**Lớp 3**

Ngày soạn: 10/12/2021

Ngày giảng: 14/12/2021 (3C), 15/12/2021 (3A),16/12/2021 (3D),17/12/2021 (3B)

**TIẾT 26 – ÔN TẬP HỌC KÌ I**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**

- Ôn tập các kiến thức học kì I: các kiến thức cơ bản về máy tính, luyện tập sử dụng chuột và bàn phím bằng các phần mềm học tập.

- Có ý thức bảo vệ sức khỏe khi làm việc với máy tính, giữ gìn, bảo quản thiết bị, máy tính. Nghiêm túc, tích cực trong học tập, hứng thú với môn Tin học.

- Phát triển năng lực: tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo. Năng lực Tin học: sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông. Phát triển phẩm chất: chăm chỉ, trách nhiệm.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

1. **Giáo viên:** SGK, giáo án, máy tính, máy chiếu, phòng máy tính.
2. **Học sinh:** SGK, vở ghi, đồ dùng học tập.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **1. HĐ mở đầu (5’)**  - Yêu cầu lớp chơi trò chơi: “Ai nhanh ai đúng” và trả lời câu hỏi sau:  Câu 1: Nêu cách cầm chuột đúng?  Câu 2: Nêu cách đặt tay đúng lên bàn phím máy tính?  - Phổ biến luật chơi.  - Tổ chức cho lớp chơi trò chơi và trình bày kết quả.  - Tổ chức lớp thảo luận, bổ sung  - Quan sát, hỗ trợ lớp chơi trò chơi.  - Chốt kiến thức, khen ngợi học sinh nhanh và đúng, dẫn dắt vào bài mới.  **2. HĐ luyện tập, thực hành (35’)**  - Phân nhóm: 2 học sinh/nhóm.  - Yêu cầu các nhóm thảo luận và thực hiện nhiệm vụ.  Câu 1: Em hãy nêu tên các công cụ và chức năng của nó trên phần mềm Paint?  Câu 2: Để vẽ được hình tròn hoặc hình vuông, em chọn công cụ  hoặc  trong số các hình mẫu rồi nhấn phím nào trong lúc vẽ?  Câu 4: Em hãy tạo thư mục mang tên của mình trong ổ đĩa D và các thư mục con Vẽ và Văn bản, sao chép các tệp tranh vẽ và văn bản vào các thư mục con tương ứng.  Câu 5: Em hãy khởi động chương trình Paint, vẽ một bức tranh thuyền buồn, tô màu theo ý thích, lưu bài vẽ vào thư mục Vẽ trên máy tính.  - Tổ chức cho các nhóm thảo luận, thực hiện nhiệm vụ.  - Quan sát, hỗ trợ các nhóm.  - Tổ chức chọn nhóm trình bày kết quả trước lớp.  - Tổ chức lớp thảo luận, bổ sung.  - Chốt kiến thức các loại bàn phím máy tính; khen ngợi các nhóm đúng.  **\* Củng cố, dặn dò**  - Luyện tập thư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính, cách cầm chuột, cách đặt tay lên bàn phím đúng cách tại nhà. | - Nhận nhiệm vụ.  - Lắng nghe luật chơi.  - Tiến hành chơi trò chơi và trình bày kết quả.  Câu 1: Cách cầm chuột: đặt tay trên mặt phẳng. Cầm chuột bằng tay phải, tay duỗi tự nhiên. Ngón trỏ đặt vào nút trái chuột, ngón giữa đặt vào nút phải chuột. Ngón cái đặt vào bên trái chuột. Ngón áp út và ngón nút đặt vào bên phải chuột.  Câu 2: Cách đặt tay đúng lên bàn phím máy tính: hai tay đặt nhẹ lên bàn phím. Hai ngón trỏ đặt trên hai phím có gai F, J. Hai ngón cái đặt tay lên phím cách. Các ngón khác đặt nhẹ lên bàn phím.  - Lớp thảo luận, bổ sung cho bạn.  - Lắng nghe hướng dẫn.  - Lắng nghe.  - Nhận nhóm, nhận vị trí.  - Nhận nhiệm vụ.  - Tiến hành thảo luận, thực hiện nhiệm vụ.  - Lắng nghe hướng dẫn.  - Các nhóm trình bày kết quả.  Câu 1: Nêu tên và chức năng của các công cụ trong phần mềm Paint. Câu 2: Để vẽ được hình tròn hoặc hình vuông, em chọn công cụ  hoặc  trong số các hình mẫu rồi nhấn phím Shift trong lúc vẽ. Câu 3: Khi muốn chọn chi tiết lớn của tranh vẽ, em sử dụng công cụ  để chọn.  Câu 4: Tạo thư mục mang tên của mình trong ổ đĩa D và các thư mục con Vẽ và Văn bản, sao chép các tệp tranh vẽ và văn bản vào các thư mục con tương ứng.  Câu 5: Khởi động chương trình Paint, vẽ một bức tranh thuyền buồn, tô màu theo ý thích, lưu bài vẽ vào thư mục Vẽ trên máy tính.  - Thảo luận, bổ sung cho các nhóm.  - Lắng nghe.  - Lắng nghe.  - Thực hiện tại nhà. |

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU TIẾT DẠY (nếu có)**

……………………………………………………………………………………….…..…………………………………………………………………………………...……….……………………………………………………………………………………..