

TUẦN 1

Khối 5

Ngày soạn: 03/09/2024

Ngày dạy: ../...../

CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ EM
NHỮNG VIỆC LÀM EM CÓ THỂ LÀM ĐƯỢC NHỜ MÁY TÍNH
BÀI 1: LỢI ÍCH CỦA MÁY TÍNH

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Về năng lực:

Năng lực chung

- + Năng lực tự chủ và tự học: Tự tìm hiểu và tạo được sản phẩm số theo ý mình.
- + Năng lực giao tiếp và hợp tác: Trao đổi thảo luận nhóm để tìm ra những việc em có thể làm được nhờ máy tính.
- + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Nêu được lợi ích của máy tính.

Năng lực tin học:

- + Năng lực NLa: Nêu được ví dụ máy tính giúp em giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè.
- + Năng lực NLc: Từ lợi ích của máy tính ứng dụng vào cuộc sống thường ngày.
- + Năng lực NLd: Sử dụng được phần mềm trong việc học và tự học chia sẻ thông tin với bạn bè, người thân.

2. Về phẩm chất:

- + Chăm chỉ: Hăng hái, tích cực thảo luận nhóm để tìm ra những việc em có thể làm được nhờ máy tính.
- + Trung thực: Nêu đúng lợi ích của máy tính trong việc học tập.
- + Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ nhiệm vụ về tìm hiểu lợi ích của máy tính, giúp đỡ bạn cùng nhóm để hoàn thành tốt nhiệm vụ của nhóm.

II. Đồ dùng dạy học:

GV: SGK, SBT, máy tính.

HS: SGK, SBT.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
1. Hoạt động khởi động (3')	
a, Mục tiêu: Tạo tâm thế vào bài học mới cho HS, gợi mở về bài học	
b, Tổ chức hoạt động:	
- GV nêu yêu cầu của phần khởi động và gọi 01 HS lên	HS lắng nghe để thực hiện

<p>thực hiện nhiệm vụ</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV gọi đại diện HS trả lời câu hỏi - GV chốt kiến thức: Những công việc mà em thấy hứng thú khi sử dụng máy tính là: giải toán, học phần mềm Scratch... - GV gọi mở vào nội dung bài học. 	<p>nhiệm vụ</p> <p>HS làm việc cá nhân hoặc thảo luận với bạn để tìm câu trả lời</p>
<p>2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới</p> <p>Hoạt động 2.1. Những việc em có thể làm nhờ máy tính (10')</p> <p>a. Mục tiêu: HS xác định được các phần mềm máy tính, các công cụ tìm kiếm mà bản thân có thể sử dụng</p> <p>b. Nội dung và sản phẩm</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kiến thức: Các phần mềm máy tính, công cụ tìm kiếm - Yêu cầu: Thực hiện yêu cầu trong hoạt động 1 SGK trang 5. - Sản phẩm: Nêu đúng được các phần mềm, website đúng. <p>c. Tổ chức hoạt động</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Yêu cầu HS tìm hiểu nêu các phần mềm, website trong hình 1 + GV nêu hoạt động và tổ chức cho HS làm việc, đọc hoạt động 1 - GV có thể nêu một số câu hỏi định hướng trong lúc HS thực hiện nhiệm vụ + Yêu cầu nhắc lại các phần mềm, website + Giúp đỡ các HS còn gặp khó khăn trong quá trình thực hiện yêu cầu - Nhận xét quá trình hoạt động của HS + GV nêu đáp án của hoạt động: Hình a: Phần mềm Rapid Typing Hình b: Website: Google chrome Hình c: Phần mềm Scratch Hình d: Website Google Earth - GV chốt kiến thức: <i>Sử dụng các phần mềm máy tính, em có thể học tập, vui chơi và tạo các sản phẩm số. Đặc biệt, nhờ máy tìm kiếm, em có thể tìm được những thông tin thú vị bổ ích.</i> 	<p>HS lắng nghe để hiểu nhiệm vụ</p> <p>Quan sát hình 1 trong SGK trang 5</p> <p>Quan sát lắng nghe nhận xét của GV</p>
<p>Hoạt động 2.2. Lợi ích của máy tính (10')</p> <p>a. Mục tiêu: HS xác định được các lợi ích của máy tính đem lại.</p> <p>b. Nội dung và sản phẩm</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yêu cầu: Thực hiện hoạt động 2 trong SGK trang 6 - Sản phẩm: Lợi ích của máy tính. <p>c. Tổ chức hoạt động</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - GV nêu yêu cầu của hoạt động và làm việc chung với cả lớp - Yêu cầu HS quan sát hình 2 trang 6 SGK - GV yêu cầu HS nhắc lại các lợi ích của máy tính theo sơ đồ tư duy trong SGK. - GV chốt kiến thức và lưu ý cho HS: <i>Máy tính giúp em học</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ - HS theo dõi cá nhân - Quan sát và lắng nghe

<p>tập, giải trí, tìm kiếm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè. Ngoài ra, máy tính giúp em rèn luyện được những kỹ năng như gõ bàn phím, sử dụng chuột, soạn thảo văn bản, tạo bài trình chiếu.</p>	
<p>3. Hoạt động 3. Luyện tập (5')</p> <p>a. Mục tiêu: HS củng cố lại kiến thức, kỹ năng đã học</p> <p>b. Nội dung và sản phẩm</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yêu cầu: Hãy làm bài tập luyện tập SGK trang 6 - Sản phẩm: Nhận biết được đâu không phải là lợi ích của máy tính. <p>c. Tổ chức hoạt động</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - GV nêu yêu cầu của hoạt động luyện tập và làm việc chung cả lớp - Quan sát HS và khuyến khích HS thực hiện yêu cầu hoạt động - GV nói thêm về các thông tin mà HS chưa nắm rõ. <p>GV chốt đáp án: Câu sai là : b</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS làm việc cá nhân, lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ - Thực hiện yêu cầu - HS có thể hỏi những thông tin chưa hiểu
<p>4. Hoạt động vận dụng (7')</p> <p>a. Mục tiêu: HS biết vận dụng lợi ích của máy tính vào học tập</p> <p>b. Nội dung và sản phẩm</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yêu cầu: Hãy làm bài tập vận dụng trong SGK trang 6 - Sản phẩm: Nêu được lợi ích của máy tính vào từng tình huống. <p>c. Tổ chức hoạt động</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - GV nêu yêu cầu của hoạt động vận dụng - GV tổ chức cho HS làm bài dưới dạng trò chơi để cả lớp cùng tham gia hoặc giao thành hoạt động về nhà cho HS - GV nhận xét, nêu thêm các lợi ích khác ngoài câu trả lời của HS. - Yêu cầu đọc ghi nhớ SGK/6. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe - HS tham gia thực hiện - HS lắng nghe, chữa bài của mình. - Đọc ghi nhớ.

IV. Điều chỉnh sau bài dạy:

.....


.....

.....

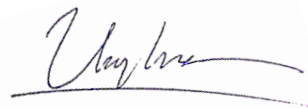
.....

Thủy Thanh, ngày 8 tháng 9 năm 2024

TM. TỔ CHUYÊN MÔN
TỔ TRƯỞNG


Nguyễn Việt Mạnh

NGƯỜI BIÊN SOẠN KHBD



Ngô Ứng Kiều

