

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

MÔN: TIN HỌC LỚP 4

CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

Bài 1: Phần cứng và phần mềm máy tính (1 tiết)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

- Phẩm chất:** chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm
- Năng lực chung:** tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo.
- Năng lực Tin học:**
 - Nla:
 - ✓ Nêu 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.
 - Nlb: 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.

II. PHƯƠNG TIỆN, THIẾT BỊ DẠY HỌC

- Giáo viên:** Máy chiếu, bài giảng điện tử, sách giáo viên, học liệu số: Trò chơi củng cố trên PowerPoint, bài tập về nhà trên Quizizz, phiếu đánh giá bản in cho học sinh không có thiết bị.
- Học sinh:** Sách giáo khoa, sách bài tập, vở ghi chép, đồ dùng học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

1. Khởi động (5 phút): KHỞI ĐỘNG

- Mục tiêu:* Tạo hứng thú dẫn dắt vào bài.
- Nội dung hoạt động:* GV đặt vấn đề, khơi gợi hứng thú tìm hiểu về phần cứng và phần mềm máy tính.
- Sản phẩm học tập:* HS gọi được tên các thiết bị máy tính, biểu tượng phần mềm máy tính ở Hình 1.
- Cách thức thực hiện:*

HD của GV	HD của HS
-----------	-----------

<ul style="list-style-type: none"> - GV cho HS quan sát Hình 1 a, b trong SGK, tổ chức trò chơi: các cặp đôi quan sát hình 1a, b kể thảo luận cặp đôi gọi tên các thiết bị, phần mềm máy tính mà em biết trên bảng con, nhóm nào trả lời nhiều hơn nhóm đó chiến thắng. - GV kết luận, nhận xét, tuyên dương. - GV dẫn dắt vào bài, giới thiệu và ghi bảng. - GV chốt mục tiêu sau khi HS chia sẻ xong. 	<div style="text-align: right;"></div> <ul style="list-style-type: none"> - Lắng nghe và quan sát. - HS trả lời: <ul style="list-style-type: none"> a) màn hình, bàn phím, chuột, loa, máy in, thân máy b) powepoint, paint, google chrome, SolarSystem, RapidTyping,.. - HS lắng nghe. - Ban học tập (BHT) tổ chức cho cả lớp đọc và chia sẻ mục tiêu bài học. - HS ghi bài vào vở.
---	---

2. Khám phá (15 phút):

2.1. Phần cứng và phần mềm máy tính:

a) Mục tiêu:

- Nêu 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 giữa chúng.

b) *Nội dung hoạt động*: GV tổ chức cho HS tìm hiểu các thiết bị phần cứng và phần mềm, vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.

c) *Sản phẩm học tập*: HS nêu tên một số thiết bị phần cứng, phần mềm đã biết; nêu được mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm.

d) *Cách thức thực hiện*:

HD của GV	HD của HS
<ul style="list-style-type: none"> - GV cho HS đọc SGK (đồng thời đối chiếu với thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính ở Hình 1), nghe gợi ý 	<ul style="list-style-type: none"> - Lắng nghe và quan sát. <div style="text-align: right;"></div>

<p>của GV để tìm hiểu về các phần cứng, phần mềm.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV tổ chức trò chơi: chia lớp thành 2 nhóm, mỗi nhóm nêu tên 1 thiết bị hoặc 1 ứng dụng, nhóm còn lại nói ngay đó là phần cứng hay phần mềm. Lưu ý không được lặp lại tên phần cứng, phần mềm đã nêu trước đó. - GV đặt câu hỏi: <ul style="list-style-type: none"> + Đặc điểm của thiết bị phần cứng là gì? Em có thể nhận biết thiết bị phần cứng máy tính bằng cách nào? + Đặc điểm của phần mềm máy tính là gì? Em có thể nhận biết phần mềm nhờ vào đâu? - GV kết luận, nhận xét, tuyên dương. * - GV yêu cầu HS đọc câu hỏi, quan sát Hình 2 SGK, nghe gợi ý của GV trả lời câu hỏi số 1: <ul style="list-style-type: none"> + Phần cứng máy tính làm việc theo lệnh từ đâu? Môi trường hoạt động của phần mềm là gì? + Không có phần mềm thì các thiết bị máy tính có hoạt động không? Vì sao? + Không có phần cứng thì phần mềm máy tính có hoạt động không? Vì sao? - GV nhận xét, kết luận, tuyên dương * - GV yêu cầu nhóm đôi suy nghĩ và trả lời câu hỏi số 2: <ul style="list-style-type: none"> + Một bạn ví phần cứng máy tính như cơ thể của con người, phần mềm máy tính như suy nghĩ, quyết định của con người. Em có đồng ý không? Vì sao? - GV nhận xét, kết luận 	<ul style="list-style-type: none"> - HS tham gia trò chơi - HS trả lời câu hỏi - HS lắng nghe - HS thảo luận nhóm đôi - Đại diện nhóm trả lời câu hỏi - HS nhận xét - HS lắng nghe - HS thảo luận - HS nhận xét - HS đọc ghi nhớ
---	--

- Yêu cầu HS đọc ghi nhớ	
--------------------------	--

2.2. Một số thao tác không đúng gây lỗi cho máy tính:

a) Mục tiêu:

- 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.

b) Nội dung hoạt động: GV tổ chức cho HS tìm hiểu các thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

c) Sản phẩm học tập: HS nêu một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

d) Cách thức thực hiện:

HĐ của GV	HĐ của HS
<ul style="list-style-type: none"> - GV cho HS đọc SGK trang 7, thảo luận nhóm đôi: + Nêu một số ví dụ cụ thể về thao tác không đúng gây ra lỗi cho phần cứng, phần mềm máy tính. + Việc tại mục A(B, C, D, E, G) là nên làm hay không nên làm? Tại sao? - GV nhận xét, kết luận - Yêu cầu HS đọc ghi nhớ 	<ul style="list-style-type: none"> - Lắng nghe và quan sát, đọc SGK trang 6 - HS tham gia trò chơi - HS thảo luận - HS nhận xét - HS đọc ghi nhớ

3. Luyện tập: (10 phút)

a) Mục tiêu: HS củng cố kiến thức về phần cứng, phần mềm máy tính, các thao tác không đúng gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm.

b) Nội dung hoạt động: HS trả lời câu hỏi 1, 2, 3, 4/ SGK trang 7

c) Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS câu hỏi 1, 2, 3, 4/ SGK trang 7

d) Cách thức thực hiện:

HĐ của GV	HĐ của HS

<p>- GV giao việc để HS trả lời các câu hỏi 1, 2, 3, 4</p> <p>+ Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi kể tên và phân loại được một số thiết bị phần cứng, ứng dụng phần mềm HS đã học ở lớp 3.</p> <p>+ Bài tập 2. HS làm việc cá nhân, trả lời câu hỏi: những đặc điểm nào dưới đây thuộc về phần cứng, phần mềm máy tính?</p> <p>+ Bài tập 3. HS thảo luận nhóm 4, khẳng định ý kiến đã nêu: “đối với máy tính, các thiết bị phần cứng có thể hoạt động được mà không cần phần mềm” là đúng hay sai? Vì sao?</p> <p>+ Bài tập 4. HS làm cá nhân: nêu ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng, phần mềm.</p> <p>- GV nhận xét, tuyên dương.</p>	<p>- HS nhận nhiệm vụ.</p> <p>- HS lần lượt trả lời các câu hỏi 1, 2, 3, 4</p> <p>- HS nhận xét</p> <p>- HS lắng nghe.</p> 
---	--

4. Vận dụng: (5 phút)

a) *Mục tiêu:* HS củng cố kiến thức về phần cứng, phần mềm máy tính, các thao tác không đúng gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm.

b) *Nội dung hoạt động:* HS trả lời câu hỏi 1, 2/ SGK trang 7

c) *Sản phẩm học tập:* Câu trả lời của HS câu hỏi 1, 2/ SGK trang 7

d) *Cách thức thực hiện:*

HD của GV	HD của HS
<p>- GV giao việc để HS trả lời các câu hỏi 1, 2, 3, 4</p> <p>+ Bài tập 1. Hãy trao đổi với bạn và cho biết tại sao các máy tính, điện thoại thông minh thường được cài đặt sẵn phần mềm trước khi bán cho người dùng.</p> <p>+ Bài tập 2. Hãy trao đổi với bạn về một số tình huống</p>	<p>- HS nhận nhiệm vụ.</p> <p>- HS lần lượt trả lời các câu hỏi 1, 2</p> <p>- HS nhận xét</p> 

máy tính bị lỗi, hỏng do sử dụng không đúng cách mà em đã chứng kiến hoặc nghe kể lại.

+ GV nhận xét, tuyên dương, thông qua đó nhắc nhở HS luôn có ý thức sử dụng bảo quản đúng hướng dẫn, quy tắc đảm bảo an toàn, sử dụng máy tính được bền lâu.

- HS lắng nghe.

IV. DẶN DÒ

- HS về xem lại bài, làm bài tập trên Quizizz và xem trước bài 2. Gõ bàn phím đúng cách.

V. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

CÁCH TRÌNH BÀY GIÁO ÁN THAM KHẢO

Hoạt động x: Tên hoạt động

1. Mục tiêu

-

2. Nội dung dạy học

-

3. Sản phẩm hoạt động của học sinh

-

4. Tổ chức hoạt động

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
<i>Trước hoạt động</i>	
<i>Trong hoạt động</i>	
<i>Sau hoạt động</i>	