐ 2: Xóa chi tiết tranh vẽ  H: không sử dụng công cụ Tẩy, có cách nào để xóa chi tiết tranh vẽ không?  H: Chi tiết cần xóa? – Chọn chi tiết tranh  Gv chọn chi tiết cần xóa 🡪 giới thiệu 2 công cụ chọn – phím delete  Thực hiện xóa tranh với phím delete  H: Khi nào em sử dụng công cụ Tấy – khi nào em xóa bằng phím delete?  Nhận xét  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Lên thực hiện  Trả lời  Nhận xét bạn  Ghi bài vào vở  Quan sát  Thực hiện  Nhận xét bạn  Trả lời  Trả lời  Quan sát – thực hiện  Trả lời |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Gv giới thiệu bài thực hành: Xóa chi tiết tranh vẽ - gọi hs đọc yêu cầu bài thực hành.  Quan sát – hướng dẫn hs thực hành  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 số bài hs  Gv nhận xét – biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Quan sát – đọc phân tích yêu cầu – thực hành  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Sgk 48 – tìm hiểu chức năng của công cụ select all và delete trong Select  Quan sát – hướng dẫn  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Tìm hiểu - Thực hành |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần: 13 Ngày dạy: 1/12/2020**

**Tiết : 25 - 26**

CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ

**BÀI 5: SAO CHÉP, DI CHUYỂN CHI TIẾT TRANH VẼ**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Biết sao chép, thay đổi kích thước của chi tiết đã vẽ trên bức tranh

- Biết di chuyển chi tiết đã vẽ đến vị trí mới

2. Kỹ năng:

- Biết cách sao chép, thay đổi kích thước của chi tiết đã vẽ trên bức tranh

- Biết cách di chuyển chi tiết đã vẽ đến vị trí mới

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  \*Bài cũ:  Thực hiện xóa chi tiết tranh vẽ  H: Em đã sử dụng công cụ nào để xóa? Còn cách nào khác?  Gv nhận xét – biểu dương  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **BÀI 5 : SAO CHÉP, DI CHUYỂN CHI TIẾT TRANH VẼ**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: Sao chép – di chuyển chi tiết tranh vẽ  Gv yêu cầu hs thực hiện vẽ thuyền như sgk a/  H: Em cần sử dụng công cụ nào đề vẽ? (có thể vẽ giống – khác thuyền sgk)  Quan sát  Gv yêu cầu hs đọc tiếp yêu cầu b/  Hướng dẫn hs thực hiện từng bước  Bước 1: Chọn toàn bộ hình con thuyền.  H: Em cần sử dụng công cụ nào?  Bước 2: chọn copy để sao chép  Bước 3: Chọn Paste để dán hình vào trang vẽ  H: Em có mấy chiếc thuyền? em vừa thực hiện thao tác gì?  H: Em thấy thuyền 2 như thế nào với thuyền 1?  H: Em cần làm gì để thuyền 2 không che khuất thuyền 1  Thực hiện tiếp bước 4 – sgk50  H: em vừa thực hiện thao tác gì?  H: Em thấy 2 thuyền như thế nào? (kích thước)  H: cô muốn thuyền 2 nhỏ hơn thuyền 1, làm sao?  Yêu cầu hs đọc bước 5 – sgk50  H: Thuyền 2 đã nhỏ theo yêu cầu của cô chưa?  H: Em vừa thực hiện thao tác gì?  Gv nhận xét – chốt bài.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  thực hiện  Trả lời  Nhận xét bạn  Ghi bài vào vở  Đọc yêu cầu – vẽ thuyền  Trả lời  Thực hiện vẽ thuyền  Đọc yêu cầu b/  Đọc các bước 1  Trả lời select – thực hiện  Thực hiện  Thực hiện  2. Sao chép thuyền  Che khuất  Đọc bước 4 – thực hiện  Di chuyển thuyền 2  Di chuyển  Bằng nhau  Đọc bước 5 - Thực hiện  Thay đổi kích thức chi tiết tranh |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Thực hiện vẽ thêm 1 số hình ( núi, mây, mặt trời, sóng biển) để hoàn thiện bức tranh.  H: Em cần sao chép thêm chi tiết nào? (mây, núi, sóng biển,..)  Chú ý: di chuyển hình tới vị trí thích hợp trong tranh. Gv quan sát – hướng dẫn  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 số bài hs  Gv nhận xét – biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Vẽ thêm hình để hoàn thiện tranh  Thực hành  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Yêu cầu hs đọc sgk 51  Quan sát – hướng dẫn  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Sgk 51  Thực hiện – nhận xét |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần: 14 Ngày dạy: 8/12/2020**

**Tiết : 27 - 28**

CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ

**BÀI 6: TÔ MÀU, HOÀN THIỆN TRANH VẼ**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

-Biết công cụ Tô màu để tô màu các chi tiết tranh vẽ

2. Kỹ năng:

- Biết sử dụng công cụ Tô màu để tô màu các chi tiết tranh vẽ

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  \*Bài cũ: gv gọi hs thực hiện sao chép hình theo yêu cầu và sắp xếp các hình đó theo yêu cầu  Quan sát hs thực hiện  H: Em vừa thực hiện thao tác gì?  H: Trước khi thực hiện các thao tác đó em cần phải làm gì?  Gv nhận xét – biểu dương  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  Gv giới thiệu 1 bức tranh đã được vẽ thô  H: Bức tranh đã hoàn thiện chưa?  H: Em cần phải làm gì?  **BÀI 6: TÔ MÀU, HOÀN THIỆN TRANH VẼ**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: 1. Công cụ Tô màu  Gv giới thiệu công cụ Tô màu  HĐ 2: Thực hiện tô màu  Gv gọi hs nêu từng bước tô màu sgk52 và thực hiện tô màu tranh vẽ.  Gv chú ý cách đặt bình tô màu khi tô – khi màu bị lem cần Undo lại – ko nên đổ màu trắng  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  báo cáo  Hs đọc và quan sát kỹ tranh. Thực hiện sao chép và di chuyển  Trả lời: copy – di chuyển  Chọn - select  Nhận xét bạn  Nghe  Trả lời  Ghi bài vào vở  Quan sát – chỉ ra công cụ Tô màu  Nêu từng bước – thực hiện tô màu  Chú ý |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  Yêu cầu mở mẫu – thực hiện tô màu cho bức tranh  H: Nêu cách mở tệp mẫu  Gv quan sát – hướng dẫn  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 số bài hs  Gv nhận xét – biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Mở mẫu file 🡪 open 🡪 chọn tệp  Thực hiện tô màu  Quan sát – nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Đọc yêu cầu sgk53 – hướng dẫn hs thực hiện  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Đọc yêu cầu sgk53 – thực hành  Nhận xét |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần: 15 Ngày dạy: 15/12/2020**

**Tiết : 29 - 30**

CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ

**BÀI 7: THỰC HÀNH TỔNG HỢP**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Ôn tập kiến thức đã học.

2. Kỹ năng:

- Vận dụng kiến thức đã học để vẽ bức tranh về chủ đề tùy chọn.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **BÀI 7: THỰC HÀNH TỔNG HỢP**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: Nhắc lại kiến thức đã học  Điền tên các công cụ sgk54  HĐ 2: Bài tập củng cố  Gv đưa ra 1 số bài tập hs thực hiện (soạn bằng violet)  Gv quan sát – hướng dẫn  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Ghi bài vào vở  Nhắc lại  Sgk54 – làm vào sách  Thực hiện bài tập củng cố |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1/ Vẽ - tô màu các hình vẽ có sẵn – sắp xếp hình theo mẫu  H: Em cần vẽ những hình nào?  Thực hiện di chuyển để sắp xếp – ghép hình  TH2/ Vẽ hình – tô màu theo mẫu sgk55  TH3/ Vẽ tranh theo chủ đề  Gv hướng dẫn hs thực hành  Chú ý: Lưu bài vẽ vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu bài thực hành TH1/ TH2/TH3 của hs – hs nhận xét  Gv nhận xét lần lượt các bài thực hành – nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Đọc yêu cầu bài thực hành  Thực hành  Quan sát  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG 3’**  Yêu cầu hs đọc sgk55 – thực hiện  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Đọc sgk 55 – thực hiện |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần: 16 – Ngày dạy: 22/12/2020**

**Tiết: 31, 32**

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH:

**TẬP VẼ VỚI PHẦN MỀM TUX PAINT**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Biết cách sử dụng các công cụ vẽ hình trong phần mềm

- Vẽ được 1 bức tranh hoàn chỉnh bằng chương trình Tux Paint

2. Kỹ năng:

- Biết cách sử dụng các công cụ vẽ hình trong phần mềm

- Vẽ được 1 bức tranh hoàn chỉnh bằng chương trình Tux Paint

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: 3’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH:**  **TẬP VẼ VỚI PHẦN MỀM TUX PAINT**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 30’**  HĐ 1: 1. Giới thiệu trò chơi  Gv gọi hs đọc phần giới thiệu trò chơi  Gv giới thiệu màn hình chính của phần mềm: Công cụ - Chổi (nét – kiểu nét vẽ) - Màu  HĐ 2. Vẽ tự do  Gv gọi hs đọc từng bước thực hiện – thực hiện  Thực hiện vẽ mây - hoa  HĐ 3: Vẽ hình khối  Yêu cầu hs đọc sgk57  H: Thao tác vẽ hình trên phần mềm Tux Paint có khác gì với phần mềm Paint đã học ko?  Yêu cầu hs thực hiện 1 số mẫu vẽ từ hình có sẵn  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Ghi bài vào vở  Quan sát  Đọc giới thiệu  Quan sát  Đọc sgk 57  Vẽ mây - hoa  Đọc sgk57  Vẽ ngôi nhà  Không – Trả lời  Thực hiện |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH 30’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1/ Tìm hiểu thêm 1 số nút lệnh – chức năng của các nút lệnh sgk58  TH2/ Thực hiện vẽ tranh tự do  Gv quan sát – giúp đỡ - hướng dẫn  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 số tranh vẽ hs  Gv nhận xét – biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hiện  Đọc yêu cầu thực hành  Tìm hiểu các nút lệnh – chức năng  TH2/ Vẽ tranh tự do  Nhận xét bạn |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần 17 Ngày dạy: 29/12/2020**

**Tiết: 33 – 34**

Ôn tập Hk1

**I. MỤC TIÊU**

- Ôn lại kiến thức đã học.

- Thực hành tốt các bài học.

- Giáo dục học sinh ý thức học tập.

**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ HÌNH THỨC TỔ CHỨC**

- Phương pháp: Thực hành cùng nhau

- Hình thức tổ chức: Hoạt động cá nhân, nhóm, cả lớp.

**III. ĐỒ DÙNG VÀ PHƯƠNG TIỆN**

**1. GV chuẩn bị**

- Sách *HD Tin học lớp 3 .*

- Phòng máy vi tính

**2. HS chuẩn bị**

- Sách *HD Tin học lớp 3.*

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH** |
| **HĐ 1: Gv cho hs trả lời 1 số câu hỏi của các chủ đề đã được học: 30’**  ***Câu 1 :*** Em hãy nêu các bộ phận của máy tính để bàn.  ***Câu 2 :*** Nối cột A – cột B để có câu trả lời đúng nhất  Cột A:   1. Là nơi hiển thị kết quả làm việc của máy tính. 2. Có nhiều phím. Khi gõ phím ta gửi tín hiệu vào máy tính. 3. Là hộp chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có **bộ xử lý** của máy tính. 4. Giúp em điều khiểm máy tính 1 cách nhanh chóng và dễ dàng.   Cột B:   1. Bàn phím 2. Thân máy tính 3. Chuột máy tính 4. Màn hình   ***Câu 3***: Để thông tin trong máy tính được ngăn nắp, dễ tìm. Em cần phải tạo gì?  ***Câu 4:*** Em vẽ tranh trong máy tính nhờ phần mềm có tên là gì?  ***Câu 5***: Nêu cách khởi động Paint?  ***Câu 6:*** Sau khi vẽ xong tranh, em cần phải làm gì? Nêu cách thực hiện.  ***Câu 7:*** Để tạo ra nhiều hình giống nhau, em cần thực hiện thao tác nào? Nêu cách thực hiện.  **Hoạt động thực hành:** **30’**  1/ Em hãy thiết kế tấm thiệp chúc mừng năm mới  2/ Em hãy vẽ 1 bức tranh nói về mùa xuân.  Gv quan sát – hướng dẫn  Gv nhận xét | - HS tìm hiểu và trả lời  - hs nhận xét bạn  Hs nhận xét bạn  Hs thực hành  Lắng nghe |

**IV. CỦNG CỐ -EM CẦN GHI NHỚ: 2’**

* Gv nhắc nhở hs ôn bài thật kỹ
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\* BỔ SUNG:**

**Tuần: 18 Ngày dạy: 5/1/2021**

**Tiết: 35, 36**

KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ 1

**I. MỤC TIÊU**

- Kiểm tra kiến thức hs đã được học.

- Đánh giá học sinh cuối hk1.

**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ HÌNH THỨC TỔ CHỨC**

- Phương pháp: Bài viết trắc nghiệm, Thực hành.

- Hình thức tổ chức: Viết – Thực hành.

**III. ĐỒ DÙNG VÀ PHƯƠNG TIỆN**

- Đề Thi

- Máy tính

**MA TRẬN ĐỀ THEO SỐ CÂU, SỐ ĐIỂM MÔN TIN HỌC**

**LỚP 3 CUỐI HỌC KÌ 1 - NĂM HỌC 2020 – 2021**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mạch kiến thức, kĩ năng** | **Số câu và số điểm** | **Mức 1** | | | **Mức 2** | | | | **Mức 3** | | | | **Tổng điểm và tỷ lệ %** | | | |
| **TN** | **TL/ TH** | | **TN** | | **TL/ TH** | | **TN** | | **TL/ TH** | | **Tổng** | | **TL** | |
| 1. LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH | **Số câu** | 3 |  | | 2 | |  | |  | |  | | **5** | |  | |
| **Số điểm** | 1.5 |  | | 0.5 | |  | |  | |  | | **2.0** | | **20%** | |
| 2. EM TẬP VẼ | **Số câu** |  |  | | 1 | |  | |  | | 3 | | **4** | |  | |
| **Số điểm** |  |  | | 1.0 | |  | |  | | 7.0 | | **8.0** | | **80%** | |
| **Tổng** | **Số câu** | **3** | **0** | | **3** | | **0** | | **1** | | **1** | | **9** | |  | |
| **Số điểm** | **1.5** | **-** | | **1.5** | | **-** | |  | | **7.0** | | **10** | |  | |
| **Tỷ lệ %** | **15%** | **0%** | | **15%** | | **0%** | |  | | **70%** | |  | | **100%** | |
| **Tỷ lệ theo mức** | **15%** | | | **15%** | | | | **70%** | | | |  | | **100%** | |
|  |  |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |
|  | **Số câu** | **Điểm** | | **Tỷ lệ** | |  | |  | |  | |  | |  | |
| **Lí thuyết (10')** | **6** | **3** | | **30%** | |  | |  | |  | |  | |  | |
| **Thực hành (25')** | **3** | **7** | | **70%** | |  | |  | |  | |  | |  | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| PHÒNG GD & ĐT TP HUẾ  **TRƯỜNG TH PHƯỜNG ĐÚC** | | **BÀI KIỂM TRA ĐỊNH KỲ CUỐI HK 1**  **MÔN: TIN HỌC – LỚP 3**  **Thời gian: 35 phút** | | |
| **Họ và tên**: ……………………….  **Lớp: 3/**….. | **Điểm** | | **Nhận xét của giáo viên** |

**A- LÝ THUYẾT (3điểm)**

**Câu 1A: (1 điểm)**  Gọi tên và nối ô ở cột trái với ô cột phải để được câu đúng.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| -------------------------- |  |  | Là nơi hiển thị kết quả làm việc của máy tính. |
|  |  | Có nhiều phím. Khi gõ phím ta gửi tín hiệu vào máy tính. |
| ----------------------------- | Kết quả hình ảnh cho màn hình máy tính | Là hộp chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có **bộ xử lý** của máy tính |

**Câu 2A: (0.5 điểm):** Phím dài nhất trên bàn phím, được gọi là:

1. Phím dài b. Phím cách c. Phím có gai

**Câu 3A: (0.5 điểm):** Để thông tin (hình ảnh, âm thanh, văn bản) được cất gọn gàng trong máy tính, em cần phải:

1. Tạo thư mục b. Không cần tạo thư mục

**Câu 4A: (1 điểm)** Hãy sắp xếp các thao tác chính để vẽ tranh trên phần mềm Paint theo thứ tự các bước:

a. Tô màu cho bài vẽ.

b. Khởi động phần mềm Paint.

c. Lưu bài vẽ vào thư mục máy tính.

d. Vẽ hình trên trang vẽ.

Thứ tự sắp xếp là: 1.\_\_\_\_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_\_\_

**B. THỰC HÀNH (7 điểm)**

**Câu 5.B** (6 điểm)

1. Khởi động phần mềm Paint. (1đ)
2. Em hãy sử dụng các công cụ đã được học, để vẽ: (Học sinh chọn 1 lựa chọn). Tô màu cho hình em vừa vẽ. (5 đ)

Lựa chọn 1: Vẽ con gà con Lựa chọn 2: Vẽ ngôi nhà mơ ước

Lựa chọn 3: Vẽ thuyền buồm Lựa chọn 4: Vẽ cây cối

**Câu 6.B (1 điểm)** Em hãy sao chép hình em vừa vẽ thành 2 hình.

------- *Hết-----*

*ĐẤP ÁN CHẤM*

Câu 1A

Gọi đúng tên: 0.25 đ

Nối đúng: 0.25 đ

Thân máy tính - Là hộp chứa nhiều chi tiết tinh vi, trong đó có **bộ xử lý** của máy tính. (0.5 đ)

Màn hình - Là nơi hiển thị kết quả làm việc của máy tính. (0.5 đ)

Câu 2A: b/

Câu 3A: a/

Câu 4 A: Sắp xếp đúng 1 vị trí: 0.25đ

1 : b/ 2: d/ 3: a/ 4: c/

Câu 5B

1. Khởi động được phần mềm paint: 1 đ
2. Vẽ được hình – tô màu phù hợp: 5 đ
3. Biết sao chép thành 2 hình: 1 đ

**Tuần: 19 – Ngày dạy: 12/1/2021**

**Tiết: 37, 38**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 1 : BƯỚC ĐẦU SOẠN THẢO VĂN BẢN**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Nhận biết được giao diện của phần mềm soạn thảo Word và vai trò của một số phím đặc biệt khi soạn thảo văn bản.

2. Kỹ năng:

- Biết khởi động phần mềm soạn thảo Word.

- Nhận diện được giao diện làm việc được của Word, con trỏ soạn thảo, 1 số phím chức năng đặc biệt cũng như cách sử dụng.

- Hs biết gõ chữ không dấu. Luyện gõ phím bằng 10 ngón.

- Tư thế làm việc với máy tính

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 1 : BƯỚC ĐẦU SOẠN THẢO**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Khởi động  Gv giúp hs hiểu khái niệm: văn bản và soạn thảo  H: Hàng ngày em đã soạn thảo chưa? Đó là những việc gì?  2. Giới thiệu phần mềm soạn thảo Word  Biểu tượng W.  H: Nêu cách khởi động Word? Gọi hs nhắc lại  Gv giới thiệu màn hình chính của Word: Bảng chọn; Vùng soạn thảo; Con trỏ soạn thảo.  Em sử dụng bàn phím để gõ chữ.  HĐ 2: Soạn thảo   1. Soạn thảo văn bản 2. Gõ chữ hoa – chữ thường:   Gv nêu cách gõ chữ hoa: 2 cách: cách 1: Sử dụng phím Capslock. Cách 2: Sử dụng phím Shift.   1. Xuống hàng mới: Nhấn phím Enter. 2. Xóa kí tự: Backspace và Delete.   HĐ 3: 1. Lưu văn bản: Save hoặc save as  Gv thực hiện mẫu   1. Đóng trang soạn thảo: Gv thực hiện mẫu 2. Mở văn bản có sẵn: Gv thực hiện mẫu   Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Tập chép, chính tả, tập làm văn, làm toán,….  Quan sát  Trả lời  Nhắc lại  Quan sát  Trả lời  Nghe  Quan sát- thực hiện  Thực hiện  Thực hiện  Trả lời  Nhận xét bạn trả lời – bổ sung |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc sgk 63  H: a. Yêu cầu a) cần làm gì?  H: b. Yêu cầu b) càn làm gì?  Gv hướng dẫn – quan sát hs gõ  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 63  Trả lời. thực hiện  Trả lời  Thực hành  Lưu bài soạn vào thư mục  Quan sát  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG**  Trao đổi với bạn về điểm giống nhau và khác nhau khi chọn Save và save as?  Gv giải thích thêm – chốt lại  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Tìm hiểu – giải thích  Lắng nghe |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 20 –**

**Tiết: 39, 40 Ngày dạy:19/1/2021**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 2: GÕ CÁC CHỮ Â, Ă, Ô, Ơ, Ê, Đ, Ư**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Vai trò của phần mềm Unikey. Nắm được nguyên tắc gõ chữ Việt. Nắm được nguyên tắc gõ các chữ ă, â, ô, ơ, ê, đ, ư.

2. Kỹ năng:

- Biết khởi động phần mềm Unikey. - Biết chọn bảng mã: unicode, kiểu gõ: telex. - Biết gõ các chữ ă, â, ô, ơ, ê, đ, ư.

- Luyện gõ phím bằng 10 ngón. - Tư thế làm việc với máy tính đúng.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 2: GÕ CÁC CHỮ Â, Ă, Ô, Ơ, Ê, Đ, Ư**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Khởi động  H: Trên bàn phím có những phím chữ nào không có trong bảng chữ cái tiếng việt?  H: Làm thế nào để gõ được các chữ ă, â, ô, ơ, ê, đ, ư?  Gv giới thiệu phần mềm Unikey. Giới thiệu biểu tượng UNIKEY, cách chọn bản mã, kiểu gõ.  Chú ý: Biểu tượng **V** hay **E** ở góc dưới, phải màn hình.  HĐ 2: Gõ các chữ ă, â, ô, ơ, ê, đ, ư.   * Gõ kiểu Telex   Gv ghi bảng 2 nhóm chữ có mũ, chữ có râu, và nêu quy tắc gõ.   |  |  | | --- | --- | | Để có chữ | Em gõ | | â | aa | | ô | oo | | ê | ee | | đ | dd | | ă | aw | | ơ | ow | | ư | uw/ w |   Gv thực hiện chữ â,ă các chữ còn lại gọi hs tr/lời  Gọi hs nhắc lại.  HĐ 3: Gõ chữ cái tiếng việt theo kiểu gõ VNI  Gv yêu cầu hs tự đọc sgk.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Trả lời ă, â, ô, ơ, ê, đ, ư.  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Ghi bài  Thực hiện các chữ tiếp theo  Ghi bài  Đọc sgk và tìm hiểu |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc sgk 67  H: a. Yêu cầu a) cần làm gì?  Gv hướng dẫn – quan sát hs gõ  TH2: sgk 68  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 67  Trả lời. thực hiện  Trả lời  Thực hành  Lưu bài soạn vào thư mục  Quan sát  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG**  So sánh, nêu điểm giống và khác nhau trong cách gõ chữ cái TV theo kiểu telex và vni  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Tìm hiểu – giải thích  Lắng nghe |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 21 –**

**Tiết: 41, 42 Ngày dạy:**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 3: GÕ CÁC DẤU SẮC, HUYỀN, HỎI, NGÃ, NẶNG**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Vai trò của phần mềm Unikey. Nắm được nguyên tắc gõ chữ Việt. Nắm được nguyên tắc gõ các dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng.

2. Kỹ năng:

- Biết khởi động phần mềm Unikey. - Biết chọn bảng mã: unicode, kiểu gõ: telex. - Biết gõ các dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng.

- Luyện gõ phím bằng 10 ngón. Tư thế làm việc với máy tính đúng.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 3: GÕ CÁC DẤU SẮC, HUYỀN, HỎI, NGÃ, NẶNG**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Khởi động  H: Chữ Việt có các dấu thanh nào?  H: Làm thế nào để gõ được các dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng?  Khởi động phần mềm Unikey.  Chú ý: Biểu tượng **V** hay **E** ở góc dưới, phải màn hình.  HĐ 2: Gõ các dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng.   * Gõ kiểu Telex   Nêu quy tắc gõ.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Để có dấu | Em gõ | Ví dụ | | Sắc ( ) | s | Cas 🡪cá | | Huyền ( ` ) | f | Caf 🡪 cà | | Hỏi ( ? ) | r | Car 🡪 cả | | Ngã (~) | x | Cax 🡪 cã | | Nặng (.) | j | Caj🡪 cạ |   Gọi hs nhắc lại.  HĐ 3: Gõ dấu thanh theo kiểu gõ VNI  Gv yêu cầu hs tự đọc sgk70  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Trả lời dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng.  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Ghi bài  Thực hiện các chữ tiếp theo  Ghi bài  Đọc sgk và tìm hiểu |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc sgk 70  H: a. Yêu cầu a) cần làm gì?  Gv hướng dẫn – quan sát hs gõ  TH2: sgk 71 gõ đoạn văn Dế Mèn kể chuyện  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 70  Trả lời. thực hiện  Trả lời  Thực hành  Lưu bài soạn vào thư mục  Quan sát  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG**  So sánh, nêu điểm giống và khác nhau trong cách gõ dấu thanh TV theo kiểu telex và vni  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Tìm hiểu – giải thích  Lắng nghe |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Sau khi học xong bài em cần ghi nhớ điều gì?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 22 –**

**Tiết: 43, 44 Ngày dạy: 1/2 - 5/2**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 4: CHỌN PHÔNG CHỮ, CỠ CHỮ**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Học sinh biết các khả năng định dạng văn bản: Chọn phông chữ, cỡ chữ khi soạn thảo văn bản.

2. Kỹ năng:

- Thực hiện được chọn phông chữ, cỡ chữ rồi soạn thảo văn bản và thay đổi được phông chữ, cỡ chữ.

- Luyện gõ phím bằng 10 ngón. Tư thế làm việc với máy tính đúng.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 4: CHỌN PHÔNG CHỮ, CỠ CHỮ**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Khởi động  Gv giới thiệu 2 đoạn văn bản. gọi hs nhận xét.  Gv nhận xét.  HĐ 2: Chọn phông chữ, cỡ chữ.  Gv chỉ ra nút lệnh phông chữ, cỡ chữ trên thẻ Home. Yêu cầu hs tìm trên máy tính.  Thực hiện chọn cỡ chữ 18 🡪 gõ 1 từ. chọn lại cỡ chữ 14 gõ 1 từ, thực hiện chọn cỡ chữ 15.  Cỡ chữ không có trong bảng chọn em phải làm thế nào?  Gv nhận xét – biểu dương.  HĐ 3: Thay đổi phông chữ, cỡ chữ cho một phần văn bản.  Gv đặt câu hỏi:  H: Làm thế nào để thay đổi phông chữ, cỡ chữ cho văn bản đã có.  Gv yêu cầu hs tự đọc sgk74. Nêu cách thực hiện. gọi hs thực hiện lần lượt từng bước.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Nhận xét  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Thực hiện  Trả lời  Ghi bài  Trả lời  Ghi bài  Đọc sgk74. Nêu  Lắng nghe |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc sgk 74  H: a. Yêu cầu bài cần làm gì?  Gv hướng dẫn – quan sát hs chọn phông chữ, cỡ chữ và gõ 1 câu tiếng việt.  TH2: sgk 74 soạn thảo bài Sa Pa. chú ý chọn cỡ chữ.  H: Khi soạn thảo văn bản có nhiều phông chữ, cỡ chữ, em nhận xét?  Gv chốt: nên thống nhất 1 phông chữ, cỡ chữ. 🡪 yêu cầu hs chọn lại toàn bộ nội dung 1 cỡ chữ 14, 1 phông chữ Arial  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 74  Trả lời. thực hiện  Trả lời  Thực hành  Nhận xét  Quan sát  Nhận xét bạn  Lưu bài soạn vào thư mục  Nhận xét |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG**  Tìm hiểu chức năng các nút lệnh trên thẻ Home  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Tìm hiểu – giải thích  Lắng nghe |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Chọn phông chữ, cỡ chữ em có thể thực hiện mấy cách?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 23 –**

**Tiết: 45, 46 Ngày dạy: 22/2 – 26/2**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 5: CHỌN KIỂU CHỮ, CĂN LỀ**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Học sinh biết các khả năng định dạng văn bản: Chọn kiểu chữ, thay đổi kiểu chữ, biết căn lề khi soạn thảo văn bản.

2. Kỹ năng:

- Thực hiện được chọn kiểu chữ, thay đổi kiểu chữ, biết căn lề khi soạn thảo văn bản. Biết trình bày được văn bản đơn giản trên Word.

- Luyện gõ phím bằng 10 ngón. Tư thế làm việc với máy tính đúng.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 5: CHỌN KIỂU CHỮ, CĂN LỀ**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Khởi động  Gv giới thiệu 2 đoạn văn bản. Nêu điểm giống và khác nhau giữa 2 đoạn văn bản.  Gv nhận xét.  HĐ 2: Chọn kiểu chữ.  Gv chỉ ra nút lệnh  trên thẻ Home. Yêu cầu hs tìm trên máy tính.  Thực hiện chọn lần lượt các nút lệnh gõ 1 vài từ và nhận xét.  Gv chốt lại các kiểu chữ.  H: 1 từ có thể chọn 2, 3 kiểu chữ có được ko?  H: Làm thế nào để chuyển kiểu chữ đậm, nghiêng, gạch chân 🡪 chữ thường?  Gv nhận xét – biểu dương.  HĐ 3: Thay đổi phông chữ, cỡ chữ cho một phần văn bản.  Gv đặt câu hỏi:  H: Làm thế nào để thay đổi phông chữ, cỡ chữ cho văn bản đã có.  Gv yêu cầu hs tự đọc sgk74. Nêu cách thực hiện. gọi hs thực hiện lần lượt từng bước.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Nhận xét  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Ghi bài  Thực hiện các chữ tiếp theo  Ghi bài  Đọc sgk và tìm hiểu |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc sgk 74  H: a. Yêu cầu bài cần làm gì?  Gv hướng dẫn – quan sát hs chọn phông chữ, cỡ chữ và gõ 1 câu tiếng việt.  TH2: sgk 74 soạn thảo bài Sa Pa. chú ý chọn cỡ chữ.  H: Khi soạn thảo văn bản có nhiều phông chữ, cỡ chữ, em nhận xét?  Gv chốt: nên thống nhất 1 phông chữ, cỡ chữ. 🡪 yêu cầu hs chọn lại toàn bộ nội dung 1 cỡ chữ 14, 1 phông chữ Arial  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 70  Trả lời. thực hiện  Trả lời  Thực hành  Lưu bài soạn vào thư mục  Quan sát  Nhận xét bạn |
| **C. HOẠT ĐỘNG ỨNG DỤNG, MỞ RỘNG**  Tìm hiểu chức năng các nút lệnh trên thẻ Home  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Tìm hiểu – giải thích  Lắng nghe |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Chọn phông chữ, cỡ chữ em có thể thực hiện mấy cách?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 24 –**

**Tiết: 47, 48 Ngày dạy: 1/3 – 5/3**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 6: LUYỆN TẬP MỘT SỐ KĨ THUẬT TRÌNH BÀY VĂN BẢN**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Học sinh biết các khả năng định dạng văn bản: Chọn phông chữ, cỡ chữ. Chọn kiểu chữ, thay đổi kiểu chữ, biết căn lề khi soạn thảo văn bản.

2. Kỹ năng:

- Thực hiện được chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, thay đổi kiểu chữ, biết căn lề khi soạn thảo văn bản. Biết trình bày được văn bản đơn giản trên Word.

- Luyện gõ phím bằng 10 ngón. Tư thế làm việc với máy tính đúng.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 6: LUYỆN TẬP MỘT SỐ KĨ THUẬT TRÌNH BÀY VĂN BẢN**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Khởi động  Gv giới thiệu 2 đoạn văn bản (đoạn 1: được soạn thảo thô, đoạn 2 đã được trình bày. Yêu cầu hs nhận xét 2 đoạn văn bản.  Gv nhận xét.  HĐ 2: 1. Kĩ thuật trình bày văn bản.  + Chọn phông chữ, cỡ chữ.  + Chọn kiểu chữ, căn lề.  Gv chỉ ra nút lệnh ,  ,  trên thẻ Home.  Yêu cầu hs nêu chức năng của nút lệnh.  Gv chốt lại.  Gv nhận xét – biểu dương.  HĐ 3: Thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, căn lề cho một phần văn bản.  Gv đặt câu hỏi:  H: Làm thế nào để thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, căn lề cho văn bản đã có.  Gv gọi hs thực hiện.  Gv chốt lại  Muốn thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, căn lề em cần thực hiện các bước sau:  Bước 1: Chọn đoạn văn bản cần thay đổi  Bước 2: Chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, căn lề.  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Nhận xét  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Ghi bài  Nêu chức năng các nút lệnh  Ghi bài  Trả lời  Thực hiện  Ghi bài |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc 1. sgk 79  Gv nhận xét.  TH2: 2. sgk 79.  Th3: 3.sgk79. Gõ tiếp nội dung bài Dế mèn kể chuyện và trình này lại văn bản.  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 79  Trao đổi với bạn. –Trả lời  Sgk 79.  Thực hành  Lưu bài soạn vào thư mục  Quan sát  Nhận xét bạn |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Chọn phông chữ, cỡ chữ em có thể thực hiện mấy cách?
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 25 –**

**Tiết: 49, 50 Ngày dạy:…………………………………**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 7: CHÈN HÌNH, TRANH ẢNH VÀO VĂN BẢN**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Học sinh biết chọn hình, tranh ảnh từ máy tính chèn vào văn bản.

- Biết thay đổi vị trí của hình, tranh ảnh trong văn bản.

2. Kỹ năng:

- Thực hiện được chọn hình, tranh ảnh từ máy tính chèn vào văn bản. Biết thay đổi vị trí của hình, tranh ảnh trong văn bản.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 7: CHÈN HÌNH, TRANH ẢNH VÀO VĂN BẢN**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Khởi động  Gv giới thiệu 2 đoạn văn bản (đoạn 1: được soạn thảo không có hình ảnh, đoạn 2 đã được soạn thảo có hình ảnh. Yêu cầu hs nhận xét 2 đoạn văn bản.  Gv nhận xét.  HĐ 2: 1. Chèn hình vào văn bản.  Gv thực hiện mẫu:  Gv gọi hs đọc 3 bước sgk81, thực hiện  Gv chốt lại.  Gv nhận xét – biểu dương.  HĐ 3: Thay đổi vị trí của hình trong văn bản.  Gv thực hiện  H: Làm thế nào để hình không đè lên chữ?  Gv gọi hs thực hiện.  Gv chốt lại  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét  HĐ 4: Chèn tranh ảnh vào văn bản  Gv thực hiện mẫu  Gv chốt:  Insert 🡪 Picture 🡪 chọn hình 🡪 Insert | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Nhận xét  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Ghi bài  Đọc 3 bước  Thực hiện  Ghi bài  Đọc sgk82 – thực hiện – trả lời  Ghi bài  Quan sát  Thực hiện |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc 1. sgk 83  H: Cần chèn hình gì?  Gv nhận xét.  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 83  Trao đổi với bạn. –Trả lời  Thực hành  Lưu bài soạn vào thư mục  Quan sát  Nhận xét bạn |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Em sử dụng nút lệnh Insert / Shapes để chèn? (chèn hình)
* Và nút lệnh Insert/ Picture để chèn? (chèn tranh ảnh)
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 26 –**

**Tiết: 51, 52 Ngày dạy:**

Chủ đề 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN

**BÀI 8: THỰC HÀNH: BỔ SUNG MỘT SỐ KĨ THUẬT STVB**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Học sinh biết sử dụng một số phím tắt để thay đổi kiểu chữ.

- Biết cách in một văn bản ra giấy.

2. Kỹ năng:

- Học sinh biết sử dụng một số phím tắt để thay đổi kiểu chữ. Biết cách in một văn bản ra giấy.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN**  **BÀI 8: THỰC HÀNH: BỔ SUNG MỘT SỐ KĨ THUẬT STVB**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: 1 Nhắc lại kiến thức:  H:  1/ Làm thế nào để chuyển nhanh sang chế độ gõ chữ nghiêng? Chữ đậm? chữ gạch chân?  Gv nhận xét.  HĐ 2: 1. Chèn hình vào văn bản.  Gv thực hiện mẫu:  Gv gọi hs đọc 3 bước sgk81, thực hiện  Gv chốt lại.  Gv nhận xét – biểu dương.  HĐ 3: Thay đổi vị trí của hình trong văn bản.  Gv thực hiện  H: Làm thế nào để hình không đè lên chữ?  Gv gọi hs thực hiện.  Gv chốt lại  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét  HĐ 4: Chèn tranh ảnh vào văn bản  Gv thực hiện mẫu  Gv chốt:  Insert 🡪 Picture 🡪 chọn hình 🡪 Insert | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Nhận xét  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Ghi bài  Đọc 3 bước  Thực hiện  Ghi bài  Đọc sgk82 – thực hiện – trả lời  Ghi bài  Quan sát  Thực hiện |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Gv yêu cầu hs đọc 1. sgk 83  H: Cần chèn hình gì?  Gv nhận xét.  Chú ý: Lưu bài soạn vào thư mục của mình  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Xem sgk 83  Trao đổi với bạn. –Trả lời  Thực hành  Lưu bài soạn vào thư mục  Quan sát  Nhận xét bạn |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Em sử dụng nút lệnh Insert / Shapes để chèn? (chèn hình)
* Và nút lệnh Insert/ Picture để chèn? (chèn tranh ảnh)
* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**

**Tuần: 27 –**

**Tiết: 53, 54 Ngày dạy:…………………………………**

HỌC & CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

**LUYỆN GÕ BÀN PHÍM VỚI PHẦN MỀM TUX TYPING**

**I. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức:

- Giúp em rèn luyện kĩ năng gõ bàn phím bằng 10 đầu ngón tay thông qua các trò chơi

2. Kỹ năng:

- Sử dụng phần mềm luyện gõ phím.

- Gõ bàn phím bằng 10 đầu ngón tay thông qua các trò chơi.

3. Thái độ: - Lòng yêu thích và khám phá khi làm việc với máy tính,

- Biết giữ gìn, bảo quản máy tính.

4. Năng lực hướng tới:

- Giúp học sinh phát huy năng lực: tự học - hợp tác - trình bày

**II. ĐỒ DÙNG**

* Giáo viên: Kế hoạch bài học, sách gk, máy tính.
* Học sinh: Sách gk, vở ghi bài, máy tính.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động khởi động: - 2’**  + Ổn định lớp:  + Lớp trưởng báo cáo sĩ số lớp  + Giáo viên giới thiệu bài học - Ghi bảng  **HỌC & CHƠI CÙNG MÁY TÍNH**  **LUYỆN GÕ BÀN PHÍM VỚI PHẦN MỀM TUX TYPING**  **A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN – 30’**  HĐ 1: **Bài mới:** Gv giới thiệu phần mềm luyện gõ bàn phím với phần mềm Tux Typing  - Y/c HS nhắc lại các phần mềm đã được học  - GV nhận xét  ***a. Khởi động phần mềm***  + Gọi 1 hs mở phần mềm Tux Typing   * GV nhận xét * Hướng dẫn HS * **Chọn trò chơi:** * Quay lại màn hình trước đó em chọn * **Cách chơi:** * Để hoàn thành mỗi mức em gõ đúng chữ cái trong mỗi chú cá…. * *Để tạm dừng trò chơi em ấn Esc Trên bàn phím*   + GV nhận xét   * *Để tạm dừng trò chơi em ấn Esc Trên bàn phím* * *Ngoài các trò chơi, phần mềm Tux Typing cũng có các bài tập giúp rèn luyện cách gõ bàn phím bằng 10 ngón tay. Em khám phá các bài vào mục* * **Thoát khỏi trò chơi:**   Để thoát khỏi trò chơi: Em nháy chọn  Hoặc nút lệnh  trên cửa sổ phần mềm | ổn định  báo cáo  Chép bài vào vở  Nghe  Nhận xét  Quan sát  Lắng nghe  Quan sát  Ghi bài  Thực hiện  Ghi bài  Quan sát  Đọc sgk88 – thực hiện – trả lời  Quan sát  Thực hiện |
| **B. HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH – 35’**  HĐ 1: Cá nhân/ Nhóm 2hs/máy  TH1: Luyện gõ chữ  HĐ 2: Trình bày – Nhận xét  Gv giới thiệu 1 -2 bài hs nhận xét  Gv nhắc nhở - biểu dương  Kết thúc hoạt động: Gv nhận xét | Ổn định  Thực hành  Trao đổi với bạn. –Trả lời  Thực hành |

**IV. CỦNG CỐ - EM CẦN GHI NHỚ:**

* Gv nhận xét – biểu dương hs.

**\*\*\*Bổ sung:**