

Phòng GD & ĐT Q.Thanh Xuân

Trường tiểu học Khương Mai

-----★----- **KẾ HOẠCH DẠY HỌC Lớp: 5D**

Môn: Tin học Tuần: 11 Tiết: 1 Ngày 18 tháng 11 năm 2017

Tên bài dạy:

**HỌC XÂY LÂU ĐÀI CÁT BẰNG PHẦN MỀM
SAND CASTLE BUILDER**

I - Mục tiêu dạy học:

1/ Mục đích:

- Học sinh hiểu được ý nghĩa và chức năng chính của phần mềm Sand Castle Builder là xây dựng các công trình kiến trúc, các tòa nhà, lâu đài dựa trên các công cụ và vật liệu sẵn có.

2/ Kỹ năng:

- Học sinh hiểu và có khả năng quan sát , phát huy tính sáng tạo trong việc lắp ghép, xây dựng, thiết kế các tòa nhà, lâu đài cho riêng mình.

- Vận dụng trí tưởng tượng để tự do sáng tạo, thiết kế xây dựng, rèn luyện khả năng tư duy, ý thức tìm tòi, sáng tạo trong lao động và học tập.

3/ Phẩm chất:

- Giáo dục học sinh tính chăm chỉ, cẩn thận, khả năng tổng hợp kiến thức, yêu thích môn học.

II - Đồ dùng dạy học:

- *Đ/v giáo viên:* SGK, giáo án, phần mềm **SAND CASTLE BUILDER** .

- *Đ/v học sinh:* SGK, vở, dụng cụ học tập.

III - Hoạt động dạy học chủ yếu:

- **Ổn định trật tự:** Học sinh hát tập thể, chúc mừng thầy cô 20-11. (2')

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'	1/ Khởi động: Nhằm hướng ứng phong trào “Phát triển văn hóa đọc trong kỷ nguyên số”, 3 nhóm được phân công về nghiên cứu, tìm tài liệu trên mạng về các chủ đề: - Lâu đài	- Gọi các nhóm lên trình bày. - Giáo viên nhận xét và chốt kiến thức sau mỗi	- Nhóm trưởng lên trình bày. - Lắng nghe và phát biểu ý kiến.

- Cung điện
- Kinh thành Huế

lên trình bày trước lớp (bản trình bày đã nộp giáo viên kiểm tra thông tin và chỉnh sửa phù hợp).

2/ Bài mới:

8' a/ Hoạt động 1: Giới thiệu phần mềm xây lâu đài cát.

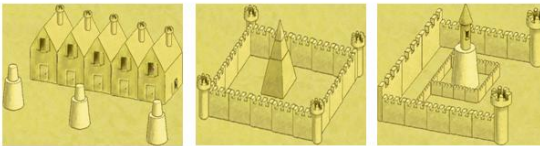
(Mục tiêu: Học sinh nắm biết cách khởi động và thoát khỏi phần mềm, phân biệt màn hình khởi động và làm việc chính, nắm được các công cụ xây dựng)

- Giới thiệu phần mềm:

Thứ sáu ngày 18 tháng 11 năm 2016
Môn: Tin học
Bài : Học xây lâu đài bằng phần mềm "Sand Castle Builder"

1. Giới thiệu phần mềm

Sand Castle Builder là phần mềm sẽ giúp các em thiết kế và xây dựng các ngôi nhà, thành lũy, lâu đài nguy nga từ các vật liệu nhỏ, đơn giản.



- Phân biệt màn hình khởi động và màn hình làm việc chính:

Màn hình khởi động




Giới thiệu về phần mềm

Bắt đầu vào màn hình chính

Thoát khỏi phần mềm

Màn hình làm việc



Xô không có cát, vị trí chọn các lệnh xóa và thoát khỏi chương trình

Mặt bằng

Xô cát, vị trí chọn các vật liệu xây nhà

bài trình bày. Giải đáp thắc mắc của học sinh (nếu có).

(Các chủ đề có clip minh họa cho học sinh trình bày)

- Ghi tên bài học lên bảng.

- Giới thiệu phần mềm
- Hướng dẫn học sinh biết cách khởi động phần mềm,
- Yêu cầu học sinh thực hành khởi động phần mềm.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh các mục chọn từ màn hình khởi động. Chỉ cho học sinh biết cách vào màn hình chính hoặc thoát khỏi phần mềm.

- Yêu cầu học sinh thực hành vào màn hình chính.

- Giới thiệu màn hình làm việc chính.

(Quan sát và lắng nghe)

Ghi bài.

- Lắng nghe
- Chú ý nghe giảng.

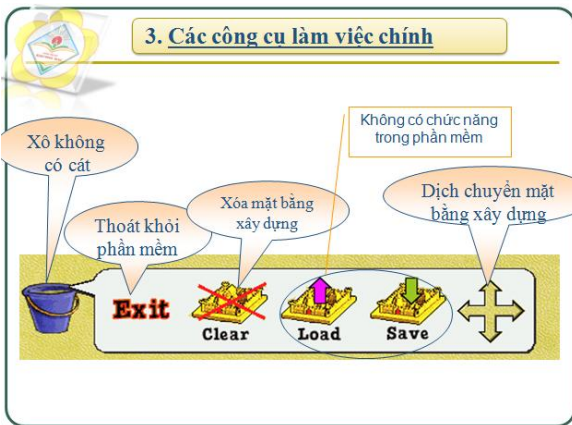
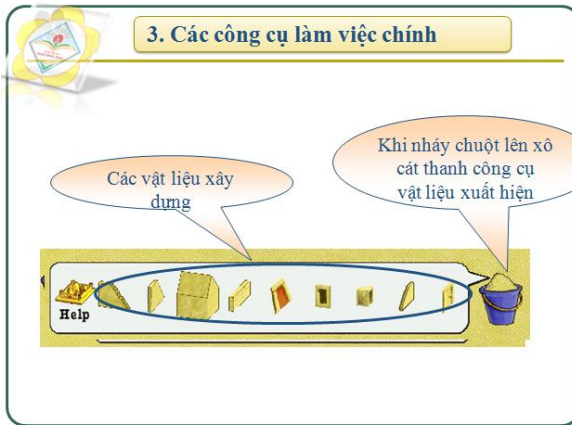
- HS thực hành theo hướng dẫn. Các máy tự kiểm tra lẫn nhau.

- Lắng nghe

- Các máy thực hành.

- Lắng nghe

- **Giới thiệu các công cụ làm việc chính:**



- GV giới thiệu các vật liệu xây dựng, khi chọn xô có cát. Cách chọn kích thước vật liệu.

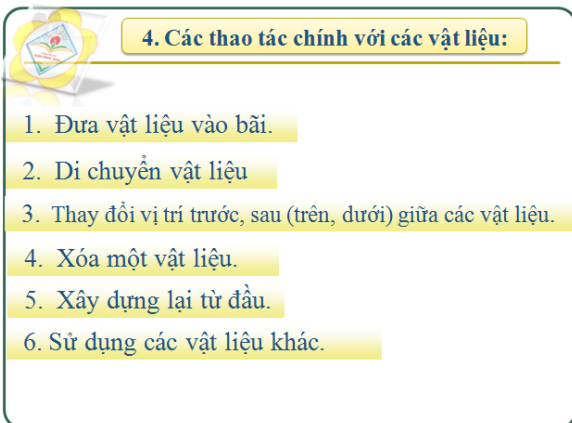
- Chú ý nghe giảng và thực hành trên máy.

- Giới thiệu các công cụ trên thanh công cụ khi kích vào xô không có cát.

- Chú ý nghe giảng và thực hành trên máy.

8' **b/ Hoạt động 2: Trình bày các thao tác chính với vật liệu.**

(Mục tiêu: Học sinh nắm được các thao tác sử dụng vật liệu, biết cách thực hành)



- Gọi các nhóm được phân công nghiên cứu về các thao tác (6 thao tác).

- Các nhóm lên trình bày: thực hành trên máy tính của GV.

- GV nhận xét từng thao tác. Chốt kiến thức.

- HS lắng nghe và thực hành theo hướng dẫn.

- GV quan sát hướng dẫn HS thực hành.

Các máy tự kiểm tra lẫn nhau.

15' **c/ Hoạt động 3: Thực hành xây lâu đài cát.**

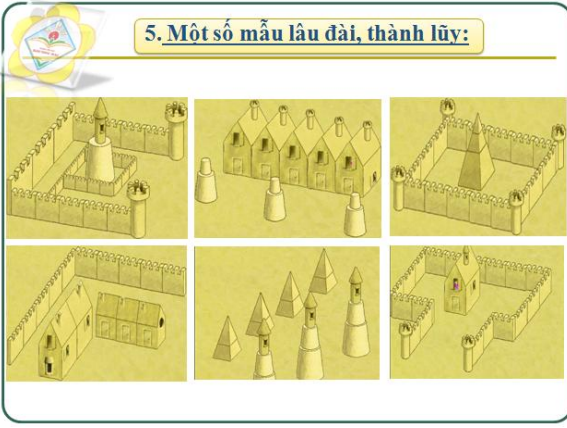
(Mục tiêu: Các máy thực hành sáng tạo, thiết kế và hoàn thành sản phẩm của mình).

- GV chiếu slide một số mẫu lâu đài.

- Quan sát.

- Cho cả lớp thảo luận

- Thảo luận.

<p>2'</p>	<p>5. Một số mẫu lâu đài, thành lũy:</p>  <p>3. Củng cố: Nhắc lại: - Cách khởi động phần mềm - Các thao tác chính khi làm việc trong phần mềm</p> <p>4. Dặn dò:</p>	<p>về ý tưởng xây dựng lâu đài.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hướng dẫn học sinh thực hành, copy một số bài lên trình chiếu mẫu. - Yêu cầu Hs lên trình bày ý tưởng thiết kế trước lớp. GV nhận xét. <p>- GV hỏi 2-3 học sinh nhắc lại kiến thức đã học.</p> <p>- Dặn dò HS về nhà học bài.</p> <p>- Tiết sau thực hành tiếp phần mềm SAND CASTLE BUILDER:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - HS thực hành. - Phát biểu ý kiến xây dựng cho sản phẩm của bạn. - Phát biểu. - Lắng nghe.
-----------	---	--	--

*** Rút kinh nghiệm sau tiết dạy:**

.....

.....

.....

.....

.....