

Phòng GD & ĐT Q. Thanh Xuân

Trường Tiểu học Khương Mai

-----★----- **KẾ HOẠCH DẠY HỌC Lớp: 4D**

Môn: **TIN HỌC** Tuần: **27** Bài số: **1** Ngày **16** tháng **3** năm **2017**

Bước đầu làm quen với Logo (Tiết 2)

I. Mục tiêu:

Giúp học sinh:

- Bước đầu làm quen với các câu lệnh đầu tiên của Logo (FD, RT, Home, CS)
- Sử dụng các câu lệnh trong Logo để vẽ hình vuông, hình chữ nhật, hình tam giác (đều). Biết cách chọn nét vẽ và màu chữ trong Logo.
- Yêu thích môn học hơn qua việc vẽ hình bằng câu lệnh.





II. Phương tiện dạy học:

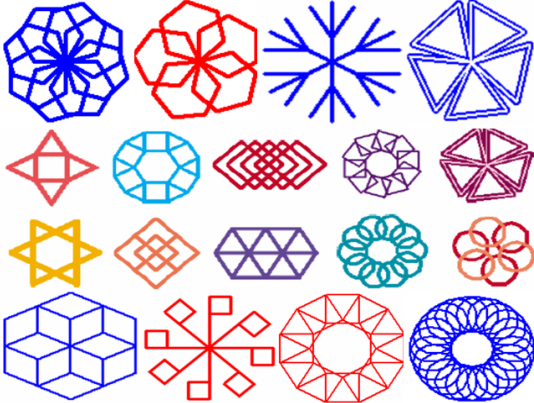
- GV: Máy tính cài chương trình Logo, projector.
- HS: Sách giáo khoa, vở ghi bài.

III. Hoạt động dạy và học:

- Ôn định lớp (2'): Hát TT “Khương Mai mái trường mến yêu”.

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
3'	<u>1/ Kiểm tra bài cũ:</u>	<i>- Tổ chức học sinh tham gia trò chơi “Hộp quà bí mật”:</i> <i>- Gọi 1 học sinh chọn hộp quà (có 3 hộp quà), mỗi hộp quà tương ứng 1 câu hỏi. Cả lớp sẽ cùng suy nghĩ và</i>	Học sinh nghe giảng Giơ đáp án đúng (a,b,c hoặc d) và học sinh được chọn sẽ nhận xét.


	<p>trả lời bằng cách giơ đáp án.</p> <p>+ Câu hỏi 1: Cửa sổ lệnh gồm 2 ngăn nào d- ới đây?</p> <p>A <u>Sân chơi và ngăn gõ lệnh</u></p> <p>B <u>Sân chơi và ngăn gõ lệnh đã viết</u></p> <p>C <u>Ngăn gõ lệnh và cửa sổ lệnh</u></p> <p>D <u>Ngăn ghi lệnh đã viết và ngăn gõ lệnh</u></p> <p>Đáp án đúng là:D</p> <p>GV: giới thiệu lại cửa sổ lệnh.</p> <p>+ Câu 2: Trong các biểu t- ượng d- ới đây, đâu là biểu t- ượng của phần mềm Logo?</p> <p>A </p> <p>B </p> <p>C </p> <p>D </p> <p>Đáp án đúng là: C</p> <p>GV: Gọi học sinh lên đọc các biểu t- ượng còn lại.</p> <p>+ Câu 3: Màn hình Logo chia làm 2 phần: màn hình chính và cửa sổ lệnh. Đúng hay sai?</p> <p>Đáp án: Đúng</p>	<p>Quan sát, suy nghĩ và giơ đáp án.</p> <p>Chú ý nghe giảng.</p> <p>Quan sát, suy nghĩ và giơ đáp án.</p> <p>Nghe giảng và trả lời.</p> <p>Quan sát, suy nghĩ và giơ đáp án.</p>
--	---	---

		GV: Giới thiệu lại màn hình chính (hay còn lại sân chơi của rùa) là nơi vẽ hình.	Chú ý nghe giảng.
2'	<p><u>2/ Bài mới:</u></p> <p>Ôn lại những câu lệnh đầu tiên của Logo.</p> <p>(Học sinh nắm đ-ợc các câu lệnh Home, CS, FD, RT)</p>	 <p>- Chiếu slide giới thiệu các hình vẽ sử dụng phần mềm Logo. Để vẽ đ-ợc hình trên, tr-ớc tiên cần phải nắm vững các câu lệnh đầu tiên của Logo và cách vẽ những hình đơn giản (hình vuông, hình chữ nhật, hình tam giác...)</p> <p>- Yêu cầu học sinh ghi bài.</p> <p>- Chiếu slide hiện các câu lệnh đầu tiên của Logo: Home, CS, FD, RT.</p> <p>+ Phân biệt 2 câu lệnh Home và CS.</p> <p>+ Tác dụng của lệnh FD, RT và đơn vị đo. (Chú ý: liên hệ kiến thức 1 góc vuông = 90 độ).</p> <p>GV: gọi học sinh nhắc lại.</p>	<p>Học sinh chú ý nghe giảng.</p> <p>Ghi bài.</p> <p>Chú ý quan sát.</p> <p>Trật tự nghe giảng.</p> <p>Nghe giảng và trả lời câu hỏi.</p>
8'	<p><u>HĐ1:</u> Viết lệnh vẽ hình</p>	GV: Trình bày viết lệnh vẽ hình vuông bằng slide.	Chú ý nghe giảng.

vuông độ dài cạnh 100
b- ớc. (Học sinh biết viết lệnh vẽ hình vuông)

Bài 1: Hãy viết lệnh để rùa vẽ được hình vuông có độ dài cạnh là 100 bước.

```
FD 100  
RT 90  
FD 100  
RT 90  
FD 100  
RT 90  
FD 100  
RT 90
```



- H- ớng dẫn viết lệnh thực hành vẽ hình vuông trên phần mềm Logo.
- Gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức.
- Gọi 1 học sinh lên thực hành.
- Yêu cầu cả lớp thực hành trên máy. Thực hành xong, yêu cầu các máy kiểm tra lẫn nhau.

8'

*** H- ớng dẫn viết lệnh vẽ hình chữ nhật có chiều dài 200 b- ớc, chiều rộng 100 b- ớc. (Học sinh viết đ- ợc lệnh vẽ hình chữ nhật)**

- GV: yêu cầu học sinh thảo luận, phân biệt hình chữ nhật và hình vuông.
- Yêu cầu học sinh thảo luận cách vẽ hình chữ nhật.
 - Gọi 1 học sinh lên trình bày các câu lệnh vẽ hình chữ nhật.

Chú ý nghe giảng.

Nghe giảng và trả lời câu hỏi.

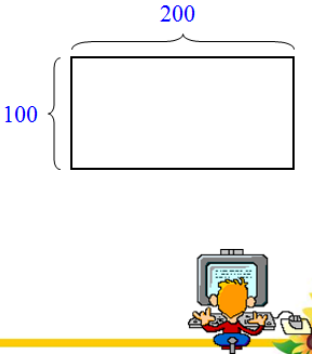
1 học sinh lên thực hành, cả lớp chú ý quan sát.

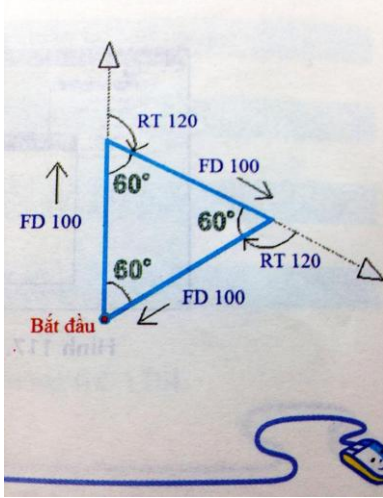
Cả lớp thực hành theo h- ớng dẫn. Các máy hỗ trợ nhau thực hành (nếu cần).

Học sinh suy nghĩ và phân biệt hình chữ nhật và hình vuông.

Thảo luận nhóm.

Trình bày các câu lệnh vẽ hình chữ nhật. Và thực hành trên máy. Cả lớp trật tự quan sát.

		<p>FD 100 RT 90 FD 200 RT 90 FD 100 RT 90 FD 200 RT 90</p>  <p>- GV kết luận và hướng dẫn học sinh thực hành vẽ hình chữ nhật theo máy.</p> <p>- Nhận xét việc thực hành của các máy, các máy tự kiểm tra nhau.</p>	<p>Học sinh thực hành theo máy.</p> <p>Thực hành theo máy. Các máy hỗ trợ nhau thực hành.</p>
6'	<p>HĐ2: Thay đổi nét của bút vẽ, màu của bút vẽ. (Học sinh biết cách chọn nét vẽ và màu vẽ trong LogoO</p>	<p>GV: Hướng dẫn học sinh thay đổi nét vẽ và màu nét vẽ trên phần mềm.</p> <p>Chọn Set/PenColor... để thay đổi màu của bút vẽ và chọn Set/PenSize... để thay đổi nét của bút vẽ.</p> <p>- Gọi 1 học sinh lên nhắc lại và thực hành trên máy chiếu.</p> <p>- Yêu cầu các máy thực hành (thay đổi nét của bút vẽ thứ 3 và màu của bút vẽ là màu xanh). GV đi hướng dẫn và kiểm tra.</p>	<p>Chú ý nghe giảng.</p> <p>Suy nghĩ và trả lời câu hỏi.</p> <p>Các máy thực hành theo yêu cầu.</p>
6'	<p>* Thực hành viết lệnh vẽ hình tam giác cạnh 100 b- ớc.</p>	<p>- Học sinh quan sát hình vẽ và thảo luận cách viết các câu lệnh vẽ hình tam giác.</p>	<p>Thảo luận.</p>

	<p>(Học sinh biết viết lệnh vẽ hình tam giác)</p>	 <p>→ Nhận xét góc tam giác và góc quay (120 độ)</p> <p>- Gọi học sinh đọc câu lệnh vẽ hình tam giác và thực hành trên máy chiếu. GV đi hướng dẫn và kiểm tra.</p>	<p>Quan sát.</p> <p>Suy nghĩ và rút ra nhận xét về góc tam giác và góc quay.</p> <p>Thực hành theo yêu cầu.</p>
<p>2'</p>	<p>3/ Củng cố - Dặn dò</p>	<p>- GV nhận xét và đánh giá chung bài học.</p>	<p>- HS về học thuộc các câu lệnh FD, RT, Home, CS.</p> <p>- Thực hành vẽ các hình chữ nhật, hình vuông, tam giác có sử dụng việc thay đổi nét và màu của bút vẽ.</p>

IV. BỔ SUNG – RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....

.....

.....

.....