Phòng GD & ĐT Q.Thanh Xuân
Trường tiểu học Khương Mai
----------★---------- **KẾ HOẠCH DẠY HỌC Lớp: 3B**

Môn: Tin học Tuần: 10 Tiết: 2 Ngày: 13 Tháng: 11 năm 2017

Tên bài dạy:

TẬP GÕ CÁC PHÍM Ở HÀNG CƠ SỞ (Tiết 1)

I - Mục tiêu dạy học:

1. Kiến thức:

- Học sinh nhận biết được các phím ở hàng cơ sở.
- Bước đầu làm quen với phần mềm luyện gõ 10 ngón Mario.

2. Kỹ năng:

- Biết cách đặt tay đúng trên bàn phím, xác định tư thế ngồi đúng khi thực hành.
- Thực hành luyện gõ với phần mềm Mario.

3. Thái độ:

- Hứng thú rèn kĩ năng gõ 10 ngón, sôi nổi luyện gõ với phần mềm Mario.

II - Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

- Kiểm tra phòng MT đảm bảo hoạt động tốt phục vụ tiết thực hành, cài đặt phần mềm luyện gõ 10 ngón Mario, phàn mềm Dosbox hỗ trợ trình chiếu trên projector.
- Giáo án chi tiết, SGK, sách Gv và máy chiếu.

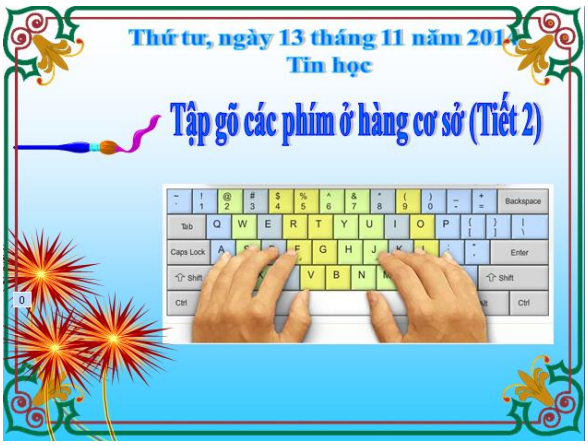
2. Học sinh:

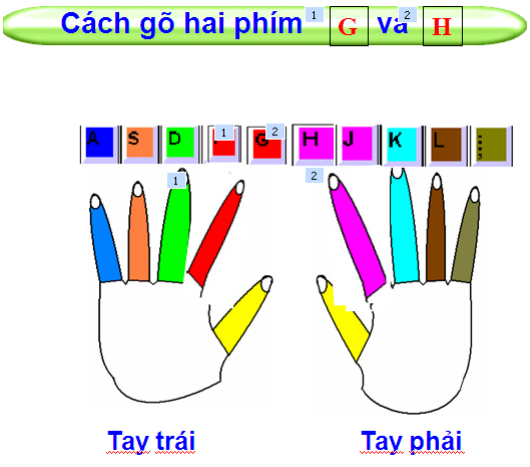
- SGK, đồ dùng học tập.

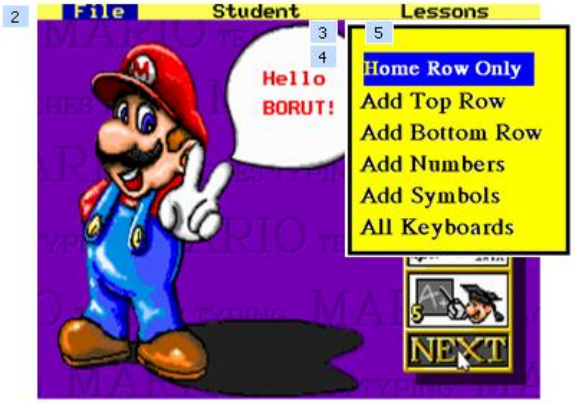
III - Hoạt động dạy học chủ yếu:

- Ổn định (2'): Hát tập thể bài "Khương Mai" (hát theo clip nhạc giới thiệu về mái trường).

THỜI GIAN	NỘI DUNG KIẾN THỨC VÀ KỸ NĂNG CƠ BẢN	PHƯƠNG PHÁP VÀ HÌNH THỨC TỔ CHỨC DẠY HỌC	
		HOẠT ĐỘNG CỦA THẦY	HOẠT ĐỘNG CỦA TRÒ
5'	***Hoạt động 1: Khởi động cùng trò chơi "Đi tìm kho báu"*** ⇨ **Trả lời 3**	- Chiếu Clip tình huống; gọi học sinh lên	Chú ý xem clip câu hỏi tình

	câu hỏi tình huống (Clip) + Câu 1: Trên bàn phím máy tính, hai phím có gai là hai phím gì? ***(đáp án B)*** + Câu 2: Đâu là phần mềm luyện gõ 10 ngón? ***(đáp án C)*** + Câu 3: Với tư thế ngồi thực hành đúng thì khoảng cách từ mắt đến màn hình máy tính là bao nhiêu? ***(đáp án A)***	đọc lại câu hỏi tình huống. Yêu cầu: học sinh chọn đáo án A,B,C hoặc D. - Mở rộng: Gọi học sinh trình bày thêm hiểu biết về tư thế ngồi đúng (ngồi thẳng, thoải mái, mắt ko nhìn quá lâu).	huống, suy nghĩ và trả lời. Trình bày hiểu biết về tư thế ngồi đúng.
2'	***Hoạt động 2: Giới thiệu bài mới***  	- Sau khi học sinh chơi xong trò chơi "Đi tìm kho báu", cần chốt kho báu chính là kiến thức và kiến thức mà các em họ được qua3 câu hỏi tình huống vừa rồi chính là chìa khóa quan trọng để học bài ngày hôm nay. - Chiếu tên bài "Tập gõ các phím ở hàng cơ sở". Yêu cầu HS chép bài vào vở.	Lắng nghe Học sinh theo dõi slide và viết bài.
6'	***Hoạt động 3: Xác định các phím trên hàng cơ sở*** - Câu hỏi (Clip): Trên khu vực chính của bàn phím có mầy hàng phím (5 hàng phím) - Học sinh lên chỉ trên bảng hàng	- Chiếu clip. - Gọi hs trả lời câu hỏi. - Làm mẫu và yêu cầu 1 hs lên làm lại. - Gọi hs lên bảng chỉ hàng phím.	Quan sát Trả lời Theo dõi Lên bảng chỉ hàng phím cơ sở

	phím cơ sở 	* Các phím hàng cơ sở: A,S,D,F,G,H,J,K,L,;	
6'	***Hoạt động 4: Cách đặt tay trên bàn phím*** + Hai ngón trỏ đặt trên hai phím có gai F và J; hai ngón cái đặt trên phím cách. + Các ngón còn lại lần lượt đặt trên các phím sau phím có gai trên hàng phím cơ sở. + Ngón tay được tô màu nào thì gõ vào phím màu đó. * Cách gõ hai phím G và H  	- Chiếu các bước đặt tay trên bàn phím qua máy chiếu. - Gọi học sinh trả lời lại cách đặt tay trên bàn phím: cách đặt ngón trỏ ở hai phím có gai F và J; hai ngón cái đặt ở phím cách. => hs nhận xét và trả lời tại sao phím cách lại thiết kế dài? - Yêu cầu các nhóm làm trên máy, quan sát và hướng dẫn các bạn bên cạnh. - Gv gợi ý hỏi học sinh cách gõ 2 phím G, H.	Quan sát Trả lời câu hỏi Học sinh thắc mắc và được gv hướng dẫn Thực hành đặt tay trên bàn phím. Theo dõi trên máy chiếu mà nhận xét. (ngón trỏ trái quản lý 2 phím F,G và trỏ phải qlý J,H).

6’	***Hoạt động 5: Luyện gõ với phần mềm Mario (nhắc lại kiến thức).*** - Khởi động trò chơi: Kích đúp biểu tượng của phần mềm Mario - Chọn bài:  ***Lesson → Home Row only → Chọn khung tranh số 1*** - Bảng kết quả: + Số phím gõ được (Keys Typed) + Số phím gõ sai (Errors) + Tiếp tục: Ấn phím NEXT + Quay về màn hình chính (MENU) - Thoát khỏi phần mềm Mario: Chọn File/Quit ở màn hình chào	+ Cho hs quan sát biểu tượng của phần mềm Mario và xác định trên máy tính PC. + Hướng dẫn học sinh 3 bước chọn bài. Gọi hs nhắc lại 3 bước đó. - Hướng dẫn học sinh đọc kết quả làm việc với phần mềm Mario. Hướng dẫn hs	Quan sát và xác định biểu tượng của PM Mario. Hs lắng nghe và nhắc lại. Hs lắng nghe và đọc kết quả trên màn hình. Lắng nghe

10’	***Hoạt động 6: Thực hành Luyện gõ với phần mềm Mario***	- Gv tổ chức và hướng dẫn học sinh thực hành (ít nhất 2 lần) theo nhóm và đọc kết quả làm việc	Hs thực hành theo nhóm, đọc kết quả làm việc.
3’	***Hoạt động 7: Củng cố kiến thức*** - Nhắc lại quy tắc đặt tay trên bàn phím - Cách chọn bài trong PM Mario. - Hướng dẫn tải PM Mario trên trang Website của nhà trường.	+ Gọi hs nhắc lại quy tắc đặt tay. + Gọi hs nhắc lại cách chọn bài trong PM Mario. + Hướng dẫn hs tải PM trên trang WEB	Trả lời Trả lời Lắng nghe

*** Rút kinh nghiệm:**

……

……

……

……

……