

**TUẦN 1:**

Ngày soạn: 5/9/2023

Ngày dạy: 7 /9/2023

TPPCT: 1

**CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM**  
**BÀI 1: PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH (Tiết 1)****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Kiến thức, kĩ năng:**

- Kể được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.
- Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau.

**2. Phẩm chất, năng lực****a. Phẩm chất:**

- Chăm chỉ: tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân
- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**b. Năng lực:****Năng lực chung:**













- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình... trong các hoạt động học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

**Năng lực tin học:**

- Nhận thức khoa học: Nhận ra được một số thiết bị phần cứng, phần mềm và vai trò của cũng như mối quan hệ giữa chúng.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC****1. Giáo viên:** Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa.**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, vở ghi**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

HD	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1	<b>HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU</b>	
	<b>Mục tiêu:</b> - Tạo tâm thế, sự tò mò, hứng thú để học sinh bắt đầu bài học mới. <b>Cách tiến hành:</b> - Gv đưa ra tình huống trong bài học: “Minh mượn điện thoại của mẹ để dịch một bài hát từ tiếng Anh sang tiếng Việt.	- HS thực hiện thảo luận nhóm để cùng nhau tìm hiểu tình huống mà giáo viên đưa ra.

<p>Nhưng trên điện thoại của mẹ không có từ điển như trên điện thoại của bố. Tại sao hai chiếc điện thoại giống nhau mà khi sử dụng lại khác nhau nhỉ? Em hãy cùng tìm hiểu với bạn Minh nhé!”</p> <p>- Gv chốt dẫn vào bài mới “Phần cứng và phần mềm máy tính”</p>	<p>- HS đưa ra được lí do tại sao hai chiếc điện thoại giống nhau mà khi sử dụng lại khác nhau. Vì điện thoại của mẹ chưa được cài phần mềm từ điển.</p> <p>-Hs lắng nghe</p>
<p><b>2 HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC</b></p>	
<p><b>Hoạt động 1: Phần cứng và phần mềm</b></p> <p><b>Mục tiêu:</b> HS nhận ra và kể tên được một số thiết bị phần cứng và phần mềm.</p> <p><b>Cách tiến hành:</b></p> <p>- Gv yêu cầu thảo luận nhóm: ? Quan sát các hình ảnh rồi phân chia thành 2 nhóm. Tại sao em chia nhóm như vậy.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Bàn phím</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Chuột</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Màn hình</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Thân</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Trò chơi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Phần mềm trình chiếu</p> </div> </div> <p>- Gv cho một số nhóm báo cáo kết quả thảo luận</p> <p>- Tổ chức cho các nhóm nhận xét, bổ sung trả lời câu hỏi của các nhóm.</p> <p>- Gv dẫn dắt: Trong hoạt động khởi động bạn Minh cùng với các bạn trong lớp đã biết trên điện thoại của bố Minh đã cài đặt phần mềm từ điển, còn điện thoại của mẹ Minh chưa cài đặt phần mềm từ điển nên không thể dịch được bài hát từ tiếng Anh sang tiếng Việt.</p> <p>GV nhận xét, chốt kiến thức: <b>Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.</b></p> <p><i>Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu</i></p>	<p>- HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Bàn phím</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Chuột</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Màn hình</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Thân máy</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Trò chơi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Phần mềm trình chiếu</p> </div> </div> <p>- HS trình bày kết quả thảo luận: + Các thiết bị như chuột, bàn phím, màn hình, máy in, loa... là những ví dụ về phần cứng, những ứng dụng về trò chơi, phần mềm trình chiếu...là những ví dụ về phần mềm. + Phần mềm không có hình dạng, chỉ thấy kết quả hoạt động thông qua phần cứng.</p> <p>- Các nhóm khác nhận xét, bổ sung.</p> <p>- HS lắng nghe</p> <p>- HS nhắc lại kiến thức <b>Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.</b></p>

<p><i>hỏi (SGK/ 6)</i></p> <p><b>Hoạt động 2: Mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm.</b></p> <p><b>Mục tiêu:</b> Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau.</p> <p><b>Cách tiến hành:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gv yêu cầu thảo luận nhóm:</li> </ul> <p>? Ghép mỗi lục ở cột A với cột B cho phù hợp.</p> <p>? Đưa ra lí do nếu thiếu ống kính hay phần mềm chụp ảnh thì chiếc điện thoại có chụp ảnh được không?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gv cho một số nhóm báo cáo kết quả thảo luận</li> <li>- Tổ chức các nhóm nhận xét, bổ sung.</li> </ul> <p>Gv dẫn dắt: Ống kính của điện thoại là phần cứng. Ứng dụng chụp trên điện thoại là phần mềm. Nếu không có ống kính, điện thoại sẽ không nhận ra hình ảnh. Nếu không có ứng dụng chụp ảnh, ống kính sẽ không được điều khiển để thu nhận hình ảnh đó.</p> <p>GV nhận xét, chốt kiến thức</p> <p><i>Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK/ 7</i></p> <p><i>-GV nhận xét</i></p>	<p>Câu 1: Đáp án C: Chương trình luyện tập gõ bàn phím là phần cứng.</p> <p>Câu 2: Hai phần mềm em đã sử dụng là phần mềm Word, phần mềm trình chiếu.</p> <p><b>Hoạt động 2: Mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi</li> <li>- Các nhóm trình bày kết quả thảo luận của nhóm mình.</li> <li>+ Ống kính của điện thoại là phần cứng. Ứng dụng chụp trên điện thoại là phần mềm. Điện thoại hay máy tính không hoạt động được nếu không có phần mềm.</li> <li>- Các nhóm nhận xét, bổ sung</li> <li>- HS nhắc lại kiến thức</li> <li>+ <b>Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.</b></li> <li>+ <b>Máy tính cần phải có cả phần cứng và phần mềm để làm việc.</b></li> </ul> <p>Đáp án C: Cả phần cứng và phần mềm đều cần thiết để máy tính hoạt động.</p> <p>-Hs nhận xét</p>
---	--

**TUẦN 2:**

Ngày soạn: 11/9/2023

Ngày dạy: 12 /9/2023

TPPCT: 2

**CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM**  
**BÀI 1: PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH (Tiết 2)****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Kiến thức, kĩ năng:**

- Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

**2. Phẩm chất, năng lực****a. Phẩm chất:**

- Chăm chỉ: tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân
- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**b. Năng lực:****Năng lực chung:**

- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình... trong các hoạt động học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

**Năng lực tin học:**

- Nhận thức khoa học: Nhận ra được một số thiết bị phần cứng, phần mềm và vai trò của cũng như mối quan hệ giữa chúng.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC****1. Giáo viên:** Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa.**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, vở ghi**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

HD	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1	<b>HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU</b>	
	<b>Mục tiêu:</b> Tạo tâm thế phấn khởi trước khi vào bài mới. <b>Cách tiến hành:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>GV tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Ai nhanh, ai đúng” nhằm ôn lại các kiến thức đã học ở tiết 1.</li><li>Quan sát, nhận xét.</li><li>GV dẫn dắt vào bài mới.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>HS tham gia trò chơi</li><li>Lắng nghe, ghi bài</li></ul>

2	<b>HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC</b>	
	<p><b>Hoạt động 3: Sử dụng máy tính đúng cách</b></p> <p>Mục tiêu: HS nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.</p> <p>Cách tiến hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gv yêu cầu thảo luận nhóm:</li> </ul> <p>? Quan sát các hình 2: Hành động gây mất an toàn cho máy tính.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gv nhận xét</li> </ul> <p>? Nhắc lại những điều đã học ở lớp 3 về việc nên và không nên làm khi sử dụng máy tính để đảm bảo an toàn về điện.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ? Nêu một số quy tắc khi sử dụng máy tính để đảm bảo an toàn khi máy tính làm việc?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Máy tính là thiết bị điện nên thao tác cẩn thận, nhẹ tay và thực hiện quy tắc an toàn về điện như em đã học ở lớp 3.</li> <li>+ Máy tính là thiết bị lưu trữ thông tin. Cần tắt máy tính đúng cách để không gây hỏng cho cả phần cứng và phần mềm.</li> <li>+ Không sử dụng tùy tiện internet hoặc phần mềm chưa được phép để tránh nguy cơ lây nhiễm virút máy tính.</li> </ul> <p>GV nhận xét, chốt kiến thức</p> <p><i>Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK _ 9</i></p>	<p><b>Hoạt động 3: Sử dụng máy tính đúng cách</b></p> <p>Mục tiêu: HS nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- HS thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi</li> </ul> <p>TL:Cốc nước có thể bị đổ và làm ướt bàn phím máy tính của Minh khiến nó không hoạt động được. An giữ công tắc làm máy tính bị tắt điện đột ngột gây ra lỗi cho phần cứng hoặc phần mềm.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Hs nhận xét</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Việc sử dụng máy tính không đúng cách có thể gây ra lỗi, ảnh hưởng đến hoạt động bình thường của nó.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Các nhóm khác nhận xét, bổ sung</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Hs trả lời:</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Máy tính là thiết bị điện nên thao tác cẩn thận, nhẹ tay và thực hiện quy tắc an toàn về điện như em đã học ở lớp 3.</li> <li>+ Máy tính là thiết bị lưu trữ thông tin. Cần tắt máy tính đúng cách để không gây hỏng cho cả phần cứng và phần mềm.</li> <li>+ Không sử dụng tùy tiện internet hoặc phần mềm chưa được phép để tránh nguy cơ lây nhiễm virút máy tính.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hs nhận xét</li> </ul> <p>- HS nhắc lại kiến thức: Việc sử dụng máy tính không đúng cách có thể gây lỗi, ảnh hưởng đến hoạt động bình thường của nó.</p> <p>Câu 1: Đáp án B: Nháy chuột vào nút Start, chọn nút Power rồi chọn lệnh Shut down để tắt máy tính.</p>
3	<b>HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP, THỰC HÀNH</b>	
	<p><b>Mục tiêu:</b> Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn.</p> <p><b>Cách tiến hành:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gv yêu cầu thảo luận nhóm:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi</li> </ul> <p>Câu hỏi 1: Đáp án</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Màn hình: Phần cứng</li> <li>b) Ổ đĩa cứng: Phần cứng</li> </ol>

	<p>? Trả lời câu hỏi 1 và câu hỏi 2 SGK_9</p> <p>- GV nhận xét, bổ sung</p>	<p>c) Máy in: Phần cứng d) Ứng dụng luyện gõ bàn phím: Phần mềm.</p> <p>Câu hỏi 2: Đáp án A: Đặt máy tính ở nơi thoáng mát, khô ráo, sạch sẽ. -Hs nhận xét</p>
<b>4</b>	<b>HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG, TRẢI NGHIỆM</b>	
	<p><b>Mục tiêu:</b> Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.</p> <p><b>Cách tiến hành:</b></p> <p>- Gv yêu cầu thảo luận nhóm:</p> <p>? Trả lời câu hỏi 1 và câu hỏi 2 SGK_9</p> <p>Câu 1: Hãy kể một số phần cứng hỗ trợ việc học trực tuyến</p> <p>Câu 2: Hãy kể tên một phần mềm giúp em học trực tuyến</p> <p>- Tổ chức cho học sinh nhận xét, bổ sung - GV nhận xét</p>	<p>- HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi</p> <p>- Đại diện nhóm trình bày kết quả thảo luận</p> <p>Câu hỏi 1: Một số phần cứng hỗ trợ việc học trực tuyến.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tai nghe</li> <li>- Loa</li> <li>- Máy in...</li> </ul> <p>Câu hỏi 2: Một số phần mềm giúp em học trực tuyến.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Phần mềm Zoom</li> <li>- Phần mềm Powerpoint</li> <li>- Phần mềm Word...</li> </ul> <p>- Các nhóm nhận xét, bổ sung. - Lắng nghe</p>

**TUẦN 3:**

Ngày soạn: 18/9/2023

Ngày dạy: 20 /9/2023

TPPCT: 3

**CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM**  
**BÀI 2: GỠ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH (Tiết 1)****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Kiến thức, kĩ năng:**

- Giải thích được lợi ích của việc gõ phím đúng cách.
- Biết vị trí đặt các ngón tay khi gõ hàng số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách.

**2. Phẩm chất, năng lực****a. Phẩm chất:**

- Chăm chỉ: tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân
- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**b. Năng lực:****Năng lực chung:**



- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình... trong các hoạt động học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

**Năng lực tin học:**

- Nhận thức khoa học: Biết được lợi ích của việc gõ phím đúng cách.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC****1. Giáo viên:** Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa.**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, vở ghi**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

HD	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1	<b>HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU</b>	
	<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"> <li>- Gv đưa ra tình huống trong bài học:</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh chú ý lắng nghe</li> </ul> 

<p>? Quan sát hình 3 SGK_10 sau đó đưa ra hình nào thể hiện đúng cách đặt tay trên bàn phím ở vị trí xuất phát. Gv chốt dẫn vào bài mới “GỖ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH”</p>	<p>- HS thực hiện thảo luận nhóm để cùng nhau tìm hiểu tình huống mà giáo viên đưa ra. - HS đưa ra được cách đặt tay khi gõ bàn phím máy tính.</p>
<p><b>2 HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC</b></p>	
<p><b>Hoạt động 1: Gõ bàn phím đúng cách</b> Mục tiêu: Giải thích được lợi ích của việc gõ phím đúng cách. Biết vị trí đặt các ngón tay khi gõ hàng số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách.</p> <p>- Gv yêu cầu thảo luận nhóm:</p>  <p>? Quan sát các hình 4 SGK_10. Theo cách gõ của bạn Khoa thì sẽ gặp phải điều gì.</p> <p>- Gv cho một số nhóm báo cáo kết quả thảo luận</p> <p>- GV nhận xét, bổ sung</p> <p>- Yêu cầu học sinh nêu lợi ích của gõ bàn phím đúng cách, cách gõ các phím trên hàng phím số.</p> <p>-Gv nhận xét</p> <p>- GV chốt kiến thức và yêu cầu học sinh nhắc lại nội dung. <i>Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK/ 11</i> -Gv nhận xét</p>	<p><b>Hoạt động 1: Gõ bàn phím đúng cách</b></p> <p>-Hs thảo luận nhóm để trả lời:</p>  <p>- 2-&gt; 3 nhóm trả lời câu hỏi + Khi luyện tập gõ phím, Khoa chỉ dùng ngón tay trỏ của hai bàn tay để gõ các ký tự. Điều này sẽ làm cho Khoa gõ được ít ký tự, tốn nhiều thời gian gây ra mỏi mắt, mỏi cổ sẽ ảnh hưởng đến sức khỏe của mình. Các nhóm khác nhận xét - Học sinh trả lời câu hỏi: <b>Lợi ích của gõ bàn phím đúng cách.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp em gõ nhanh và chính xác hơn, tiết kiệm được thời gian và công sức</li> <li>- Bảo vệ sức khỏe.</li> </ul> <p><b>Cách gõ phím trên hàng phím số</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Khi gõ phím số các ngón tay của em từ vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở vươn đến gõ phím số.</li> <li>- Hs nhận xét</li> <li>- Hs nhắc lại nội dung kiến thức</li> <li>- HS trả lời: Câu 1: Đáp án A: Gõ nhanh, chính xác và không cần nhìn bàn phím. Câu 2: Đáp án A: A. Di chuyển ngón tay về vị trí xuất phát.</li> <li>-Hs nhận xét</li> </ul>



**TUẦN 4:**

Ngày soạn: 25/9/2023

Ngày dạy: 28 /9/2023

TPPCT: 4

**CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM**  
**BÀI 2: GỠ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH (Tiết 2)****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Kiến thức, kĩ năng:**

- Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.

**2. Phẩm chất, năng lực****a. Phẩm chất:**

- Chăm chỉ: tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân
- Trách nhiệm: tham gia tích cực vào hoạt động của lớp, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ được phân công.

**b. Năng lực:****Năng lực chung:**

- Năng lực tự chủ, tự học: có biểu hiện chú ý học tập, tự giác tìm hiểu bài để hoàn thành tốt nội dung tiết học.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: có biểu hiện tích cực, sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động của lớp. Có khả năng trình bày, thuyết trình... trong các hoạt động học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: có biểu hiện tích cực, sáng tạo trong các hoạt động học tập, trò chơi, vận dụng.

**Năng lực tin học:**

- Nhận thức khoa học: Thực hành gõ bàn phím đúng cách.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC****1. Giáo viên:** Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa.**2. Học sinh:** Sách giáo khoa, vở ghi**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

HD	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
<b>1</b>	<b>HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU</b>	
	<b>Mục tiêu:</b> Tạo tâm thế phấn khởi trước khi vào bài mới. <b>Cách tiến hành:</b> - GV tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Giải cứu rừng xanh” nhằm ôn lại các kiến thức đã học ở tiết 1. - Quan sát, nhận xét. - GV dẫn dắt vào bài mới.	- HS tham gia trò chơi         - Lắng nghe, ghi bài
<b>2</b>	<b>HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC</b>	
	<b>Mục tiêu:</b> Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ. <b>Cách tiến hành:</b>	- HS lắng nghe và quan sát.

	<p>- Gv đưa ra 2 nhiệm vụ yêu cầu HS thực hiện:</p> <p><b>Nhiệm vụ 1:</b> Tập gõ đúng đoạn thơ sau đây. Em có thể gõ không dấu.</p> <p>- GV hướng dẫn học sinh ôn lại cách đặt tay đúng trên bàn phím và chỉnh sửa cách đặt tay cho học sinh trước khi tập gõ.</p> <p>- GV tổ chức cho học sinh thực hiện theo hướng dẫn sau trong SGK.</p> <p>- GV quan sát học sinh thực hành, nhắc nhở học sinh ngồi đúng tư thế và đặt tay đúng vị trí, sửa tư thế ngồi và cách đặt tay chưa đúng cho những em còn lúng túng, thao tác sai.</p> <p><u>Lưu ý:</u> Sử dụng phím <b>CapsLock</b> hoặc phím <b>Shift</b> để gõ chữ in hoa.</p> <p><b>Nhiệm vụ 2:</b> Tập gõ đúng cách các đoạn văn bản sau. Em có thể gõ không dấu.</p> <p>- GV quan sát, hỗ trợ khi học sinh thực hành. Luôn quan sát và nhắc nhở HS tư thế ngồi để rèn luyện thói quen khi làm việc với máy tính, cách đặt tay đúng vị trí trên bàn phím khi thực hành.</p> <p><u>Lưu ý:</u> Gõ phím cách sau mỗi từ, trước dấu phẩy, dấu chấm không có dấu cách. Nếu có dấu chấm trước mỗi câu thì phải viết in hoa đầu câu.</p> <p>GV nhận xét, chốt kiến thức</p>	<p><b>Nhiệm vụ 1:</b> Tập gõ đúng đoạn thơ sau đây. Em có thể gõ không dấu.</p> <p>- HS ôn lại cách đặt tay trên bàn phím</p> <p>- HS thực hành theo các bước hướng dẫn và quan sát kết quả.</p> <p>+ Bước 1: Nháy đúp vào biểu tượng Notepad trên màn hình để khởi động phần mềm.</p> <p>+ Bước 2: Đặt các ngón tay ở vị trí xuất phát và gõ đoạn thơ.</p> <p>-Hs lưu ý: <i>Sử dụng phím <b>CapsLock</b> hoặc phím <b>Shift</b> để gõ chữ in hoa.</i></p> <p><b>Nhiệm vụ 2:</b> Tập gõ đúng cách các đoạn văn bản sau. Em có thể gõ không dấu.</p> <p>- HS thực hành theo hướng dẫn trong SGK.</p> <p>-Hs lưu ý: <i>Gõ phím cách sau mỗi từ, trước dấu phẩy, dấu chấm không có dấu cách. Nếu có dấu chấm trước mỗi câu.</i></p>
<b>3</b>	<b>HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP, THỰC HÀNH</b>	
	<p><b>Mục tiêu:</b> Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn.</p> <p><b>Cách tiến hành:</b></p> <p>- Gv yêu cầu thảo luận nhóm: ? Trả lời câu hỏi 1 và câu hỏi 2 SGK_13</p> <p>- Tổ chức học sinh trình bày kết quả thảo luận nhóm.</p>	<p>- HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi 2-&gt; 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp</p> <p>2-&gt; 3 HS trả lời câu hỏi.</p>

