



**KHƠI
ĐỘNG**

Trò chơi “Chuyền bóng”



LUẬT CHƠI

- GV trao quả bóng cho một HS đầu dãy bàn. HS trong lớp vừa hát vừa chuyền tay nhau quả bóng.
- Khi GV hô “Dừng!”, quả bóng trên tay của HS nào thì HS đó phải nêu nêu được 1 tác dụng của điện thoại..



CÔNG NGHỆ

Bài 5 – Tiết 2

SỬ DỤNG ĐIỆN THOẠI





**KHÁM
PHÁ**



**Hoạt động 1: Tìm hiểu
hình ảnh các biểu
tượng, trạng thái của
điện thoại.**

Gắn bộ thẻ hình ảnh các biểu tượng và bộ thẻ tên mô tả tương ứng của từng biểu tượng cho phù hợp.

A	B
1 	a Chế độ máy bay
2 	b Máy ảnh
3 	c Pin yếu
4 	d Danh bạ điện thoại
5 	e Mức sóng điện thoại
6 	g Kết thúc cuộc gọi
7 	h Điện thoại đang sạc pin
8 	i Mức sóng wifi
9 	k Thực hiện cuộc gọi

A**B**

1



2



3



4



5



6



7



8



9



a

Chế độ máy bay

b

Máy ảnh

c

Pin yếu

d

Danh bạ điện thoại

e

Mức sóng điện thoại

g

Kết thúc cuộc gọi

h

Điện thoại đang sạc pin

i

Mức sóng wifi

k

Thực hiện cuộc gọi

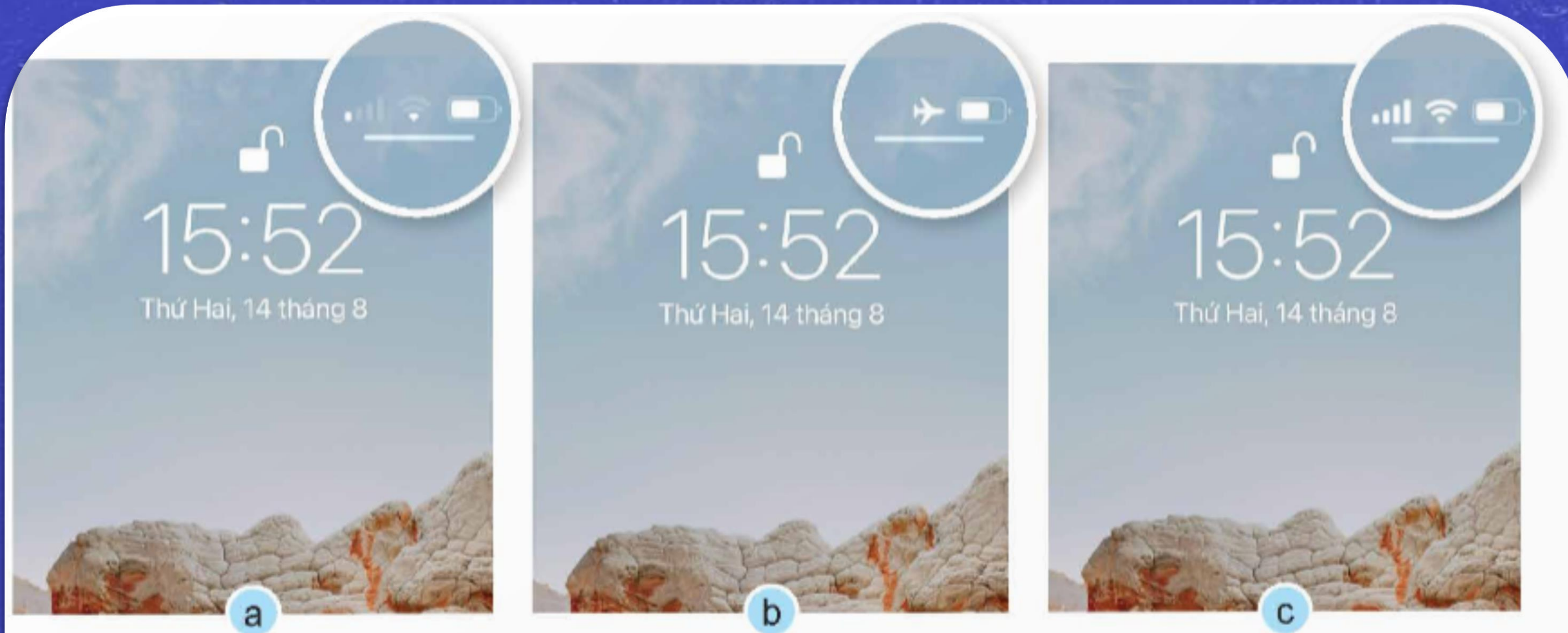
- Theo em, việc tìm hiểu các biểu tượng, trạng thái điện thoại như vậy có tác dụng gì?

Chúng ta cần tìm hiểu các biểu tượng, trạng thái điện thoại để sử dụng chúng đúng cách.



THẢO LUẬN NHÓM

Quan sát Hình 4 và cho biết trường hợp nào có thể thực hiện được cuộc gọi điện thoại bình thường.



Hình 4



Có thể có nhưng sẽ bị chập chờn trong khi gọi. Vì mức sóng điện thoại bị yếu.



Không thực hiện được cuộc gọi bình thường.



**Thực hiện được cuộc gọi
bình thường**

Kết luận



Khi muốn sử dụng chức năng nào của điện thoại, ta cần biết điện thoại đang ở trạng thái nào, có đủ các điều kiện để thực hiện chức năng đó không. Ví dụ ở đây là thực hiện cuộc gọi, muốn thực hiện được cuộc gọi bình thường thì phải có mạng di động và mức sóng di động đủ mạnh





Soạn và gửi tin nhắn



Tắt nguồn điện thoại



Lưu số điện thoại và
thông tin người quen



Bật/ tắt chuông điện thoại



Thông báo trạng thái của sóng
điện thoại

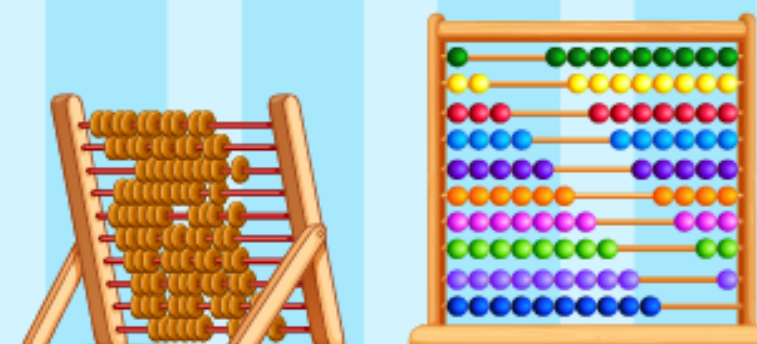
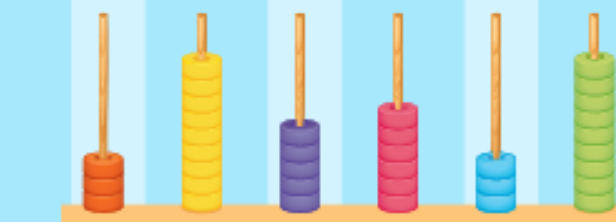


Thông báo tình trạng pin của
điện thoại.



LUYỆN
TẬP

TRÒ CHƠI "THÁCH THỨC"



LUẬT CHƠI



- + Chia lớp thành 2 đội.
- + Mỗi đội đều được nhận các bộ thẻ biểu tượng và bộ thẻ tên mô tả tương ứng (hai đội không trùng nhau).
- + Lượt đầu tiên hai đội sẽ cử đại diện bốc thăm xem đội nào được thách đấu trước. Những lượt sau đội thắng sẽ được thách đấu.
- + Khi nghe hiệu lệnh của trọng tài, đội thách đấu sẽ đưa ra một biểu tượng hoặc một thẻ tên mô tả tương ứng, trong vòng 5 giây đội kia phải đưa ra được đáp án. Đội nào đúng sẽ ghi 1 điểm.
- + Trong thời gian 5 phút đội nào ghi nhiều điểm và thách đấu hết thẻ của đội mình sẽ chiến thắng..



VĂN DỤNG





Chia sẻ về những biểu tượng của điện thoại mà em thường sử dụng nhất. Vì sao?

TẠM BIỆT CÁC EM

