**Tuần 1**

**CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM**

**CHỦ ĐỀ A1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH**

**Bài 1: Các thành phần của máy tính**

I. Yêu cầu cần đạt

1. Về năng lực

Năng lực Tin học

Thực hiện bài học này sẽ góp phần phát triển năng lực thành tố NLa(Sử dụng và quản lý các thiết bị công nghệ thông tin và truyền thông):

Năng lực A (NLa):

- *Nhận biết* và phân biệt các thành phần cơ bản của máy tính: Thân máy, bàn phím, chuột và màn hình.

- *Biết* các chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa.

Năng lực chung

- Tự chủ và tự học: Trong các tình huống cụ thể, để ý và nhận ra được các bộ phận của máy tính để bàn. Tự đọc và khám phá kiến thức qua các hoạt động học; trình bày kết quả trên phiếu học tập; nhận ra và chỉnh sửa sai sót của bản thân thông qua phản hồi.

- Giao tiếp và hợp tác

: Thể hiện khả năng giao tiếp khi trình bày về các lợi ích của máy tính, tăng cường năng lực hợp tác khi tham gia các hoạt động nhóm.

**2. Phầm chất**

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố Phẩm chất của học sinh như sau:

*-* Chăm chỉ*:* Tích cực trong việc hoàn thành các nhiệm vụ học tập cá nhân và các nhiệm vụ của nhóm. Ham tìm hiểu về lợi ích và các thành phần của máy tính.

*-* Trách nhiệm:Có trách nhiệm khi tham gia các hoạt động nhóm.

**II. Đồ dùng dạy học**

1. Giáo viên: Máy tính, máy chiếu, SGK, Thiết kế bài dạy.

2. Học sinh: Sách giáo khoa, vở ghi.

**III. Các hoạt động dạy học**

**1. Hoạt động Khởi động**

**a. Mục tiêu**

- Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học.

- Tổng hợp lại những KT, KN đã có của HS.

**b, Nội dung**

Hãy trao đổi, thảo luận để trả lời câu hỏi sau:

Câu 1: Xem hình 1/5 SGK, em hãy đoán xem vì sao các bạn lại hứng thú như vậy?

Câu 2: Em có biết thiết bị các bạn đang sử dụng có tên là gì?

Câu 3: Em đã thấy và được sử dụng thiết bị này chưa?

**c, Sản phẩm**

Ba câu trả lời của HS cho 3 câu hỏi trên.

**d, Tổ chức dạy học**

* *Chuyển giao nhiệm vụ*

GV đọc các câu hỏi nêu ở phần nội dung và cho HS theo từng nhóm máy trao đổi, thảo luận trả lời trong thời gian 5 phút.

* *Thực hiện nhiệm vụ*

Câu 1: HS suy nghĩ, thảo luận và có thể dự đoán các bạn đang chơi game, vẽ tranh, nghe nhạc, xem phim….

Câu 2: HS suy nghĩ và dự đoán là máy tính.

Câu 3: HS nêu ra ý kiến của mình

* *Báo cáo, thảo luận*

- Một số HS đại diện nhóm trả lời 3 câu hỏi.

- HS các nhóm được yêu cầu giơ tay nếu đồng ý hoặc bổ sung, trình bày ý kiến của nhóm mình.

* *Kết luận, nhận định*

- GV nhận xét câu trả lời của và ý kiến phản hồi của các nhóm.

- GV chốt kiến thức: *Máy tính có rất nhiều lợi ích. Đối với các bạn nhỏ chúng ta, máy tính là phương tiện để học tập, vui chơi, giải trí.*

- Giới thiệu vào chủ đề mới: *Chủ đề Khám phá máy tính này sẽ giúp các em cùng tìm hiểu về máy tính và làm quen với một số thao tác cơ bản khi làm việc với máy tính*”.

**2. Hoạt động khám phá**

**2.1. Khám phá lợi ích của máy tính**

**a. Mục tiêu**

- HS biết được lợi ích của máy tính.

- HS biết được lợi ích của máy tính trong việc với học tập.

**b. Nội dung**

Những lợi ích cơ bản của máy tính thông qua trò chơi “Ai kể được nhiều hơn”.

### Câu hỏi: “Máy tính giúp chúng ta những việc gì?”

Luật chơi: Các nhóm có thời gian thảo luận là 2 phút, sau đó sẽ lần lượt kể ra những lợi ích của máy tính. Nhóm nào không trả lời được sau 5 giây sẽ bị dừng cuộc chơi. Nhóm còn lại cuối cùng là nhóm chiến thắng và cả nhóm sẽ được thưởng

## c. Sản phẩm

- Bản ghi chép một số lợi ích cơ bản của máy tính.

## d. Tổ chức hoạt động

*\* Chuyển giao nhiệm vụ*

### GV thực hiện các HĐ sau:

- Chuẩn bị bài trình chiếu một số hình ảnh về những lợi ích cơ bản của máy tính.

- Chia học sinh thành các nhóm từ 4 đến 5 học sinh.

- Hướng dẫn HS chơi trò chơi: *Ai kể được nhiều hơn?*

- Quy định thời gian thực hiện nhiệm vụ: 2 phút chuẩn bị và 5 phút chơi.

*HS nhận nhiệm vụ****:*** Nghe để hiểu rõ yêu cầu của GV.

## \* Thực hiện nhiệm vụ

- Học sinh thảo luận nhóm về các lợi ích của máy tính.

- Giáo viên qs quá trình thảo luận của các nhóm và giải đáp các thắc mắc (nếu có).

## \* Tổng kết nhiệm vụ

- GV gọi một nhóm trình bày về các lợi ích của MT, nhóm còn lại góp ý và bổ sung.

- GV khen ngợi, động viên hoặc chỉnh sửa những câu trả lời chưa rõ nghĩa. Trình chiếu slide các hình ảnh về những lợi ích cơ bản của máy tính. Hướng dẫn HS ghi lại những lợi ích gần gũi với các em.

**2.2. Tìm hiểu các thành phần của máy tính và chức năng của chúng(15 phút)**

## a. Mục tiêu

HS nhận dạng và phân biệt được các thành phần cơ bản của máy tính và chức năng của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột)

## b. Nội dung

- Tổ chức trò chơi “Tôi là ai” với các slide được giáo viên chuẩn bị sẵn.

- Luật chơi: *Có 4 miếng ghép từ 1 đến 4, mỗi miếng ghi mô tả một bộ phận của máy tính nhưng không nói rõ đó là bộ phận nào. Mỗi nhóm đến lượt mình chơi sẽ mở một miếng ghép và cho biết miếng ghép mô tả bộ phận nào của máy tính. Nếu nhóm trả lời đúng sẽ được thưởng điểm, trả lời sai sẽ phải nhường quyền (quyền này lựa chọn bằng cách nào) trả lời cho nhóm khác. Mỗi miếng ghép có 4 gợi ý, trả lời đúng ở gợi ý số 1 được 4 điểm, đúng ở gợi ý giúp số 2 được 3 điểm, đúng ở gợi ý số 3 được 2 điểm và đúng ở gợi ý cuối cùng được 1 điểm. Trò chơi kết thúc khi cả 4 miếng ghép đã được mở ra. Nhóm chiến thắng là nhóm có tổng số điểm cao nhất.*

## c, Sản phẩm

Bản ghi chép về các thành phần cơ bản của máy tính

## d,Tổ chức hoạt động

*\* Chuyển giao nhiệm vụ GV thực hiện các HĐ sau:*

- Chia học sinh thành các nhóm có 4 đến 5 học sinh.

- Giáo viên giới thiệu trò chơi “Tôi là ai” và công bố luật chơi như trong mục 2.2.

HS:*Nghe để hiểu rõ yêu cầu của GV.*

## \* Thực hiện nhiệm vụ

- GV đọc các gợi ý, tạo không khí chơi sinh động cho HS.

- HS: Lần lượt từng nhóm chọn mảnh ghép và trả lời câu hỏi “**Tôi là ai**” theo dạng: *Đó là bộ phận … của máy tính.*

## \* Tổng kết nhiệm vụ và đánh giá

- GV Chốt KT: Các bộ phận chính của máy tính gồm ***thân máy, màn hình, bàn phím, và chuột.***

- GV sử dụng máy tính để bàn và đặt câu hỏi cho HS phát biểu tên cùng chức năng từng bộ phận thân máy, màn hình, bàn phím, và chuột.

*Màn hình: Có chức năng hiện thông tin ra*

*Thân máy: Có chức năng lưu trữ, xử lý thông tin.*

*Chuột: Có chức năng điều khiển máy tính*

*Bàn phím: Có chức năng thu nhận thông tin.*

- Các nhóm tự đánh giá kết quả thực hiện của mình theo các phiếu học tập được giáo viên cung cấp và báo cáo để lớp trưởng ghi điểm lên bảng.

**3. Hoạt động Luyện tập**

## a, Mục tiêu

HS nhận dạng và phân biệt được các thành phần cơ bản của máy tính và chức năng của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột). HS nhận dạng được một số loại thiết bị có hình dạng đặc biệt.

## b, Nội dung

- HS trao đổi, thảo luận trả lời 4 câu hỏi trong SGK trang 6.

## c, Sản phẩm

Câu trả lời của 4 câu hỏi trên.

## d, Tổ chức hoạt động

*\* Chuyển giao nhiệm vụ GV thực hiện các HĐ sau:*

- GV yêu cầu HS đọc, thảo luận và trả lời các câu hỏi trong SGK trang 6.

- GV chuẩn bị sẵn một file PowerPoint, chiếu slide về các thành phần cơ bản của máy tính và giao nhiệm vụ cho HS: *Các em sẽ được quan sát lần lượt từng hình ảnh của các thành phần cơ bản của máy tính. Mỗi khi có một hình ảnh, các em hãy ghi số thứ tự của nó vào đúng cột tên thành phần tương ứng trong vở (Yêu cầu HS kẻ bảng vào vở theo nội dung GV hướng dẫn.*

**HS:** Nghe để hiểu rõ yêu cầu của GV.

## \* Thực hiện nhiệm vụ:

HS suy nghĩ, thảo luận trả lời 3 câu hỏi trên.

GV: Chiếu các hình ảnh đã chuẩn bị sẵn, với mỗi hình ảnh cho HS 15 giây để nhận dạng và viết số thứ tự vào cột tương ứng trong bảng.

HS: Quan sát các hình ảnh mà GV trình chiếu để phân loại và điền số thứ tự vào bảng.

## \* Tổng kết nhiệm vụ và đánh giá

- GV cung cấp đáp án, yêu cầu HS trao đổi vở cho bạn ngồi cạnh để kiểm tra chéo.

- Giáo viên đánh giá kết quả trả lời trong vở học tập số 1 của học sinh.

- Tổng kết những bạn có câu trả lời đúng và khen thưởng HS.

**4. Hoạt động vận dụng**

* *Chuyển giao nhiệm vụ*

GV đọc 3 câu hỏi trang 6 SGK và cho HS trao đổi theo nhóm máy, thảo luận trả lời.

* *Thực hiện nhiệm vụ*

HS suy nghĩ, thảo luận trả lời 3 câu hỏi trên.

* *Báo cáo, thảo luận*

- Một số HS đại diện các nhóm trả lời các câu hỏi.

- HS các nhóm được yêu cầu giơ tay nếu đồng ý hoặc bổ sung, trình bày ý kiến của nhóm mình.

* *Kết luận, nhận định*

- GV nhận xét kết quả và tinh thần học tập của cả lớp.

- GV chốt kiến thức: *Máy tính có rất nhiều lợi ích. Đối với các bạn nhỏ chúng ta, máy tính là phương tiện để học tập, vui chơi, giải trí. Máy tính có 4 thành phần cơ bản là chuột, bàn phím, màn hình, thân máy. Ngoài ra máy tính còn có thành phần dùng để nghe âm thanh như loa..*

- HS đọc ghi nhớ trang 6 SGK.

\* HĐ nối tiếp: HS về nhà quan sát các loại máy tính xung quanh em, đọc và chuẩn bị bài cho tiết học sau.

## IV. Điều chỉnh sau bài dạy