

BÀI 7. SỬ DỤNG CHUỘT MÁY TÍNH

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Năng lực

Năng lực Tin học

- *Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông, ứng xử phù hợp với môi trường số:* Biết được vị trí của các nút chuột máy tính. Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển chuột, nhấp chuột, nhấp đúp, nhấp nút phải, kéo thả chuột, cuộn nút cuộn chuột.

Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học:* Học sinh có ý thức tổng kết và trình bày được những điều đã học. Tự luyện tập cầm chuột đúng cách.

- *Giao tiếp và hợp tác:* Thể hiện khả năng giao tiếp khi trình bày, trao đổi nhóm, phản biện trong các nhiệm vụ học tập.

2. Phẩm chất

- *Chăm chỉ:* Học sinh tham gia các hoạt động trong giờ học, vận dụng được kiến thức đã học vào tình huống thực tế.

- *Trách nhiệm:* Có trách nhiệm khi tham gia các hoạt động nhóm; có trách nhiệm khi sử dụng các thiết bị trong phòng thực hành Tin học.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Giáo viên

- Chuẩn bị sách giáo khoa Tin học.
- Bài giảng trình chiếu.
- Máy tính kết nối tivi (hoặc máy chiếu).
- Video giới thiệu máy tính phần Khởi động.
- Phiếu học tập, thẻ tên các nút chuột sử dụng cho hoạt động khám phá.
- Trò chơi phân hình thành kiến thức mới.

Học sinh

- Sách giáo khoa, vở ghi, bút, thước kẻ.
- Kéo, giấy A4, keo dính.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

1. Hoạt động 1 – Khởi động (5 phút)

1.2. Mục tiêu

- Học sinh hào hứng khi bắt đầu giờ học.
- Học sinh nêu được chức năng của chuột máy tính.
- Rèn luyện và phát triển năng lực sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

1.3. Sản phẩm hoạt động của học sinh

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

1.4. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ

- Giáo viên yêu cầu học sinh quan sát chuột máy tính và trả lời câu hỏi: Em hãy nhắc lại chức năng của chuột máy tính là gì?
- Giáo viên chia học sinh thành các nhóm cho phù hợp với số học sinh của lớp.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Học sinh quan sát, lắng nghe để hiểu rõ nhiệm vụ.
- Học sinh thảo luận nhóm về câu hỏi của giáo viên.
- Giáo viên mời hai hoặc ba học sinh chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- Giáo viên mời các học sinh khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- Giáo viên quan sát quá trình thảo luận của các nhóm và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- Giáo viên khích lệ học sinh chia sẻ ý kiến của mình, khen thưởng học sinh có câu trả lời tốt.

- Giáo viên tổng hợp ý kiến, câu trả lời của học sinh, đưa ra kiến thức chốt và dẫn dắt vào bài mới: *“Bài học này giúp các em biết được vị trí của các nút chuột máy tính. Cần được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản khi sử dụng chuột.”*

2. Hoạt động 2 – Hình thành kiến thức mới (15 phút)

2.1. Chuột máy tính (5 phút)

2.1.1. Mục tiêu

- Học sinh nhận biết được vị trí của các nút chuột máy tính.
- Học sinh rèn luyện và phát triển năng lực sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

2.1.2. Sản phẩm hoạt động của học sinh

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

2.1.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ

- Giáo viên yêu cầu học sinh làm việc nhóm. Học sinh tự cắt giấy A4 thành các miếng nhỏ, ghi tên các thành phần của chuột sau đó dán vào phiếu học tập.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Các nhóm trao đổi và hoàn thành Phiếu học tập với nội dung về vị trí các nút chuột máy tính.
- Giáo viên mời hai hoặc ba học sinh chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- Giáo viên mời các học sinh khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- Giáo viên quan sát quá trình thảo luận của các nhóm và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

Giáo viên khuyến khích học sinh đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng học sinh có câu trả lời tốt, sau đó tổng hợp và chốt kiến thức: *“Chuột máy tính có các nút trái, nút phải và các nút cuộn”*.

2.2. Cách cầm chuột máy tính (7 phút)

2.2.1. Mục tiêu

- Học sinh biết được cách cầm chuột đúng cách.
- Học sinh biết được tác dụng của việc cầm chuột đúng cách.
- Rèn luyện và phát triển năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số.

2.2.2. Sản phẩm hoạt động của học sinh

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

2.2.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ

- Giáo viên yêu cầu học sinh đọc thầm mục 2. Cách cầm chuột máy tính trang 21 SGK.
- Để tăng hứng thú cho học sinh, giáo viên có thể tổ chức trò chơi “Siêu nhân máy tính”.

✓ Luật chơi: Hai nhóm sẽ đổ nhau nói câu. Nếu trả lời đúng sẽ được nói các câu tiếp theo. Trả lời sai, quyền trả lời sẽ thuộc về nhóm khác. Nhóm nào nói được nhiều câu nhất sẽ được nhận danh hiệu “Siêu nhân máy tính”.

Nhóm thứ nhất nói	Nhóm thứ hai nói
+ Cầm chuột bằng tay	phải
+ Cổ tay để thẳng với	bàn tay
+ Ngón trỏ đặt lên nút	chuột trái
+ Ngón giữa đặt lên nút	chuột phải
+ Các ngón còn lại cầm nhẹ	hai bên thân chuột.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Từng cặp nhóm trao đổi và nói các câu theo yêu cầu.
- Giáo viên mời hai hoặc ba cặp học sinh chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- Giáo viên mời các học sinh khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- Giáo viên quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của học sinh và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

Giáo viên khuyến khích học sinh đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng học sinh có câu trả lời tốt, sau đó tổng hợp và chốt kiến thức: “Cầm chuột bằng tay phải. Cổ tay để thẳng với bàn tay. Ngón trỏ đặt trên nút chuột trái. Ngón giữa đặt trên nút chuột phải. Các ngón còn lại cầm nhẹ hai bên thân chuột.”

2.3. Thao tác sử dụng chuột máy tính (8 phút)

2.3.1. Mục tiêu

- Học sinh thực hiện được đúng các thao tác sử dụng chuột máy tính.
- Rèn luyện và phát triển năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số.

2.3.2. Sản phẩm hoạt động của học sinh

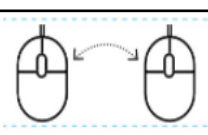
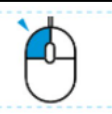
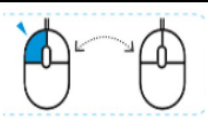
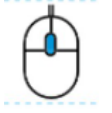
- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

2.3.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (giáo viên thực hiện)

- Giáo viên yêu cầu học sinh đọc nội dung mục 3. Thao tác sử dụng chuột máy tính trang 22 SGK.

- Giáo viên có thể tổ chức trò chơi “Ai đoán đúng”: Giáo viên trình chiếu hình ảnh, yêu cầu học sinh thảo luận nhóm, đoán thao tác sử dụng chuột. Nếu đoán đúng sẽ được lên trình bày thao tác sử dụng và mô phỏng trên máy tính. Nếu sai, quyền trả lời sẽ thuộc về nhóm khác. Nhóm chiến thắng là nhóm được lên mô phỏng nhiều nhất.

Hình ảnh	Thao tác sử dụng	Gợi ý ví dụ mô phỏng
	Di chuyển chuột: di chuyển chuột trên mặt phẳng để con trỏ chuột di chuyển theo trên màn hình.	Học sinh di chuyển chuột trên màn hình nền của máy tính cho cả lớp quan sát.
	Nháy chuột: Nháy nút chuột trái rồi thả ngón tay.	Học sinh có thể nháy vào một biểu tượng mà mình thích.
	Nháy đúp chuột: Nhấn nhanh hai lần liên tiếp nút trái chuột rồi thả ngón tay.	Học sinh thực hiện kích hoạt một chương trình ứng dụng.
	Nháy nút phải chuột: Nhấn nút phải chuột rồi thả ngón tay.	Học sinh thực hiện thao tác nhấn nút phải chuột vào một ứng dụng trên màn hình.
	Kéo thả chuột: Nhấn giữ nút trái chuột di chuyển chuột đến vị trí mới rồi thả ngón tay.	Học sinh thực hiện kéo thả một biểu tượng đến một vị trí bất kỳ trên màn hình nền.
	Xoay nút cuộn: Dùng một ngón tay xoay nút cuộn của chuột để dịch chuyển trang màn hình lên hoặc xuống.	Giáo viên truy cập vào một trang web, học sinh thực hiện thao tác xoay nút cuộn để xem được nội dung bên trên hoặc bên dưới.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Từng cặp nhóm trao đổi và đoán các thao tác sử dụng chuột.
- Giáo viên mời hai hoặc ba học sinh chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- Giáo viên mời các học sinh khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- Giáo viên mời nhóm chiến thắng lên mô phỏng trên máy tính, cả lớp quan sát.
- Giáo viên quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của học sinh và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

Giáo viên khuyến khích học sinh đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng học sinh tích cực, có câu trả lời tốt, thực hiện thao tác đúng, sau đó tổng hợp và chốt kiến thức: “Các thao tác sử dụng chuột bao gồm: di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy nút phải chuột, kéo thả chuột, xoay nút cuộn. Thực hiện mỗi thao tác với chuột máy tính là em đã gửi tín hiệu điều khiển vào máy tính.”

3. Hoạt động 3 – Luyện tập (10 phút)

3.1. Mục tiêu

- Học sinh gọi được tên các bộ phận của chuột máy tính.
- Học sinh biết cách cầm chuột đúng cách.
- Học sinh chỉ ra được lỗi sai trong các cách cầm chuột.
- Học sinh rèn luyện và phát triển năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông, ứng xử phù hợp trong môi trường số.

3.2. Sản phẩm hoạt động của học sinh

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

3.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (giáo viên thực hiện)

- Bài 1. Giáo viên có thể yêu cầu học sinh làm việc cá nhân và báo cáo kết quả.
- Bài 2. Giáo viên yêu cầu học sinh thảo luận nhóm đôi để ghép mỗi mục ở cột bên trái với một mục phù hợp ở cột bên phải.
- Bài 3. Giáo viên yêu cầu học sinh làm việc cá nhân, ghi lời giải ra vở.
- Nếu còn thời gian GV có thể hướng dẫn HS thực hiện các bài tập trong VBT Tin học 3 để luyện tập thêm kiến thức.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Học sinh quan sát, lắng nghe hướng dẫn để thực hiện các bài tập 1, 2, 3.
- Giáo viên mời hai hoặc ba học sinh chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- Giáo viên mời các học sinh khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- Giáo viên quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của học sinh và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- Giáo viên khuyến khích học sinh đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng học sinh có câu trả lời tốt, tổng hợp ý kiến của học sinh và đưa ra đáp án như sau:

✓ Bài 1: đáp án



Hình 7.3. Chuột máy tính

1. Nút trái
2. Nút phải
3. Nút cuộn

✓ Bài 2: Đáp án 1-b, 2-d, 3-a, 4-c

✓ Bài 3: Đáp án

- o Hình 1: Cổ tay không thẳng với bàn tay, ngón cái đặt lên nút trái chuột, ngón trỏ đặt lên nút phải chuột
- o Hình 2: Cổ tay không thẳng với bàn tay
- o Hình 3: Cổ tay không thẳng với bàn tay, ngón giữa cầm bên thân chuột
- o Hình 4: Ngón cái đặt lên nút trái chuột, ngón trỏ và ngón giữa đặt lên nút phải chuột.

4. Hoạt động 4 – Vận dụng (5 phút)

4.1. Mục tiêu

- Học sinh vận dụng được kiến thức vừa học để thực hiện đúng được thao tác sử dụng chuột máy tính.

- Học sinh rèn luyện và phát triển năng lực ứng xử phù hợp với môi trường số.

4.2. Sản phẩm hoạt động của học sinh

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

4.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ

- Giáo viên yêu cầu học sinh làm việc cá nhân để ghép thao tác chuột với cách thực hiện. So sánh kết quả với bạn.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Học sinh quan sát, lắng nghe hướng dẫn thực hiện yêu cầu.

- Giáo viên mời hai hoặc ba học sinh chia sẻ câu trả lời trước lớp.

- Giáo viên mời các học sinh khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.

- Giáo viên quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của học sinh và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- Giáo viên tổng hợp ý kiến của học sinh, khen thưởng học sinh có câu trả lời tốt, tổng hợp ý kiến của học sinh và đưa ra đáp án như sau: 1-e, 2-c, 3-d, 4-b, 5-a.

- Giáo viên đưa ra kiến thức chốt:

✓ *Chuột máy tính có các nút: nút trái, nút phải và nút cuộn.*

✓ *Luôn cầm chuột đúng cách khi sử dụng chuột.*

✓ *Các thao tác với chuột máy tính: di chuyển chuột, nhấp chuột, nhấp đúp chuột,*

nhấp nút phải chuột, kéo thả chuột, xoay nút cuộn.

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY