

BÀI 12: TÌM HIỂU VỀ GIỚI TỰ NHIÊN (1 tiết)

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT CỦA BÀI HỌC

1. Kiến thức, kĩ năng

- Trong bài học này học sinh được tìm hiểu về thế giới tự nhiên thông qua phần mềm được cài đặt trong máy tính.

• 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

- Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan.
- Kể lại được những hiểu biết mới đã học được khi quan sát.

2.3. Phẩm chất

- Bài học góp phần hình thành và phát triển các phẩm chất sau:
 - Chăm chỉ: Học sinh tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân.
 - Trách nhiệm: Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công, thực hiện đánh giá đúng theo phiếu hướng dẫn tự đánh giá hoạt động nhóm.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. Giáo viên: Máy tính, máy chiếu, bài giảng điện tử,...

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

III. HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG

Mục tiêu:

- Yêu cầu cần đạt.

- Máy tính sẽ giúp học sinh khám phá thế giới tự nhiên.

- 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>
<ul style="list-style-type: none"> - Giới thiệu phần khởi động - GV đưa ra nội dung cuộc thảo luận giữa An và Khoa, Minh từ đó HS có ý kiến gì với vấn đề tìm hiểu, khám phá tự nhiên thông qua máy tính. - Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá. - GV chốt dẫn vào bài 	<ul style="list-style-type: none"> - Học sinh lắng nghe. - Học sinh trình bày các nội dung GV đưa ra trước lớp - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác. 	<ul style="list-style-type: none"> - Thông qua cuộc thảo luận giữa ba bạn An, Minh và Khoa, HS sẽ HS đưa ra ý kiến của mình về giới tự nhiên thông qua máy tính được kết nối internet.

Hoạt động 2: NHIỆM VỤ 1: Mở phần mềm khám phá giới tự nhiên và tìm hiểu về hệ mặt trời.

Mục tiêu:

- Yêu cầu cần đạt.
 - Học sinh biết cách mở phần mềm khám phá và tìm hiểu về hệ mặt trời.
- Năng lực
 - Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Tìm hiểu hệ mặt trời.
- Phẩm chất
 - Chăm chỉ: Học sinh tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân và của nhóm khi tham gia hoạt động học.

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
<ul style="list-style-type: none"> - GV thực hành các bước mở phần mềm Kids Games Learning Science và hướng dẫn tìm hiểu phần mềm để qua sát hệ mặt trời trong máy tính theo các bước của hình 69,70, 71, 72, 73, 74 	<ul style="list-style-type: none"> - HS lắng nghe và quan sát. - HS thực hành theo mẫu và tự tìm hiểu cấu trúc của một thư mục. - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm 	<ul style="list-style-type: none"> -Học sinh tìm hiểu hệ mặt trời có những hành tinh: Sao thổ, sao kim, sao thủy, sao hỏa, sao hải vương, sao thiên vương, sao mộc, trái đất, mặt

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
SGK Tr 55 + 56 + 57 - GV quan sát, hướng dẫn, nhận xét.	khác.	trắng, mặt trời...

Hoạt động 3: NHIỆM VỤ 2: Khám phá vòng đời của động vật.

Mục tiêu:

- Yêu cầu cần đạt.

- Khám phá vòng đời của động vật.

- Năng lực

- Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Khám phá vòng đời của động vật.

- Phẩm chất

- Chăm chỉ: Học sinh tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân và của nhóm khi tham gia hoạt động học.
- Trách nhiệm: Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công, thực hiện đánh giá đúng theo phiếu hướng dẫn tự đánh giá hoạt động nhóm.

<i>GV tổ chức hoạt động</i>	<i>Hoạt động của học sinh</i>	<i>Kết quả/sản phẩm học tập</i>
- GV thực hành khởi động phần mềm khám phá, chọn khám phá, chọn ảnh và kéo thả theo hướng dẫn hình 75 SGK Tr 57. - GV quan sát, hướng dẫn, nhận xét.	- HS lắng nghe và quan sát. - HS thực hành theo mẫu và quan sát kết quả. - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác.	- Học sinh quan sát và khám phá được vòng đời của động vật: những quả trứng, con nhộng, , sâu bướm, con bướm.

Hoạt động 4: NHIỆM VỤ 3: Kể lại những gì em quan sát được khi sử dụng phần mềm.

Mục tiêu:

- Yêu cầu cần đạt.
 - Kể lại những gì em quan sát được khi sử dụng phần mềm.
- Năng lực
 - Kể lại những gì em quan sát được khi sử dụng phần mềm.
- Phẩm chất
 - Trách nhiệm: Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công, thực hiện đánh giá đúng theo phiếu hướng dẫn tự đánh giá hoạt động nhóm.
 - Chăm chỉ: Học sinh tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân và của nhóm khi tham gia hoạt động học.

<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 yêu cầu kể lại những gì em quan sát được khi sử dụng phần mềm. - GV quan sát, hướng dẫn, nhận xét.	- HS lắng nghe và quan sát. - HS thực hiện làm bài theo yêu cầu. - Học sinh báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác.	- Học sinh kể lại những gì quan sát được qua phần mềm tìm hiểu về hệ mặt trời, phần mềm khám phá vòng đời của động vật.

Hoạt động 4: LUYỆN TẬP – VẬN DỤNG

a. Mục tiêu

- Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn
- Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

b. Sản phẩm

- Kết quả thực hành trên máy tính.

c. Tổ chức hoạt động

- Giao nhiệm vụ: Học sinh thực hiện hoạt động vào ngoài giờ lên lớp

1. Em hãy sử dụng phần mềm để quan sát các hành tinh trong Hệ Mặt Trời: Sao Thủy, Trái Đất, Sao Hỏa, Sao Mộc, Sao Thổ, Sao Thiên Vương, Sao Hải Vương.
2. Em hãy sử dụng phần mềm để quan sát vòng đời của các loài động vật như gà, cá, rùa, bộ rùa ếch.
3. Em hãy khám phá tiếp các nội dung trong phần mềm để hiểu thêm về thế giới tự nhiên.

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

1. Những điều GV đã thực hiện chưa thành công:

-
-

2. Những điều GV muốn thay đổi:

-
-