Sở GD và ĐT Thành Phố Đà Nẵng
Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển
Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết
Ngày soạn: 12/11/2026
Thời gian thực hiện: tuần học 10
Lớp dạy: 10/4, 10/7, 10/8, 10/9, 10/11

CHỦ ĐỀ 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC
Bài 13. **BỔ SUNG ĐỐI TƯỢNG ĐỒ HỌA (ICT)**
Môn: Tin học – Lớp: 10
Thời gian thực hiện: 1LT +1TH
(1 TIẾT LÝ THUYẾT)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết được một số chức năng của các lệnh tạo, điều chỉnh các đối tượng đồ hoạ đơn giản.
- Phân biệt được các thành phần và kiểu tô màu cho mỗi đối tượng đồ hoạ.
- Biết các phép ghép trên hai hay nhiều đối tượng đồ hoạ.

2. Kỹ năng:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, tham khảo kiến thức trên Internet và tài liệu tham khảo khác và kết hợp với gợi ý của GV để trả lời các câu hỏi.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc tích cực theo nhóm để giải quyết những yêu cầu trong SGK theo hướng dẫn của GV.
- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: HS trả lời các câu hỏi của GV và bổ sung, đưa ra kết quả cuối cùng của nhóm để minh chứng liên quan đến nội dung câu hỏi của GV.

2.2. Năng lực chuyên môn:

- Khả năng đọc và tìm kiếm tài liệu
- Tư duy áp dụng kiến thức
- Thái độ sẵn sàng học cái mới

=> Nói chung khả năng tin học và khả năng tính toán.

2.3 Năng lực số*:*

- 3.2.NC1a: Làm việc với các mục nội dung và thông tin mới khác nhau, sửa đổi, tinh chỉnh, cải thiện và tích hợp chúng để tạo ra những mục mới và độc đáo.

- 5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

(HĐ3-TH, LT, VD: HS vẽ hình và ghép các đối tượng đồ hoạ trên phần mềm Inkscape theo yêu cầu.

3. Phẩm chất: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

- Nghiêm túc: HS nghiêm túc, nghiêm chỉnh, đúng đắn trong giờ học lý thuyết cũng như tiết thực hành
- Tập trung: HS cần chú ý, quan tâm nội dung bài học để đạt được kết quả tốt nhất trong tiết học
- Tích cực: Hs cần học tập tích cực và tư duy và tham gia để có thể khám phá toàn bộ nội dung bài học
- Chủ động: Hs trực tiếp tìm tòi, tổng hợp và phân tích bài học mới và kết hợp với lời giảng của giáo viên và chuyển hóa nó thành sự "hiểu biết" thông qua quá trình tương tác như thuyết trình, làm việc nhóm,…

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- **Học sinh:** SGK Tin học 10, SBT Tin học 10, tài liệu có liên quan(SGK khác, tài liệu trên Internet)
- **Giáo viên:** Kế hoạch bài dạy, phiếu giao nhiệm vụ (phiếu học tập), phiếu đánh giá kết quả thực hiện của nhóm và một số tài liệu có liên quan(nội dung bài học được trình chiếu Slide, thông tin có liên quan trên mạng)

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

a. **Mục tiêu**: Tạo hứng thú học tập cho học sinh
b. **Nội dung**: Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi
c. **Sản phẩm**: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra
d. **Tổ chức thực hiện**:
Bước 1: Giao nhiệm vụ học tập:

Quan sát hình vẽ miếng dưa hấu ở Hình 13.1 và kể các đối tượng có trong hình. Xác định thứ tự các lớp của các đối tượng trong hình vẽ.



Hình 13.1. *Miếng dưa hấu*

Bước 2. *Thực hiện nhiệm vụ*

- Cả lớp cùng suy nghĩ và trả lời câu hỏi Gv cho
- Gv lần lượt mời 1 Hs trả lời câu hỏi

Bước 3. *Báo cáo, thảo luận*

- Giáo viên mời một số học sinh nhận xét câu trả lời của bạn

Bước 4. *Kết luận, nhận định*

- Giáo viên đánh giá phần trả lời của học sinh ở câu 1 (nhận xét và có thể cho Hs xem phần kết quả trên máy câu 1 và kết luận:

+ Các đối tượng có trong hình vẽ: lớp hạt màu đen, nữa hình tròn xanh, nữa hình tròn có bán kính nhỏ hơn nền đỏ

+ Thứ tự các lớp của các đối tượng trong hình vẽ: nữa hình tròn xanh, nữa hình tròn có bán kính nhỏ hơn màu đỏ

=>GV giới thiệu và dẫn dắt vào bài

2. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

2.1 Các đối tượng hình khối (10 phút)

a. Mục Tiêu: Nắm được cách vẽ các hình khối

b. Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV

c. **Sản phẩm:** Hs hoàn thành tìm hiểu kiến thức

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

Câu 1) Các hình sau được vẽ từ một công cụ có sẵn của Inkscape. Theo em đó là công cụ nào? thảo luận để tìm cách vẽ được các hình đó.



Hình 13.2

Câu 2) Nếu trên hình vẽ có sẵn một hình sao 5 cánh nhọn, em cần thay đổi tham số nào để các đỉnh ngôi sao trở nên cong?

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

+ HS: Suy nghĩ, tham khảo sgk trả lời câu hỏi

+ GV: quan sát và trợ giúp các cặp.

Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

+ HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại các tính chất.

+ Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

Bước 4: Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV chốt lại kiến thức bài học

1. CÁC ĐỐI TƯỢNG HÌNH KHỐI

- Inkscape cung cấp một số đối tượng đã được định nghĩa sẵn trong hộp công cụ như hình chữ nhật, hình vuông, hình tròn, hình elip, vòng cung, ngôi sao, đa giác…

- Mỗi hình khối được đặc trưng bởi các thuộc tính khác nhau. Ta có thể thay đổi giá trị các thuộc tính trên thanh điều khiển thuộc tính để chỉnh hình theo ý muốn.

Bảng các thuộc tính cơ bản của một số hình có sẵn

Đối tượng	*Thuộc tính*	*Ý nghĩa*
Hình vuông, hình chữ nhật	**W, H**	**Chiều rộng, chiều dài.**
	Rx, Ry	**Bán kính của góc bo (bằng 0 nếu góc của hình là góc vuông)**
Hình tròn, hình	**Rx, Ry**	**Bán kính theo phương ngang và**

elip		**thẳng đứng**
Hình đa giác, hình sao	**Start, End**	**Góc của điểm đầu và điểm cuối khi sử dụng chế độ vẽ**  **(đơn vị: độ)**
	Corners	**Số đỉnh của đa giác hoặc số cánh của hình sao**
	Rounded	**Độ cong tại các đỉnh của hình**
	Spoke ratio	**Tỉ lệ bán kính từ tâm đến góc trong và từ tâm tới đỉnh đầu hình sao**
	Randomized	**Tham số làm méo hình ngẫu nhiên**

Ta có thể thay đổi thuộc tính của mỗi đối tượng được tạo từ công cụ có sẵn trong hình vẽ.

*****GV trả lời câu 1, câu 2:***

Câu 1:

- Các đối tượng ngôi sao, đa giác trên đã được định nghĩa sẵn trong hộp công cụ.
- Ta có thể thay đổi giá trị các thuộc tính trên thanh điều khiển thuộc tính để chỉnh hình như hình vẽ 13.2.

Câu 2: Thuộc tính Rounded: độ cong tại các đỉnh của hình

***2.2 Thiết lập màu tô, màu vẽ và tô màu cho các đối tượng* (10 phút)**

a) Mục tiêu: Nắm được cách tùy chỉnh màu tô và màu vẽ

b) Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c) Sản phẩm: HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

Câu 1) Quan sát các hình sau và nhận xét các hình có điểm gì khác nhau



Hình 13.3

Câu 2) Để xác định đường viên của đối tượng dạng nét đứt, em cần chọn trang nào trong hộp thoại **Fill and Stroke**?

A Fill B. Stroke paint

C. Stroke style D. Cả A và B

Câu 3) Để chỉnh thông số của gradient, em cần chọn biểu tượng nào?

A. B.

C. D. –

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:

+ HS: Suy nghĩ, tham khảo sgk trả lời câu hỏi

+ GV: quan sát và trợ giúp các cặp.

Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

+ HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại các tính chất.

+ Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

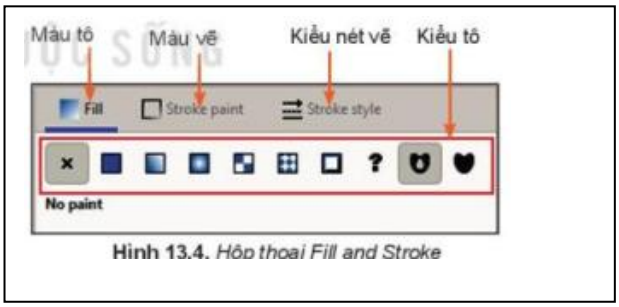
Bước 4: Kết luận, nhận định:

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

- GV chốt lại kiến thức bài học

2. THIẾT LẬP MÀU TÔ, MÀU VẼ VÀ TÔ MÀU CHO ĐỐI TƯỢNG

- Trong Inskpape có một số tùy chọn khác nhau cho màu tô và màu vẽ của một đối tượng. Có thể thiết lập màu tô và màu vẽ độc lập với nhau. Để tùy chỉnh màu tô và màu vẽ ta sử dụng hộp thoại Fill và Stroke sau:



Hình 13.4. *Hộp thoại Fill and Stroke*

Không màu (trong suốt)

Màu chuyển giữa hai hoặc nhiều màu.

Màu chuyển giữa hai hoặc nhiều màu từ trung tâm đối tượng.

Hoa văn (đối tượng được lấp đầy bởi một mẫu hoa văn).

? Hủy đặt (đối tượng trở về trạng thái ban đầu, điều này cần thiết khi ta sao chép đối tượng và thay đổi thuộc tính cho đối tượng).

Các bước thực hiện việc chỉnh sửa nền và đường nét:

Bước 1: Chọn đối tượng cần chỉnh, Chọn lệnh **Objects/Fill and Stroke** (hoặc nháy nút chuột phải chọn **Fill and Stroke**) xuất hiện hộp thoại **Fill and Stroke**.

Bước 2: Chọn **Fill** để chọn kiểu tô cho màu tô, chọn **Stroke paint** để chọn kiểu tô cho màu vẽ, chọn **Stroke style** để thay đổi thiết lập kiểu nét vẽ và độ dày mỏng của nét.

Bước 3. Tùy chỉnh màu sắc bằng cách chọn kiểu tô và thiết lập màu.

Lưu ý: **Khi tô màu chuyển thì màu của đối tượng được tô sẽ chuyển dần từ màu này sang màu khác. Để màu chuyển ta sử dụng hai kiểu tô là**

và . Nháy vào biểu tượng cây bút phía dưới của hộp thoại Fill and Stroke để thay đổi thông số của gradient. Ta có thể thay đổi thông số của gradient bằng bảng điều khiển hoặc kéo thả chuột tại các vị trí điều khiển.

Khi sử dụng kiểu tô ta có thể sao chép màu tại một vị trí nào đó trong vùng làm việc bằng cách sử dụng công cụ phía dưới của hộp thoại **Fill and Stroke**.

Giá trị **Opacity** thể hiện độ trong suốt của màu khi tô lên đối tượng. Độ trong suốt của màu cũng được xác định bởi giá trị A (alpha) khi sử dụng bảng màu.

Có thể thiết lập màu tô, màu vẽ và các thuộc tính về màu tô và màu vẽ cho đối tượng.

***GV trả lời câu 1, câu 2, câu 3:**

Câu 1: Các hình có màu tô và màu vẽ khác nhau

Câu 2: **Đáp án C**

Fill: chọn kiểu tô cho màu tô

Stroke paint: chọn kiểu tô cho màu vẽ

Stroke Style: thay đổi thiết lập kiểu nét vẽ và độ mỏng dày của nét

Câu 3: **Đáp án B**

Nháy vào biểu tượng cây bút phía dưới của hộp thoại **Fill and Stroke** để thay đổi thông số của gradient.

***Hoạt động 3: Các phép ghép đối tượng đồ họa* (20 phút)**

a) Mục tiêu:

- Nắm được các phép ghép đối tượng đồ họa.

- 3.2.NC1a: Làm việc với các mục nội dung và thông tin mới khác nhau, sửa đổi, tinh chỉnh, cải thiện và tích hợp chúng để tạo ra những mục mới và độc đáo.

b) Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c) Sản phẩm: HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức

d) Tổ chức thực hiện:

*** Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

Câu 1: Tìm cách xếp ba mẫu giấy như Hình 13.5 thành một hình trái tim



Hình 13.5

Câu 2: Em hãy nêu phép ghép hình và các bước thực hiện để vẽ đám mây như Hình 13.7



Hình 13.7. *Vẽ đám mây*

*** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**
+ HS: Suy nghĩ, tham khảo sgk trả lời câu hỏi.
+ **3.2.NC1a:** Làm việc với các mục nội dung và thông tin mới khác nhau, sửa đổi, tinh chỉnh, cải thiện và tích hợp chúng để tạo ra những mục mới và độc đáo.
+ GV: quan sát và trợ giúp các cặp.
*** Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**
+ HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát
biểu lại các tính chất.
+ Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.
*** Bước 4: Kết luận, nhận định:**
- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV chốt lại kiến thức bài học

3. CÁC PHÉP GHÉP ĐỐI TƯỢNG ĐỒ HOẠ

- Các hình phức tạp có thể thu được bằng cách ghép từ các hình đơn giản.
- Các phép ghép được sử dụng để ghép và cắt hình trong Inskcape gồm: hợp, hiệu. giao, hiệu đối xứng, chia, cắt của hai hay nhiều đối tượng đơn. Các phép ghép này được thực hiện bằng cách chọn lệnh trong bảng chọn **Path.**

Phép hợp (Union, nhấn tổ hợp phím **Ctrl** + +) là tất cả các phần thuộc một trong các hình đơn.

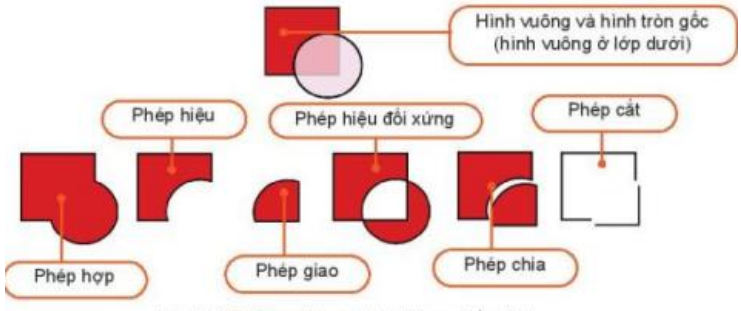
Phép hiệu (Difference, nhấn tổ hợp phím **Ctrl** + −) là phần thuộc hình lớp dưới nhưng không thuộc hình lớp trên.

Phép giao (Intersection, nhấn tổ hợp phím **Ctrl** + *); là phần thuộc cả hai hình được chọn.

Phép hiệu đối xứng (Exclusion, nhấn tổ hợp phím **Ctrl** + ^) là phần hình thuộc các hình trừ phần giao nhau.

Phép chia (Division, nhấn tổ hợp phím **Ctrl** + /): Hình lớp dưới được chia thành các phần bởi đường nét của hình lớp trên.

Phép cắt (Cut Path, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Alt +** /): Cắt hình lớp dưới thành các phần bởi hai điểm giao ở viền với hình lớp trên. Kết quả là các hình mới không có màu.

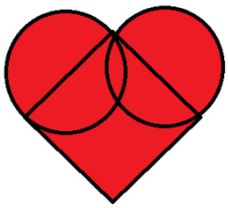


Hình 13.6. *Các phép ghép hai hay nhiều hình*

Trong Inkscape, ta có thể làm các phép ghép với các hình để thu được hình mới

****GV trả lời câu 1, câu 2:***

Câu 1:



Câu 2:

- Phép ghép hình: Phép hợp, phép cắt
- Các bước thực hiện:

+ Chọn công cụ  trên hộp công cụ, vẽ hình tròn
+ Tạo bản sao của hình (Ctrl + D), quay hình và di chuyển vào vị trí phù hợp
+ Cắt hình (Ctrl + Alt + I) lớp dưới bởi giao điểm ở viền với hình lớp trên. Kết quả thu được hình mới không màu.

Sở GD và ĐT Thành Phố Đà Nẵng
Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển
Giáo viên soạn: Bùi Thị Tuyết
Ngày soạn: 12/11/2026
Thời gian thực hiện: tuần học 10
Lớp dạy: 10/4, 10/7, 10/8, 10/9, 10/11

Chủ đề 4: ỨNG DỤNG TIN HỌC
BÀI 13: BỔ SUNG CÁC ĐỐI TƯỢNG ĐỒ HỌA
Môn: Tin học – Lớp: 10
Thời gian thực hiện: 1 tiết LT+ 1 TH
(1 Tiết thực hành)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết được một số chức năng của các lệnh tạo, điều chỉnh các đối tượng đồ họa đơn giản.
- Phân biệt được các thành phần và kiểu tô màu cho mỗi đối tượng đồ họa.
- biết các phép ghép trên hai hay nhiều đối tượng đồ họa.

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, kết hợp với gợi ý của GV để hoàn thành các thao tác tạo các đối tượng.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những yêu cầu của GV.
- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: HS hoàn thành các hình vẽ GV yêu cầu, HS có thể tự thiết kế, vẽ hình theo yêu cầu.

2.2. Năng lực chuyên môn:

- Năng lực Tin học;
- Năng lực thẩm mĩ.

2.3 Năng lực số*:*

- 5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

(HĐ3-TH, LT, VD: HS vẽ hình và ghép các đối tượng đồ hoạ trên phần mềm Inkscape theo yêu cầu.

3. Phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm, sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá và tham khảo.
- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong quá trình học tập và làm việc nhóm; lên án sự gian lận của các nhóm (nếu có).
- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.

- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- Học sinh: SGK Tin học 10, SBT Tin học 10.
- Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, phiếu giao nhiệm vụ (phiếu học tập), phiếu đánh giá kết quả thực hiện của nhóm và một số tài liệu có liên quan.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: (10 phút)

a. Mục tiêu:

- HS thực hiện thay đổi các tham số thuộc tính của hình khối.
- Biết cách sử dụng các phép ghép đẻ kết hợp các hình đơn thành nhiều hình dạng khác nhau.
- Biết cách tô màu và định dạng viền, tạo hiệu ứng 3D đơn giản cho hình vẽ. GV giao nhiệm vụ, HS thực hiện trên máy tính.

b. Nội dung: GV giao nhiệm vụ vẽ logo, HS biết sử dụng các đối tượng hoàn thành nhiệm vụ được giao.

c. Sản phẩm: HS vẽ được logo, hình cây và một số nhiệm vụ GV yêu cầu.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

GV giao nhiệm vụ vẽ logo:

Nhìn vào logo như hình vẽ 13.8 SGK trang 72, để vẽ logo cần các bước nào?

Yêu cầu HS trả lời câu hỏi: Nêu các bước thực hiện vẽ logo

HS trả lời:

Bước 1: chọn công cụ trên hợp công cụ.

Bước 2: Chọn công cụ .... trên hợp công cụ, kéo thả chuột ở nút tròn trên hình để thay đổi độ mở.

Bước 3: trên thanh điều khiển thuộc tính, chọn dạng hình

Bước 4: Nhấn nút phải chuột vào hình chọn Fill and Stroke, trong hộp thoại Fill and Stroke chọn Sttroke style và thay đổi giá trị trong o Width để có độ dày phù hợp

Bước 5: Tạo bản sao của hình, quay hình và di chuyển vào vị trí phù hợp

Bước 6: thiết lập màu vẽ như hình.

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS quan sát, nghiên cứu SGK, làm trình tự theo các bước tạo logo theo yêu cầu.

◆ **Báo cáo, thảo luận:** HS nộp sản phẩ, các HS khác nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá sản phẩm của HS.
- GV nhắc lại các bước thực hiện và một số lưu ý khi vẽ.

2. Hoạt động 2: (10 phút)

a. Mục tiêu: Hoàn yêu cầu GV để ra

b. Nội dung: GV giao nhiệm vụ vẽ hình cây, HS biết sử dụng các đối tượng hoàn thành nhiệm vụ được giao.

c. Sản phẩm: HS vẽ được hình cây và một số nhiệm vụ GV yêu cầu.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

GV giao nhiệm vụ vẽ hình cây

Nhìn vào logo như hình vẽ 13.10 SGK trang 73, để vẽ hình cây cần các bước nào?

Yêu cầu HS nêu các bước:

HS trả lời:

Bước 1: vẽ một hình tròn rồi sao chép thành ba hình, di chuyển về vị trí thích hợp

Bước 2: vẽ hình chữ nhật và hai hình tròn

Bước 3: chọn hình chữ nhật và một hình tròn, rồi chọn lệnh Path/Diference, tiếp tục chọn hình vừa được tạo với hình tròn còn lại rồi chọn lệnh Path/Diference

Bước 4: di chuyển kết quả của bước 3 vào vị trí của hình trong bước 1

Bước 5: chọn cả bốn phần hình 13.11d.và chọn leenhjPath/union và tô màu xanh cho hình

***3. Hoạt động 3: vẽ hình cầu* (20 phút)**

a. Mục tiêu:

- HS rèn luyện cách thay đổi điều khiển tạo hiệu ứng.

- 5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

(HĐ3-TH, LT, VD: HS vẽ hình và ghép các đối tượng đồ hoạ trên phần mềm Inkscape theo yêu cầu.

b. Nội dung: GV giao nhiệm vụ cho HS vẽ hình cầu

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm trên máy tính

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành 8 nhóm.

- 5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

- GV phát Phiếu học tập chứa hình cầu cho học sinh

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành bài thực hành

- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp sản phẩm qua nhóm lớp.

- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 2 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.

4. Hoạt động 4: LUYỆN TẬP (5 phút)

a. Mục tiêu:

- Giúp HS củng cố, ôn tập lại các kiến thức đã học trong Bài 1.

b. Nội dung: GV giao nhiệm vụ cho HS thực hiện hình 13.14 hình 13.15, hình 13.16

c. Sản phẩm: Các nhóm hoàn thành nộp qua nhóm lớp

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

GV bắt đầu giao phiếu học tập ở Trạm 1 cho các nhóm thực hiện đưa ra kết quả. Nếu kết quả phiếu học tập ở Trạm 1 đúng, GV tiếp tục giao phiếu học tập ở Trạm 2. Tương tự như vậy, GV giao phiếu học tập ở Trạm 3. Nếu kết quả phiếu học tập ở Trạm 3 đúng (hoàn thành nhiệm vụ).

- Trạm 1: vẽ bông hoa hình 13.14
- Trạm 2: vẽ hình 13.15
- Trạm 3: vẽ hình 13.16

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:** Các nhóm thảo luận đưa ra kết quả đúng của từng phiếu học tập để được qua Trạm. Nhóm hoàn thành Trạm 3 sớm nhất, GV sẽ có phần thưởng cho nhóm đó.

◆ **Báo cáo, thảo luận:** Sau khi thực hiện xong phiếu học tập của từng Trạm, các nhóm nộp lại cho GV kiểm tra để GV đánh giá.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- Sau khi các nhóm đã hoàn thành Trạm 3, GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm.

- GV công bố và phát thưởng cho nhóm hoàn thành Trạm 3 sớm nhất.

5. Hoạt động 5: VẬN DỤNG (5 phút)

a. Mục tiêu:

- HS vận dụng được những kiến thức đã học của bài để vẽ hình 13.1.

- 5.2.NC1b: Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

b. Nội dung:

- GV giao bài tập về nhà cho HS thực hiện.

- GV đánh giá chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm trong suốt quá trình học.

c. Sản phẩm: Kết quả làm bài tập về nhà nộp qua nhóm lớp

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

GV yêu cầu HS làm 2 bài tập trang 74, *(HS vẽ hình và ghép các đối tượng đồ hoạ trên phần mềm Inkscape theo yêu cầu.*

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS về nhà làm bài tập GV giao.

◆ **Báo cáo, thảo luận:** Tiết học sau, HS sẽ nộp qua zalo để GV kiểm tra kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của những HS sau khi sản phẩm gửi qua zalo (tiết học sau).

- GV đánh giá, nhận xét chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm trong suốt quá trình thực hiện nhiệm vụ. Tuyên dương, khen thưởng các nhóm có kết quả tốt.