

TUẦN 5:

Ngày soạn: 2/10/2023

Ngày dạy: 5 /10/2023

TPPCT: 5

BÀI 2: LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT MÁY TÍNH VỚI MOUSE TRAINER (tiết 3)**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Năng lực**

- Sử dụng thành thạo chuột máy tính
- Rèn luyện thao tác sử dụng chuột máy tính thông qua trò chơi Mouse Trainer.
- Biết chuột máy tính có thể giúp em học tập dễ dàng hơn.







2. Phẩm chất

- Yêu thích môn học.
- Tự giác chủ động trong học tập, chia sẻ với bạn bè.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Giáo viên: phần mềm. Phòng máy và sách giáo khoa.
- Học sinh: dụng cụ học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. KHỞI ĐỘNG	
<p>Mục tiêu: Tạo tâm thế, sự tò mò, hứng thú để học sinh bắt đầu bài học mới.</p> <p>Cách tiến hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gv hỏi tên phần mềm luyện tập sử dụng chuột máy tính là phần mềm nào? - GV nhận xét, tuyên dương. - Gv hỏi có mấy nút lệnh và chức năng của từng nút lệnh trong phần mềm trò chơi Mouse Trainer ? - GV nhận xét, tuyên dương. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS trả lời: phần mềm trò chơi Mouse Trainer. - HS khác nhận xét - HS trả lời: có 5 nút lệnh  Di chuyển đến mục liền trước  Di chuyển đến mục liền sau  Thoát khỏi trò chơi  Bắt đầu lượt chơi mới  Chơi lại - HS khác nhận xét
2. KHÁM PHÁ	
<p>* Luyện tập kéo thả chuột:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cho hs quan sát tranh mục 3 SGK – trang 7, 8 và hỏi cách chơi. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát trả lời: nháy chuột vào mục “Training3” nháy chuột vào biểu tượng  của phần mềm Mouse Trainer.

- *
 - Hỏi: Nhiệm vụ của các em trong mục Training3 này là gì?

- Cho vài hs nhắc lại nhiệm vụ.

- Gv thực hiện mẫu mục Training3



- GV cho 2 Hs lên thực hiện.

- GV nhận xét.

- Gv cho cả lớp mở phần mềm, thực hiện luyện tập kéo thả chuột tại mục “Training3” trong thời gian 5 phút.

- GV cho hs thi đua theo nhóm trong thời gian 3 phút xem nhóm nào nhanh nhất.

- GV nhận xét nhóm hoàn thành nhanh nhất, tuyên dương.

- Kéo thả các mảnh ghép xung quanh vào hình chữ nhật ở giữa để ghép thành bộ máy tính để bàn.

-Thực hiện nhắc lại nhiệm vụ mục “Training3” của phần mềm Mouse Trainer.

- HS quan sát

- 2 Hs lên thực hiện kéo thả các mảnh ghép vào khung chữ nhật để được hình hoàn chỉnh.

- HS khác nhận xét cách bạn kéo thả chuột.

- Cả lớp thực hiện mở phần mềm, thực hiện luyện tập kéo thả chuột tại mục “Training3” trong thời gian quy định.

- Hs thi đua theo nhóm xem nhóm nào nhanh tay hơn

Ký duyệt của tổ trưởng

Ngày 02 tháng 10 năm 2023

Huỳnh Thị Yến Trang

TUẦN 6:

Ngày soạn: 16/10/2023

Ngày dạy: 19 /10/2023

TPPCT: 6

**BÀI 2: LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT
MÁY TÍNH VỚI MOUSE TRAINER (tiết 4)****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Năng lực**

- Sử dụng thành thạo chuột máy tính
- Rèn luyện thao tác sử dụng chuột máy tính thông qua trò chơi Mouse Trainer.
- Biết chuột máy tính có thể giúp em học tập dễ dàng hơn.


2. Phẩm chất

- Tích cực, chủ động trong môn học.
- Hợp tác, hoàn thành nhiệm vụ.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Phần mềm. Phòng máy và sách giáo khoa.
- Học sinh: dụng cụ học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. KHỞI ĐỘNG	
<p>Mục tiêu: Tạo tâm thế phấn khởi trước khi vào bài mới.</p> <p>Cách tiến hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhiệm vụ của các em trong mục Training3 trong phần mềm trò chơi Mouse Trainer là gì? - GV nhận xét, tuyên dương. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS trả lời: Kéo thả các mảnh ghép xung quanh vào hình chữ nhật ở giữa để ghép thành bộ máy tính để bàn. - HS khác nhận xét
2. KHÁM PHÁ	
<ul style="list-style-type: none"> - Cho vài hs nhắc lại nhiệm vụ. <p>- GV nhắc lại nhiệm vụ cả 3 mục trong phần mềm trong trò chơi Mouse Trainer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Thực hiện nhắc lại nhiệm vụ mục “Training3” của phần mềm Mouse Trainer.Kéo thả các mảnh ghép xung quanh vào hình chữ nhật ở giữa để ghép thành bộ máy tính để bàn.  <ul style="list-style-type: none"> - HS quan sát. - HS nhận xét.

- GV cho vài Hs lên thực hiện lại 3 mục “Training1”, “Training2”, “Training3”.

- GV nhận xét.

- Gv cho cả lớp mở phần mềm luyện tập lại 3 mục “Training1”, “Training2”, “Training3”. Trong thời gian 10 phút.

- GV nhận xét, tuyên dương.

- GV cho 1 hs đọc yêu cầu bài tập 4.

- GV cho làm việc theo nhóm đôi.

- GV nhận xét, tuyên dương.

- HS lên thực hiện.

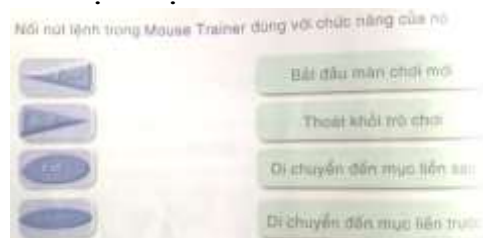
- HS nhận xét.

- HS mở máy thực hành các mục “Training1”, “Training2”, “Training3”.



- HS đọc yêu cầu bài.

- Hs thực hiện theo nhóm đôi:

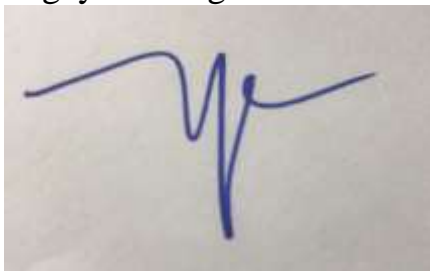


- HS trả lời.

- HS khác nhận xét

Ký duyệt của tổ trưởng

Ngày 02 tháng 10 năm 2023



Huỳnh Thị Yến Trang

TUẦN 7:

Ngày soạn: 16/10/2023

Ngày dạy: 19 /10/2023

TPPCT: 7

**BÀI 3: EM TẬP LÀM HỌA SĨ
VỚI LEAH'S FARM PAINT & PLAY (tiết 1)****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Năng lực**

- Biết cách sử dụng công cụ tô màu cho tranh.
- Rèn luyện thao tác sử dụng chuột máy tính qua Leah's Farm Paint & Play.
- Em tập làm họa sĩ giúp em học tập tốt hơn.


2. Phẩm chất

- Yêu thích môn học.
- Tự giác học tập, sử dụng máy tính đúng cách.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Giáo viên: Phần mềm. Phòng máy và sách giáo khoa.
- Học sinh: Dụng cụ học tập.


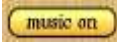

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. KHỞI ĐỘNG	
<p>Mục tiêu: Tạo tâm thế, sự tò mò, hứng thú để học sinh bắt đầu bài học mới.</p> <p>Cách tiến hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các thao tác của các em trong phần mềm trò chơi Mouse Trainer là gì? - GV nhận xét, tuyên dương. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS trả lời: thao tác nháy chuột, thao tác nháy đúp chuột, thao tác kéo thả chuột. - HS khác nhận xét
2. KHÁM PHÁ	
<p>* Hoạt động 1: Giới thiệu phần mềm Leah's Farm Paint & Play:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hôm nay chúng ta sẽ qua một bài mới, bài này cũng giúp các em luyện tập các thao tác sử dụng chuột máy tính dựa trên phần mềm tô màu Leah's Farm Paint & Play. - Gv cho 2 hs đọc thông tin SGK trang 9 mục 1, mục 2. - GV hỏi để khởi động phần mềm em phải làm thế nào? - Gv nhận xét, chốt. 	<ul style="list-style-type: none"> - HS đọc bài. - Hs trả lời: Để khởi động phần mềm em nháy chuột lên biểu tượng  trên màn hình. -Hs nhận xét


- Quan sát màn hình chính trong hình SGK trang 9, có bao nhiêu nút lệnh?
- Chức năng của nút lệnh đó là gì?

- HS trả lời: có 3 nút lệnh
- HS trả lời. Nút Paint, Music on và Puzzle



-  Nháy chuột để đến màn hình tập tô.
-  Âm thanh đang được bật
-  Nút lệnh Puzzle
- Hs nhận xét
- Hs lắng nghe

- Gv nhận xét, chốt.

- Ngoài ra các em còn có nút lệnh  để ghép hình.

*Hoạt động 2: Thao tác trên phần mềm

2.1. Tô màu:

- Để thực hiện tập tô các em nháy chuột vào

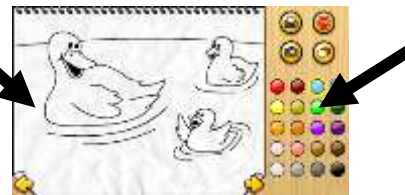
biểu tượng .

- GV thực hiện mẫu cách tô 1 lần



- GV gọi hỏi cách tô màu trong Leah's Farm Paint & Play?
- Gv cho 3 hs lên bảng thực hiện khởi động phần mềm và tô màu cho tranh đầu tiên này.
- GV nhận xét, tuyên dương.

- HS quan sát GV thực hiện



- HS trả lời: nháy chuột lên ô màu, nháy chuột lên con vịt.
- HS lên bảng thực hiện, cả lớp quan sát bạn làm.
- HS khác nhận xét.

Ký duyệt của tổ trưởng

Ngày 02 tháng 10 năm 2023

Huỳnh Thị Yến Trang

TUẦN 8:

Ngày soạn: 24/10/2023

Ngày dạy: 28 /10/2023

TPPCT: 8**BÀI 3: EM TẬP LÀM HOẠ SĨ
VỚI LEAH'S FARM PAINT & PLAY (tiết 2)****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Năng lực**

- Biết cách sử dụng công cụ tô màu cho tranh.
- Rèn luyện thao tác sử dụng chuột máy tính qua Leah's Farm Paint & Play.
- Em tập làm họa sĩ giúp em học tập tốt hơn.






2. Phẩm chất


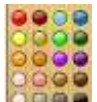






- Bảo quản và sử dụng máy tính đúng cách.
- Hợp tác khi làm việc nhóm, chia sẻ với bạn bè. Hăng say học tập.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Giáo viên: Phần mềm. Phòng máy và sách giáo khoa.
- Học sinh: Dụng cụ học tập.

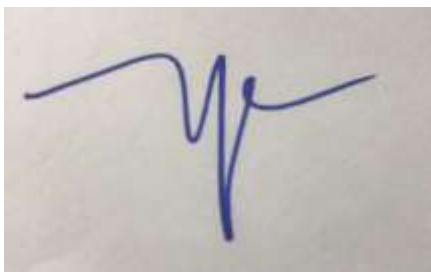
III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. KHỞI ĐỘNG	
<p>Mục tiêu: Tạo tâm thế, sự tò mò, hứng thú để học sinh bắt đầu bài học mới.</p> <p>Cách tiến hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV hỏi cách khởi động phần mềm em tập làm họa sĩ Leah's Farm Paint & Play? - GV nhận xét, tuyên dương - Để đến màn hình tập tô màu em nháy chuột vào đâu? - GV nhận xét, tuyên dương. 	<ul style="list-style-type: none"> - Để khởi động phần mềm em nháy chuột lên biểu tượng . - HS khác nhận xét - Nháy chuột vào nút Paint  - HS khác nhận xét
2. KHÁM PHÁ	
<p>* Hoạt động 1: Thao tác trên phần mềm:</p> <p>2.2. Các nút lệnh trong bài tô</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hôm nay chúng ta sẽ tiếp tục tập tô màu trên phần mềm Leah's Farm Paint & Play. - Gv cho hs tranh con vịt SGK trang 10 thảo luận nhóm đôi và trả lời chức năng của các nút lệnh sau: 	<ul style="list-style-type: none"> - HS thảo luận trong 5 phút và trả lời:  Chuyển sang trang trước  Chuyển sang trang sau

<ul style="list-style-type: none"> - Gv nhận xét, chốt. - Ngoài ra trong nhóm các nút lệnh còn có 4 nút lệnh: Lưu, In, Tô lại, Thoát. -GV yêu cầu 1 số hs nhắc lại chức năng từng nút lệnh. - Gv cho hs lên bảng thực hiện khởi động phần mềm và tô màu cho tranh thứ 2, thứ 3. - GV nhận xét, tuyên dương. 	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  Nhóm nút lệnh </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  Nhóm hộp màu </div> <ul style="list-style-type: none"> - HS khác nhận xét. - 1 số Hs nhắc lại: <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;">  In </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;">  Lưu </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;">  Thoát </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  Tẩy tô lại </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Hs lên bảng thực hiện <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-bottom: 10px;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> - HS khác nhận xét cách bạn thực hiện </div>
--	--

Ký duyệt của tổ trưởng

Ngày 02 tháng 10 năm 2023



Huỳnh Thị Yên Trang

Ký duyệt của BGH

Ngày 6 tháng 10 năm 2023

Nguyễn Thị Thanh Hải