

Tuần 1

Thứ Ba ngày 05 tháng 9 năm 2023

BUỔI SÁNG

Tiết 1 + 2: Khai giảng năm học mới

Tiết 3 + 4 : (T3: 5B, T4: 5C)

Tin học**CHỦ ĐỀ 1: KHÁM PHÁ MÁY TÍNH
KHÁM PHÁ COMPUTER (Tiết 1)****I. Mục tiêu**

- + Làm quen với các cửa sổ chương trình quản lý tệp và thư mục;
 - + Thực hiện được các thao tác điều khiển cửa sổ và cách hiển thị các biểu tượng trong mỗi ngăn của cửa sổ;
 - + Thực hiện được các thao tác: tạo, mở, sao chép, xóa đối với thư mục/tệp trong chương trình quản lý tệp và thư mục.
 - + HS hứng thú thực hành, ý thức tốt trong khi thực hành.
- ⇒ Góp phần hình thành và phát triển cho học sinh những năng lực sau:
- + Năng lực tự học, giải quyết vấn đề : có ý thức tổng kết và trình bày những điều đã học.
 - + Năng lực giao tiếp, hợp tác: có thói quen trao đổi, cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập.
 - + Năng lực tin học: nắm bắt được các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

II. Tài liệu và phương tiện

- Gv: Giáo án, sgk, máy tính, tivi.
- Hs: Vở ghi, sgk, đồ dùng học tập.

III. Tiến trình

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. KHỞI ĐỘNG	

- Trưởng ban văn nghệ điều hành * Giới thiệu bài mới: - “Bài 1. Khám phá Computer”.	- HS khởi động
2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC	
Hoạt động 1: Những gì em đã biết - Em hãy cho biết cách khởi động biểu tượng Computer? - Đọc y/c bài tập 1.a sgk trang 7. - Quan sát học sinh làm. - Nhận xét, kết luận: - Mỗi bài tập vẽ, soạn thảo văn bản, trình chiếu được lưu trong máy tính. - Thư mục là nơi chứa tệp tin và thư mục con. - Để nhìn thấy được « bên trong » máy tính, em nháy đúp chuột vào biểu tượng Computer trên màn hình nền để mở cửa sổ Computer. - Đọc y/c bài tập 1.b sgk trang 7. - Quan sát học sinh làm. - Nhận xét, kết luận: - Các thư mục. - Các tệp. - Thư mục đang mở: Ve, Soanthao, Trinhchieu. - Trong thư mục đang mở, em thấy các thư mục và tệp. - Đọc y/c bài tập 1.c sgk trang 7.	- Trả lời. - Để khởi động biểu tượng Computer, em cần nháy đúp chuột vào biểu tượng đó. - Đọc, xác định y/c. - Làm theo y/c. - Trả lời kết quả. - Nhận xét. - Lắng nghe. - Đọc, xác định y/c. - Làm theo y/c. - Trả lời kết quả. - Nhận xét. - Lắng nghe.

- Quan sát sinh làm. - Nhận xét, kết luận: - Các ổ đĩa. - Y/c học sinh đọc phần ghi nhớ ở sgk trang 8. Hoạt động 2. Khám phá Computer a) Khởi động chương trình quản lí tệp và thư mục. - Y/c học sinh đọc y/c bài tập 2.a sgk trang 8, 9. - Quan sát hình và điền vào chỗ trống - Nhận xét, kết luận: Cửa sổ Computer, tên cửa sổ, nút lệnh điều khiển, 2, trái, ngăn phải. b) - Y/c học sinh đọc y/c bài tập 2.bsgk trang 9. - Nhận xét, kết luận: - Nháy chuột vào dấu ▶ sẽ chuyển thành dấu ◀ và ngược lại. - Y/c học sinh đọc phần ghi nhớ ở Sgk trang 13.	- Đọc, xác định y/c. - Làm theo y/c. - Trả lời kết quả. - Nhận xét. - Lắng nghe. - Đọc ghi nhớ. - Lắng nghe. - Đọc, xác định y/c. - Trả lời kết quả. - Nhận xét. - Lắng nghe. - Đọc, xác định y/c. - Làm theo y/c. - Trả lời kết quả. - Nhận xét. - Lắng nghe. - Đọc ghi nhớ.
3. VẬN DỤNG	
- GV nhắc lại cách tạo thư mục, đổi tên thư mục, xóa thư mục và sao chép thư mục. - Dặn dò hs ôn lại kiến thức đã học và tập thực hành tại nhà (nếu có máy tính)	- HS lắng nghe và ghi nhớ

BUỔI CHIỀU**Tiết 1: 5A**Tin học**CHỦ ĐỀ 1: KHÁM PHÁ MÁY TÍNH****KHÁM PHÁ COMPUTER (Tiết 1)**

(Đã soạn)

Tiết 2 + 3**NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT (Tiết 1)**

(T2: 2D, T3: 2B)

I. MỤC TIÊU:

- Gọi đúng tên các bộ phận của máy tính.
- Nắm vững một số kiến thức đã học ở lớp 1
- Biết máy tính có thể giúp em học tập, giải trí, liên lạc với mọi người.

II. CHUẨN BỊ:

- Giáo viên: Bài giảng điện tử, tivi, máy tính, giáo án
- Học sinh: Dụng cụ học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. Ổn định lớp: 2. Bài cũ: Kiểm tra dụng cụ học tập của học sinh. 3. Bài mới: Những gì em đã biết (<i>tiết 1</i>) * <u>Hoạt động 1:</u> Các bộ phận của máy tính - Trong cuộc sống hằng ngày chắc các em cũng đã từng nghe nhắc đến chiếc máy vi tính. Vậy theo các em máy tính có tác dụng gì? Yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi. - GV nhận xét.	- Thực hiện theo yêu cầu của giáo viên. - Thảo luận nhóm đôi và nêu kết quả theo từng nhóm. - Các nhóm nhận xét lẫn nhau.

- Em hãy kể tên các bộ phận của máy tính để bàn?



- GV nhận xét , tuyên dương và nêu lại máy tính có 4 bộ phận chính: thân máy, màn hình, chuột, bàn phím.

*** Hoạt động 2: Một số loại máy tính thường gặp**

- Có bao nhiêu loại máy tính mà em biết?
- GV nhận xét và tuyên dương.
- Ngoài máy tính để bàn thì còn có những loại máy tính nào thường gặp trong đời sống?



- GV nhận xét và tuyên dương.

- Hs Trả lời:

- + Màn hình máy tính
- + Thân máy tính
- + Chuột máy tính
- + Bàn phím máy tính.

- HS khác nhận xét.

- HS nhắc lại 4 bộ phận chính.

- HS trả lời.

- HS khác nhận xét.

- Quan sát silde và trả lời: còn có một số loại máy tính thường gặp là máy tính xách tay và máy tính bảng.

- HS khác nhận xét.

- GV chốt: Ngoài máy tính để bàn thì còn có một số loại máy tính thường gặp trong đời sống là máy tính xách tay và máy tính bảng. 4. Củng cố: - GV nói lại các bộ phận chính của máy tính và yêu cầu hs nhắc lại các bộ phận. 5. Dặn dò: - Tìm hiểu thêm thông tin về máy tính trên các phương tiện thông tin đại chúng như: báo chí, sách tin học, ... - Chuẩn bị bài <i>Những gì em đã biết (tiết 2)</i>	- Một số HS nhắc lại một số loại máy tính thường gặp trong đời sống. - HS nhắc lại các bộ phận chính của máy tính. - HS thực hiện yêu cầu. - HS về xem bài tiếp theo.
--	---

Thứ Tư ngày 06 tháng 9 năm 2023

BUỔI SÁNG

Tiết 1 + 2 + 3 + 4: 3C, 3A, 3D, 3B

CHỦ ĐỀ 1: MÁY TÍNH VÀ EM

THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT CỦA BÀI HỌC

1. Kiến thức, kĩ năng

- Trong bài học này học sinh được học về thông tin và quyết định, ba dạng thông tin cơ bản: chữ, hình ảnh, âm thanh.

2. Phát triển năng lực, phẩm chất

2.1. Năng lực chung

- Hình thành năng lực giao tiếp và hợp tác thông qua hoạt động nhóm.
- Hình thành năng lực giải quyết vấn đề thông qua tình huống thực tiễn

2.2. Năng lực đặc thù

- Nêu được ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò quan trọng của thông tin

thu nhận hằng ngày đối với việc đưa ra quyết định của con người.

- Nhận biết được thông tin và quyết định trong ví dụ cụ thể.
- Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp là chữ, âm thanh, hình ảnh.

2.3. Phẩm chất

- HS có ý thức ra quyết định cần dựa trên thông tin, từ đó hình thành đức tính cẩn trọng và tinh thần trách nhiệm trong việc ra quyết định trong hoạt động hàng ngày.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. **Giáo viên:** Máy tính, tivi, bài giảng điện tử,...

2. **Học sinh:** SGK, đồ dùng học tập.

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG

Mục tiêu:

- Yêu cầu cần đạt.

- Đặt HS vào ngữ cảnh nhận biết được thông tin trong hoạt động quen thuộc hàng ngày

- Năng lực

- Phẩm chất

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
- GV đưa ra nội dung khi có tiếng chuông đồng hồ thì Minh sẽ quyết định thế nào? - Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá. - GV chốt dẫn vào bài	- Học sinh trình bày các nội dung GV đưa ra trước lớp - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác.	- Khi tiếng chuông đồng hồ reo lên, Minh sẽ quyết định thức dậy, rời khỏi giường để đi vệ sinh cá nhân, ăn sáng và đi học.

Hoạt động 2: THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH**Mục tiêu:**

- Yêu cầu cần đạt.

- Học sinh nhận biết được thông tin trong hoạt động quen thuộc hàng ngày, qua đó đưa ra quyết định hợp lý.

- Năng lực

- Nhận biết được thông tin và quyết định trong ví dụ cụ thể.

- Phẩm chất

- HS có ý thức ra quyết định cần dựa trên thông tin, từ đó hình thành đức tính cẩn trọng và tinh thần trách nhiệm trong việc ra quyết định trong hoạt động hàng ngày.

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
- GV đưa ra nội dung khi có tiếng chuông đồng hồ thì Minh sẽ quyết định thế nào? - GV chốt kiến thức - Câu hỏi củng cố:	- HS hoạt động nhóm, thảo luận để trả lời hai câu hỏi và ghi kết quả vào phiếu - Học sinh trình bày các nội dung GV đưa ra trước lớp - HS nhóm khác nhận xét và nêu ý kiến - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác.	Tiếng chuông báo thức mỗi sáng nhắc bạn Minh sắp đến giờ đi học. Đó là thông tin giúp bạn Minh đưa ra các quyết định thức dậy, rời khỏi giường, vệ sinh cá nhân, ăn sáng và đi học. • Trả lời câu hỏi SGK (trang 6) 1. A. Minh thấy An cười mở, dễ nói chuyện. => Thông tin

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
	- HS ghi nhớ kiến thức trong logo hộp kiến thức	B. Minh muốn kết bạn với An => Quyết định 2. Điều Khoa biết như “mẹ chuẩn bị đi làm”, “trời đang mưa” là thông tin. Khoa “đưa áo mưa cho mẹ” là một quyết định dựa trên thông tin có được.

Hoạt động 3: VAI TRÒ CỦA THÔNG TIN TRONG QUYẾT ĐỊNH

Mục tiêu:

- Yêu cầu cần đạt.

- Học sinh nhận biết được thông tin trong hoạt động quen thuộc hàng ngày có vai trò như thế nào, qua đó đưa ra quyết định hợp lý.

- Năng lực

- Nêu được ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc đưa ra quyết định của con người.

- Phẩm chất

- HS có ý thức ra quyết định cần dựa trên thông tin, từ đó hình thành đức tính cẩn trọng và tinh thần trách nhiệm trong việc ra quyết định trong hoạt động hàng ngày.

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
- GV đưa ra nội dung khi tiết giáo	- HS hoạt động nhóm, thảo luận để trả lời hai	- Thông tin "hôm nay có tiết Giáo dục thể chất" đã đưa tới

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
dục thể chất thì Minh sẽ quyết định thể nào? - GV chốt kiến thức - GV nêu câu hỏi củng cố, chỉ định HS trả lời và tổ chức đánh giá.	câu hỏi và ghi kết quả vào phiếu - Học sinh trình bày các nội dung GV đưa ra trước lớp - HS nhóm khác nhận xét và nêu ý kiến - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. - HS ghi nhớ kiến thức trong logo hộp kiến thức - HS trình bày câu trả lời.	quyết định của Minh "đi học bằng đôi giày thể thao". Thông tin giúp Minh ra quyết định. - Trả lời câu hỏi SGK (trang 7) Minh có hai quyết định dựa trên hai nguồn thông tin. Ban đầu, Minh ra quyết định “mở truyện ra đọc”. Sau khi nghe mẹ nhắc nhở, Minh có quyết định thứ hai: “Minh nằm và nhắm mắt lại”. Quyết định đầu tiên dựa trên thông tin về sự xuất hiện cuốn truyện mà Minh yêu thích. Quyết định thứ hai có được nhờ lời nhắc nhở của mẹ: “Hãy ngủ đi một lát...”. Quyết định thứ hai đúng hơn vì có thông tin bổ sung. Đó là thông tin tốt vì đó là lời nhắc nhở của mẹ, một người đáng tin cậy 2. Em hãy nêu một ví dụ về quyết định của mình. Thông

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
		tin nào giúp em có quyết định đó? - Trời hôm nay có mưa => Mang áo mưa

BUỔI CHIỀU

Tiết 1 + 2 + 3: 4E, 4C, 4D

Tin học

BÀI 1: PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH (Tiết 1)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức

- 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. Năng lực

a. 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.

b. Năng lực đặc thù:

- 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.

3. 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.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. **Giáo viên:** SGK, máy tính, tivi, bài giảng điện tử...

2. **Học sinh:** SGK, vở ghi, ...

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU**Hoạt động: Khởi động****1. Mục tiêu:**

- Tạo tâm thế, sự tò mò, hứng thú để học sinh bắt đầu bài học mới.

2. Nội dung:

- HS cùng nhau tìm hiểu nội dung câu hỏi của bạn Minh.

3. Sản phẩm:

- HS cùng bạn Minh đưa ra câu trả lời.

4. Tổ chức thực hiện:

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
- 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. 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!”	HS thực hiện thảo luận nhóm để cùng nhau tìm hiểu tình huống mà giáo viên đưa ra.	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.

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
- Gv chốt dẫn vào bài		

Hoạt động 1: Phần cứng và phần mềm

1. Mục tiêu:

- HS nhận ra và kể tên được một số thiết bị phần cứng và phần mềm.

2. Nội dung

- HS hoạt động nhóm, quan sát và thảo luận để phân chia các thiết bị thành 2 nhóm và đưa lí do tại sao lại phân chia như vậy.

3. Sản phẩm

HS phân chia được các thiết bị đã quan sát thành 2 nhóm và đưa ra lý do.

4. Tổ chức thực hiện

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
Gv yêu cầu thảo luận nhóm: ? Quan sát các hình ảnh rồi phân chia thành 2 nhóm Gv cho một số nhóm báo cáo kết quả thảo luận 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	HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi 2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp 2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét	- 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. - Máy tính gồm phần cứng và phần mềm. - Màn hình, ống kính, loa..là phần cứng của điện thoại, còn từ điển, trò chơi, đồng hồ... là phần mềm của điện thoại.

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
mẹ Minh chưa cài đặt phần mềm từ điển nên không thể dịch được bài hát từ tiếng Anh sang tiếng Việt - GV nhận xét, chốt kiến thức Câu hỏi củng cố: Yêu cầu HS trả lời câu hỏi SGK _ 6		Câu 1: Đáp án C : Câu 2: Hai phần mềm em đã sử dụng là phần mềm Logo, phần mềm soạn thảo.

Hoạt động 2: Mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm.

1. Mục tiêu:

- Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau.

2. Nội dung

- HS hoạt động nhóm, quan sát và thảo luận ghép mỗi lục ở cột A với cột B cho phù hợp.
- Đưa ra lí do nếu thiếu ống kính hay phần mềm chụp ảnh thì chiếc điện thoại có chụp ảnh được không?

3. Sản phẩm

- HS ghép mỗi lục ở cột A với cột B cho phù hợp.
- Nêu ra lí do nếu thiếu ống kính hay phần mềm chụp ảnh thì chiếc điện thoại có chụp ảnh được không?

4. Tổ chức thực hiện

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
Gv yêu cầu thảo luận nhóm: ? Ghép mỗi lục ở cột A với cột B cho phù hợp. ? Đưa ra lí do nếu thiếu ống kính hay phần mềm chụp ảnh thì chiếc điện thoại có chụp ảnh được không? Gv cho một số nhóm báo cáo kết quả thảo luận - 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. - GV nhận xét, chốt kiến thức - Câu hỏi củng cố: Yêu	HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi 2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp 2-> 3 HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét	- 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. - Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động. - Máy tính cần phải có cả phần cứng và phần mềm để làm việc.

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của HS</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
cầu HS trả lời câu hỏi SGK _ 7		Đáp án C: Cả phần cứng và phần mềm đều cần thiết để máy tính hoạt động.

Thứ Năm ngày 07 tháng 9 năm 2023

BUỔI CHIỀU

Tiết 1 + 3: 4B, 4A

Tin học

BÀI 1: PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH (Tiết 1)

(Đã soạn)

Tiết 2: 5B

Tin học

KHÁM PHÁ COMPUTER (Tiết 2)

Thứ Sáu ngày 08 tháng 9 năm 2023

BUỔI SÁNG

Tiết 1 + 2: 5A, 5C

Tin học

KHÁM PHÁ COMPUTER (Tiết 2)

I. Mục tiêu

- + Làm quen với các cửa sổ chương trình quản lý tệp và thư mục;
- + Thực hiện được các thao tác điều khiển cửa sổ và cách hiển thị các biểu tượng trong mỗi ngăn của cửa sổ;
- + Thực hiện được các thao tác: tạo, mở, sao chép, xóa đối với thư mục/tệp trong chương trình quản lý tệp và thư mục.

+ HS hứng thú thực hành, ý thức tốt trong khi thực hành.

⇒ Góp phần hình thành và phát triển cho học sinh những năng lực sau:

+ Năng lực tự học: có ý thức tổng kết và trình bày những điều đã học.

+ Năng lực giao tiếp, hợp tác: có thói quen trao đổi, cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập.

+ Năng lực tin học: nắm bắt được các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

II. Tài liệu và phương tiện

- Gv: Giáo án, sgk, máy tính, ti vi.

- Hs: Vở ghi, sgk, đồ dùng học tập.

III. Tiến trình

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. KHỞI ĐỘNG	
- Trưởng ban văn nghệ cho lớp khởi động Kiểm tra bài cũ:(2') - Em hãy tạo thư mục với tên là LOP 5A trong ổ đĩa (D), rồi tiến hành đổi tên thư mục sang LOP 5B.	- Cả lớp thực hiện - 1 hs thực hiện trên máy tính cá nhân của giáo viên. Học sinh quan sát và nhận xét.
2. LUYỆN TẬP, THỰC HÀNH	
Bài 1/SGK-T10: Trong ngăn trái, hãy chọn ổ đĩa (D:) . Trong ngăn phải tạo các thư mục theo mô tả sau: a. Thư mục lớp 5A là thư mục trên ổ đĩa (D:). b. Thư mục lớp 5A có các thư mục con là TO1, TO2, TO3, TO4. c. Thư mục TO2 có các thư mục con là TUAN, HUNG, LAN, ANH.	- HS đọc yêu cầu bài tập 1

d. Các thư mục TUAN, HUNG, LAN, ANH đều có các thư mục con là VE, SOANTHAO, TRINHCHIEU. - GV quan sát, hướng dẫn thường xuyên các nhóm chưa làm được bài, động viên các nhóm hoàn thành tốt. Bài 2/SGK - T10: Điều khiển sao cho ngăn trái của cửa sổ giống như hình trong bài tập 2 SGK. Bài 3/SGK T10-T11: Em thực hiện các yêu cầu sau rồi đánh dấu X vào ☐ đặt trước câu trả lời đúng. - GV cho hs thảo luận nhóm, đại diện nhóm trình bày. - GV nhận xét câu trả lời của các nhóm, sửa sai, nhận xét, tuyên dương.	- HS thực hành dưới sự hướng dẫn của GV. - HS đọc yêu cầu, quan sát, thảo luận và thực hiện. - HS đọc yêu cầu bài tập, tiến hành thảo luận nhóm, đại diện nhóm trả lời, các nhóm còn lại lắng nghe, quan sát, nhận xét.
3. VẬN DỤNG	
- GV cho hs thực hiện câu a, bước 1-2 phần ứng dụng và mở rộng trong SGK/T11-T12, quan sát sự thay đổi của các biểu tượng. - GV cho HS thực hiện nối mỗi ô ở cột trái với một ô ở cột phải dựa vào các thao tác em đã thực hiện ở Bước 1, Bước 2 trước đó bằng bút chì. - GV nhận xét 1 số bài tại chỗ. - GV nhận xét, tuyên dương.	- HS thực hiện trên máy tính và quan sát sự thay đổi của các biểu tượng. - HS thực hiện nối (cá nhân). - Một số HS nộp sách.

Tiết 3 + 4: 5D, 5E

Tin học

KHÁM PHÁ COMPUTER (Tiết 2)

BUỔI CHIỀU**Tiết 1 + 2 + 3:** 1A, 1B, 1CTin học**BÀI 1: KẾT BẠN VỚI CHIẾC MÁY TÍNH (T1)****I. MỤC TIÊU**

- Biết được các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn.
- Nhận biết được các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn. Nhận biết được một số loại máy tính thường gặp.
- Hào hứng, yêu thích trong việc học môn Tin học.

II. CHUẨN BỊ

- Giáo viên: Phòng máy, máy tính, giáo án và sách giáo khoa.
- Học sinh: Bút, thước và sách giáo khoa.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
1. Ổn định 2. KTBC - GV kiểm tra bút viết của HS. 3. Bài mới: Bài 1: Kết bạn với chiếc máy tính (tiết 1) <u>*) Các hoạt động</u> A. HOẠT ĐỘNG CƠ BẢN 1. Hoạt động 1: Giới thiệu về chiếc máy tính - GV đưa hình ảnh chiếc máy tính lên màn hình và hỏi học sinh. 	- HS TL - HS quan sát, trả lời câu hỏi

- Em đã từng nhìn thấy đồ vật này chưa? - Đồ vật này em nhìn thấy ở đâu? - Bây giờ thầy đồ các em, đồ vật này có tên gọi là gì? - GV chốt: À, đúng rồi, đó là chiếc máy tính. Chiếc máy tính giúp ích rất nhiều cho chúng ta như là giúp chúng ta học toán, học nhạc, học tiếng anh,... Vậy các em thấy chiếc máy tính có hữu ích không? - Đúng rồi, Chúng ta thấy, Chiếc máy tính rất hữu ích, nó có thể trợ giúp chúng ta trong rất nhiều việc giống như người bạn của chúng ta phải không nào? Vậy từ nay, Thầy và các em hãy coi Chiếc máy tính là người bạn mới của chúng ta nhé! Các em có đồng ý không?	- HS trả lời: Rồi ạ - HS trả lời: Ở nhà, ở trường,... - HS trả lời: Chiếc máy tính. - HS lắng nghe. - HS trả lời: Có ạ - HS trả lời: Đồng ý ạ.
2. Hoạt động 2: Tìm hiểu về bộ phận của máy tính - GV đưa một số hình ảnh các bộ phận của máy tính và hỏi học sinh? The diagram shows a desktop computer setup. A monitor is labeled 'Màn hình'. A keyboard is labeled 'Bàn phím'. A mouse is labeled 'Chuột'. A tower unit is labeled 'Thân máy'.	- HS quan sát tranh và trả lời câu hỏi:

- Các em hãy nhìn lên tivi cho Thầy biết, chiếc máy tính gồm có bộ phận chính nào? - GV chỉ vào các bộ phận và giới thiệu qua về các bộ phận. - Vậy Chiếc máy tính có cấu tạo bởi những bộ phận chính nào? - Giáo viên chốt: <i>Gồm có 4 bộ phận chính: Màn hình, thân máy, bàn phím, và chuột.</i> 3. Hoạt động 3: Một số loại máy tính thường gặp - Nhà bạn nào có máy tính, giở tay! Và máy tính đó là loại máy tính gì? (Cho HS tự do phát biểu).  - GV đưa hình ảnh một số loại máy tính khác ra, cho HS nêu tên một số loại máy tính đó	- HS trả lời: Màn hình, thân máy tính, chuột và bàn phím. - Cấu tạo gồm 4 bộ phận chính: 1. Màn hình. 2. Thân máy. 3. Bàn phím. 4. Chuột. - HS trả lời - HS nêu tên: Máy tính để bàn, máy tính xách tay. Máy tính bảng,... - HS lắng nghe và trả lời.
--	---

- GV chốt: Các loại máy tính thường gặp đó là máy tính để bàn và máy tính xách tay. - GV giới thiệu về loại máy tính trên. 4. Củng cố - Hỏi tựa bài - Nhắc lại nội dung của bài học. - Nhận xét tiết học 5. Dặn dò - Về nhà xem lại bài, chuẩn bị phần tiếp theo.	
---	--

***. Nhận xét của người kiểm tra**


PHÓ HIỆU TRƯỞNG
Đông Thị Bích Liên