**TUẦN 6**

**Môn học/hoạt động giáo dục:** Tin học và Công nghệ (Phần Công nghệ); lớp: 5

**Tên bài học:** Bài 3. Nhà sáng chế (Tiết 2); số tiết: 2

**Thời gian thực hiện:** *ngày 17 tháng 10 năm 2024*

**I. Yêu cầu cần đạt**

- Nêu được 1 số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế.

**1. Về năng lực**

**Năng lực chung:**

*- Năng lực tự chủ, tự học:* Chú ý học tập, tự giác tìm hiểu 1 số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế.

*- Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Sôi nổi và nhiệt tình trong hoạt động nhóm để tìm ra một số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế.

**Năng lực Công nghệ:**

- *Năng lực nhận thức công nghệ*: Nêu được 1 số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế.

**2. Về phẩm chất**

- *Chăm chỉ*: Có biểu hiện tích cực tìm tòi 1 số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế.

**II. Đồ dùng dạy học**

- GV: SGK, SGV, sách điện tử, bài giảng điện tử.

- HS: Sách vở, đồ dùng học tập

**III. Các hoạt động dạy học**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV** | **Hoạt động của HS** |
| ***1. Khởi động (5’)***  *MT: Tạo không khí vui vẻ, khấn khởi trước giờ học.*  - GV yêu cầu: *Em hãy trình bày các thông tin liên quan (người sáng chế, lịch sử ra đời)* *của 1 sản phẩm công nghệ mà em yêu thích. Người đó có những đức tính gì?*  - Gọi 2-3 HS trả lời  - Gọi 1-2 HS khác nhận xét, bổ sung.  - GV nhận xét, tuyên dương.  - GV dẫn dắt vào bài mới, ghi đầu bài lên bảng  ***2. Phân tích, khám phá một số một số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế (20’)***  *MT: HS nắm được 1 số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế.*  - GV chiếu thông tin trang 17 SGK, yêu cầu HS đọc thông tin, thảo luận nhóm đôi rồi cho biết 1 số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế.  - Gọi đại diện 1-2 nhóm trả lời  - GV nhóm khác nhận xét, bổ sung.  - GV nhận xét và chốt: *Một số đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế là chăm chỉ học tập, tò mò khoa học, có óc quan sát, kiên trì theo đuổi ước mơ, có ý tưởng sáng tạo, nhẫn nại, chấp nhận khó khăn, thách thức.*  - Gọi 1 HS đọc to trước lớp  - GV chiếu mục Em có biết  ***3. Luyện tập (5’)***  *MT: HS chọn đúng các thẻ chỉ đức tính cần có để trở thành nhà sáng chế*  - Tổ chức cho HS chơi trò chơi “**Ai** n**hanh, ai đúng?**”  - Gv chiếu câu hỏi tương tác trên trang Web Hoc10.vn. Lần lượt gọi HS chọn các tấm thẻ phù hợp  - Gọi HS khác nhận xét  - GV kiểm tra kết quả và khen ngợi HS  ***4. Vận dụng (5’)***  *MT:**Vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn.*  - GV yêu cầu: *Em hãy chọn 1 sản phẩm công nghệ mà em yêu thích và tìm hiểu các thông tin liên quan (người sáng chế, lịch sử ra đời)*  - Dặn HS về nhà tìm hiểu và báo cáo ở đầu tiết học sau.  - GV nhận xét chung tiết học | - HS lắng nghe.  - Trả lời  - Nhận xét, bổ sung  - Lắng nghe  - Ghi bài vào vở  - Nghe và thực hiện yêu cầu  - Đại diện 1-2 nhóm trả lời  - Nhóm khác nhận xét, bổ sung.  - Lắng nghe  - 1 HS đọc to trước lớp  - Tham gia trò chơi  - Trả lời  - Nhận xét  - Quan sát, vỗ tay  - Lắng nghe  - Lắng nghe. |

**IV. Điều chỉnh sau bài dạy**:

………………………………………………………………………………………….

…………………………………………………………………………………………