BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

TIN HỌC 3

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

NGUYỄN CHÍ CÔNG (Tổng Chủ biên)
HOÀNG THỊ MAI (Chủ biên)
PHAN ANH – NGUYỄN THU HIỀN – NGUYỄN BÁ TUẤN
HÀ ĐẶNG CAO TÙNG – ĐẶNG BÍCH VIỆT

TIN HỌC

3

SÁCH GIÁO VIÊN

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

CÁC TỪ VIẾT TẮT TRONG SÁCH

HS	Học sinh
GV	Giáo viên
SGK	Sách giáo khoa
SGV	Sách giáo viên
LT	Lí thuyết
TH	Thực hành
YCCĐ	Yêu cầu cần đạt

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

LỜI NÓI ĐẦU

Các thầy, cô giáo thân mến!

Tin học 3 là cuốn sách Sách giáo khoa thuộc bộ "Kết nối tri thức với cuộc sống" của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam. Sách giáo khoa *Tin học 3* thực hiện theo phương châm lấy thực tiễn cuộc sống làm chất liệu xây dựng tri thức và ứng dụng những điều học được vào thực tế, từ đó phát triển năng lực học sinh.

Sách giáo viên *Tin học 3* giới thiệu và hướng dẫn các thầy, cô giáo triển khai phương án dạy học Sách giáo khoa *Tin học 3*, nhằm đạt được mục tiêu dạy học được quy định trong Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học được Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành theo Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT.

Cuốn sách gồm hai phần:

PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG

Phần này gồm những vấn đề cơ bản như: mục tiêu môn học, quan điểm biên soạn, những đổi mới về nội dung, phương pháp, hoạt động tổ chức dạy học và đánh giá kết quả học tập theo Sách giáo khoa *Tin học 3*.

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Nội dung của Sách giáo viên *Tin học 3* bám sát cấu trúc của Sách giáo khoa. Sách giáo viên *Tin học 3* hướng dẫn các thầy, cô giáo triển khai các giờ học trên lớp, giờ thực hành trong phòng máy và những hoạt động ngoài giờ học, được trình bày trong Sách giáo khoa.

Mục tiêu của Sách giáo viên *Tin học 3* là hỗ trợ các thầy, cô thực hiện các bài học, nhằm đem đến cho HS tri thức khoa học một cách đơn giản và dễ hiểu nhất, làm cho các em yêu thích môn Tin học và từ đó gợi mở những ý tưởng sáng tạo ở các em.

Sách giáo viên *Tin học 3* là lời nhắn gửi của nhóm tác giả tới các thầy, cô giáo những ý tưởng mà vì những lí do đặc thù Sách giáo khoa không thể trình này hết được. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và các tác giả xin trân trọng đón nhận, cảm ơn mọi ý kiến đóng góp của các thầy, cô giáo để cuốn sách ngày càng hoàn thiện hơn.

Chúc các thầy, cô giáo thành công!

MỤC LỤC

Trang

PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG 5

A. Mục tiêu môn học 5

B. Sách giáo khoa Tin học 3 9

C. Phương pháp dạy học 11

D. Kiểm tra đánh giá 14

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ 17

Chủ đề 1. Máy tính và em 17

Bài 1. Thông tin và quyết định 17

Bài 2. Xử lí thông tin 21

Bài 3. Máy tính và em 24

Bài 4. Làm việc với máy tính 29

Bài 5. Sử dụng bàn phím 34

Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet 39

Bài 6. Khám phá thông tin trên Internet 39

Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin 43

Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm 43

Bài 8. Sơ đồ hình cây. Tổ chức thông tin trong máy tính 46

Bài 9. Thực hành với tệp và thư mục trong máy tính 48

Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số 51

Bài 10. Bảo vệ thông tin khi dùng máy tính 51

Chủ đề 5. Ứng dụng tin học 54

Bài 11. Bài trình chiếu của em 54

Bài 12. Tìm hiểu về thế giới tự nhiên 56

Bài 13. Luyện tập sử dụng chuột 58

Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính 60

Bài 14. Em thực hiện công việc như thế nào? 60

Bài 15. Công việc được thực hiện theo điều kiện 65

Bài 16. Công việc của em và sự trợ giúp của máy tính 68

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

PHẦN MỘT

HƯỚNG DẪN CHUNG

A. MỤC TIÊU MÔN HỌC

Sự thay đổi nhanh chóng của kinh tế, xã hội dẫn đến yêu cầu cấp bách đổi mới Giáo dục. Trong bối cảnh đó, chương trình môn Tin học ra đời, là một bộ phận của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, một nội dung quan trọng nhằm thực hiện Nghị quyết số 29-NQ/TW[1].

1. Mục tiêu chung

1.1. Với quan điểm xây lại từ đầu, chương trình môn Tin học có nhiều thay đổi so với Chương trình hiện hành. Mấu chốt của những thay đổi tích cực bắt đầu từ chỗ Tin học được xem là môn học bắt buộc. Điều đó cho phép thời lượng dành cho mỗi cấp học, mỗi lớp trong cấp học được ổn định, tạo điều kiện cho việc xây dựng chương trình mang tính hệ thống, liên thông cả ba cấp học, không bị trùng lặp giữa các lớp, các cấp học về cùng một chủ đề nội dung.

Nhờ việc chương trình được xây dựng từ đầu nên các nhà khoa học, các chuyên gia giáo dục có thể đưa vào chương trình những ý tưởng mới, những quan điểm hiện đại, nhằm đáp ứng mục tiêu giáo dục. Cụ thể là:

Với mục tiêu giáo dục định hướng phát triển năng lực, Chương trình phổ thông môn Tin học đặt ra yêu cầu phát triển năm năng lực chủ yếu.

NLa: Năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện, công cụ và các hệ thống tự động hoá của công nghệ thông tin và truyền thông.

NLb: Năng lực hiểu biết và ứng xử phù hợp với chuẩn mực đạo đức, văn hoá và pháp luật trong xã hội thông tin và nền kinh tế tri thức.

NLc: Năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ kĩ thuật số.

NLd: Năng lực học tập, tự học với sự hỗ trợ của các hệ thống ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông.

NLe: Năng lực giao tiếp, hoà nhập, hợp tác phù hợp với thời đại thông tin và nền kinh tế tri thức.

1.2. Các năng lực trên được thể hiện trong Chương trình phổ thông môn Tin học dựa trên ba mạch kiến thức cơ bản. Đó là:

CS: Khoa học máy tính (Computer Science).

ICT: Công nghệ thông tin và truyền thông (Information and Communication Technology).

DL: Học vấn phổ thông về công nghệ số, gọi tắt là Học vấn số (Digital Literacy[2]).

---

[1] Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 của Hội nghị lần thứ 8 Ban chấp hành Trung ương Đảng (khoá XI) về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hoá, hiện đại hoá trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế.

[2] Thuật ngữ được sử dụng trong Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học là "Học vấn số hoá phổ thông".

Ba mạch kiến thức trên lại được cụ thể hoá thành sáu chủ đề môn học. Cụ thể là:

A: Máy tính và em.

B: Mạng máy tính và Internet.

C: Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin.

D: Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số.

E: Ứng dụng tin học.

F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.

2. Mục tiêu môn Tin học cấp Tiểu học

Chương trình môn Tin học ở cấp Tiểu học giúp học sinh (HS) bước đầu làm quen với công nghệ kĩ thuật số, bắt đầu hình thành năng lực tin học và chuẩn bị cho HS tiếp tục học môn Tin học ở cấp Trung học cơ sở, cụ thể là:

– Bước đầu hình thành cho HS tư duy giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: Hình thành nhu cầu thu thập, sử dụng thông tin, ý tưởng điều khiển máy tính thông qua việc tạo chương trình đơn giản bằng ngôn ngữ lập trình trực quan.

– Giúp HS sử dụng phần mềm tạo ra được những sản phẩm số đơn giản như một văn bản ngắn, thiệp chúc mừng, đoạn hoạt hình vui,...

– Giúp HS bước đầu quen với công nghệ kĩ thuật số thông qua việc sử dụng máy tính để vui chơi, học tập, xem và tìm kiếm thông tin trên Internet; rèn luyện cho HS một số kĩ năng cơ bản trong sử dụng máy tính; biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng máy tính, bước đầu có ý thức phòng tránh những tác hại khi sử dụng Internet và ý thức tôn trọng bản quyền.

Mục tiêu môn Tin học cấp Tiểu học được mô tả với các biểu hiện cụ thể của các năng lực tin học thành phần như sau:

Thành phần năng lực	Biểu hiện
NLa	Nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kĩ thuật số thông dụng; thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí trên một số thiết bị kĩ thuật số quen thuộc.
NLb	Nêu được sơ lược lí do cần bảo vệ và biết bảo vệ thông tin số hoá của cá nhân, biết và thực hiện được quyền sở hữu trí tuệ ở mức đơn giản. Ví dụ: Biết sản phẩm số (bài làm, tranh vẽ, bài thơ, video, chương trình máy tính,...) của mỗi người thuộc quyền sở hữu của người đó, không được sao chép khi không có sự cho phép của người sở hữu. Biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị kĩ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ,...).
NLc	Nhận biết và nêu được nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc, tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn; biết sử dụng tài nguyên thông tin và kĩ thuật của ICT để giải quyết một số vấn đề phù hợp với lứa tuổi. Ví dụ: tạo một album ảnh đẹp giới thiệu một danh lam thắng cảnh, tìm nghĩa và tra cứu cách đọc một từ tiếng Anh,...; diễn đạt được các bước giải quyết vấn đề theo kiểu thuật toán (quy trình gồm các bước có thứ tự để giải quyết được vấn đề).

NLd	Sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập; tạo được các sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập và vui chơi. Ví dụ, bài trình chiếu đơn giản, bưu thiếp, bức vẽ hay một chương trình trò chơi đơn giản,...
NLe	Sử dụng được các công cụ kĩ thuật số thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân.

3. Mục tiêu môn Tin học lớp 3

Mục tiêu chủ yếu của môn Tin học lớp 3 là giúp HS đạt được các yêu cầu cơ bản sau:

Chủ đề 1. Máy tính và em

– Nêu được ví dụ đơn giản minh hoạ cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người. Nhận biết được thông tin và quyết định trong ví dụ của giáo viên (GV).

– Nhận biết được ba dạng thông tin hay gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra được trong ví dụ của GV: Thông tin thu nhận và được xử lí là gì, kết quả của xử lí là hành động hay ý nghĩ gì. Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Bộ óc của con người là một bộ phận xử lí thông tin.

– Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lí thông tin nào và kết quả xử lí ra sao.

– Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng.

– Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím và chuột, màn hình và loa. Nhận biết được thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

– Cầm được chuột đúng cách và thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột.

– Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng. Ra khỏi được hệ thống đang chạy theo đúng cách. Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng.

– Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính. Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi.

– Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

– Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím. Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ.

Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet

– Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.

– Nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.

– Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.

Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

– Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.

– Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể.

– Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

– Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.

– Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính.

Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

– Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ, trao đổi nhờ máy tính.

– Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.

Chủ đề 5. Ứng dụng tin học

Làm quen với bài trình chiếu đơn giản.

– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm.

– Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

Chủ đề con (lựa chọn): Tìm hiểu thế giới tự nhiên

– Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan.

– Kể lại được những gì quan sát đã đem lại thêm hiểu biết mới.

Chủ đề con (lựa chọn): Luyện tập sử dụng chuột.

– Cầm chuột đúng cách.

– Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển chuột, nháy chuột, kéo thả chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, sử dụng nút cuộn của chuột.

– Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

– Nêu được một số công việc hằng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.

– Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.

– Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn, chẳng hạn làm một phép tính hay chuẩn bị cặp sách trước khi đi học có thể gồm một số bước.

– Sử dụng được cách nói "Nếu...thì..." thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tuỳ thuộc vào một điều kiện có được thoả mãn hay không.

– Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào.

– Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với sự trợ giúp của máy tính.

Thực hiện được nhiệm vụ do GV đặt ra, có sử dụng máy tính. Trong Tin học 3, các chủ đề trải qua cả ba mạch kiến thức nhưng tập trung hơn vào mạch kiến thức đặc thù. Cụ thể là:

– Mạch CS được tập trung ở chủ đề 6;

– Mạch ICT được tập trung ở chủ đề 1, 3, 5;

– Mạch DL được tập trung ở chủ đề 2, 4.

Với định hướng phát triển năng lực, Tin học 3 chú trọng dạy HS cách tư duy, tìm giải pháp cho các tình huống thực tiễn, qua đó nâng cao năng lực giải quyết vấn đề cho các em hơn là chỉ đơn thuần dạy sử dụng các công cụ.

B. SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 3

1. Cấu trúc

Sách Tin học 3 gồm sáu chủ đề với 16 bài học. Các bài học đều được trình bày với cấu trúc thống nhất, bao gồm những mục sau đây:

Mục tiêu bài học được đặt trong khung với câu dẫn "Sau bài học này em sẽ", tiếp theo là những chỉ báo có thể quan sát được về khả năng HS đạt được mục tiêu bài học.

Phần khởi động bài học, đặt ra những tình huống, gợi mở vấn đề, nhằm thu hút sự chú ý của HS vào nội dung bài học. Phần mở đầu định hướng vào vấn đề sẽ được giải quyết trong bài học và được trình bày dưới dạng đoạn hội thoại, đoạn văn mô tả hoặc trò chơi.

Phần nội dung bài học được chia thành các mục, mỗi mục là một đơn vị kiến thức cần cung cấp cho HS. Mỗi mục bao gồm:

Hoạt động là sự kết nối giữa cuộc sống và kiến thức khoa học công nghệ. Đó là sự kết hợp của nội dung bài học và hình thức tổ chức lớp học tích cực, giúp cho HS chủ động hơn trong quá trình nhận thức.

Kiến thức mới được trình bày ngắn gọn, kèm theo hình minh hoạ để HS có thể đọc và tự mình khám phá kiến thức mới hoặc học tập với sự hướng dẫn của GV.

Hộp kiến thức chứa những phát biểu ngắn gọn, dễ ghi nhớ, giúp cho HS thuận tiện hơn trong việc ôn tập và củng cố năng lực của HS thông qua việc bổ sung những thuật ngữ mới.

Câu hỏi ngay sau nội dung kiến thức mới là những câu hỏi kiểm tra nhanh kiến thức vừa học.

Phần luyện tập gồm những câu hỏi, bài tập nhằm củng cố kiến thức, kĩ năng của bài học cho HS. Câu trả lời của các câu hỏi, bài tập này có thể tìm thấy ngay ở trong bài học.

Phần vận dụng gồm những câu hỏi, bài tập nhằm hình thành năng lực của HS thông qua sự kết hợp giữa nội dung bài học và kiến thức, kĩ năng đã được học từ trước hoặc được hình thành từ thực tiễn cuộc sống. Bài tập vận dụng đôi khi là những trò chơi tập thể, được đưa vào một số bài học không phải là nội dung bắt buộc mà là một lựa chọn trong tình huống lớp học còn thời gian, đó cũng là một cách ***Kết nối tri thức với cuộc sống*** như thông điệp của bộ sách.

Như vậy, mỗi bài học trong Tin học 3 được tổ chức thành nhiều hoạt động nhỏ, mỗi hoạt động là một mô-đun độc lập, nhưng chúng được kết nối với nhau theo lôgic nhận thức, phát huy sự năng động tìm tòi của HS và tạo cơ hội để GV tổ chức cho HS những hoạt động theo phương pháp học tích cực mà vẫn kết hợp với những phương pháp dạy học truyền thống.

2. Nội dung

Nội dung sách Tin học 3 được biên soạn dựa trên Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học, ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Cụ thể, trong chương trình lớp 3, nội dung và dự kiến phân bổ thời lượng được thể hiện trong các bài học như sau:

Tên chủ đề	Nội dung	Tên bài	Số tiết
1. Máy tính và em	Thông tin và xử lí thông tin	Bài 1. Thông tin và quyết định	2LT
		Bài 2. Xử lí thông tin	2LT
	Khám phá máy tính	Bài 3. Máy tính và em	2LT
		Bài 4. Làm việc với máy tính	1LT+2TH
		Bài 5. Sử dụng bàn phím	1LT+2TH
2. Mạng máy tính và Internet	Xem tin và giải trí trên trang web	Bài 6. Khám phá thông tin trên Internet	2LT
3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Sắp xếp để dễ tìm	Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm	2LT
		Bài 8. Sơ đồ hình cây. Tổ chức thông tin trong máy tính	2LT
	Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	Bài 9. Thực hành với tệp và thư mục trong máy tính	2TH
4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	Bài 10. Bảo vệ thông tin khi dùng máy tính	2LT
5. Ứng dụng tin học	Làm quen với bài trình chiếu đơn giản	Bài 11. Bài trình chiếu của em	2TH
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên	Bài 12. Tìm hiểu về thế giới tự nhiên	2TH
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính	Bài 13. Luyện tập sử dụng chuột	2TH
6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Thực hiện công việc theo các bước	Bài 14. Em thực hiện công việc như thế nào?	2LT
		Bài 15. Công việc được thực hiện theo điều kiện	2LT
	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	Bài 16. Công việc của em và sự trợ giúp của máy tính	1LT+1TH

Trong danh sách các bài học ở trên, bài 12 và bài 13 là hai bài của chủ đề con lựa chọn thuộc chủ đề Ứng dụng tin học. Theo yêu cầu của chương trình, dựa vào tình hình thực tiễn, cơ sở giáo dục sẽ quyết định lựa chọn một trong hai chủ đề con để giảng dạy. Việc lựa chọn là linh hoạt, có thể thay đổi hằng năm.

Khác với cách tiếp cận truyền thống đi từ kiến thức tới cuộc sống, Tin học 3 lấy những tình huống của thực tế cuộc sống để đặt mục tiêu giải quyết vấn đề và bài học sẽ giúp HS giải quyết những tình huống đó. Chẳng hạn, xuất phát từ công việc hằng ngày, HS được biết về công việc được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ, các bước được sắp xếp theo thứ tự. Đây là nền tảng bước đầu hình thành tư duy phân rã, một trong các thành phần cơ bản của tư duy tính toán (computational thinking).

Trong khi sử dụng ngôn ngữ phù hợp với lứa 8 – 9 tuổi của HS lớp 3, chiều sâu của nội dung bài học trong Tin học 3 được thể hiện ở sự thống nhất của hệ thống khái niệm, nhấn mạnh tới tính đúng đắn của thông tin, hay tính ổn định của hệ thống kĩ thuật,... thông qua những hướng dẫn chi tiết, khuyến khích HS phán đoán và giải quyết nhiều tình huống, từ đó từng bước hình thành năng lực thông tin ở HS.

Các bài học và các bài tập trong Tin học 3 đều là sự kết hợp giữa nội dung môn học theo chương trình với những kiến thức thuộc môn học khác hay thực tế cuộc sống, thể hiện tính liên môn theo định hướng năng lực trong giáo dục.

C. PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC

1. Chương trình phổ thông môn Tin học định hướng phương pháp dạy học và tổ chức hình thức dạy học với một số nội dung sau:

– Áp dụng các phương pháp dạy học tích cực, coi trọng dạy học trực quan và thực hành. Khuyến khích sử dụng phương pháp dạy học theo dự án. Việc dạy học ở phòng thực hành máy tính cần được tổ chức linh hoạt.

– Tuỳ theo nội dung bài, ở mỗi hoạt động, lựa chọn hình thức tổ chức dạy học phù hợp. Một số chủ đề liên quan trực tiếp đến lập luận, suy diễn lôgic, tư duy thuật toán và giải quyết vấn đề có thể được dạy học không nhất thiết phải sử dụng máy tính.

– Gắn nội dung kiến thức với các vấn đề thực tế, yêu cầu HS không chỉ đề xuất giải pháp cho vấn đề mà còn phải biết kiểm chứng hiệu quả của giải pháp thông qua sản phẩm số.

2. Đặc điểm của phương pháp dạy học trong Tin học 3 là bài học được tiến hành dựa trên sự đa dạng của các hình thức tổ chức lớp học.

Những phương pháp truyền thống như thuyết trình hay dạy học nêu vấn đề vẫn sẽ được sử dụng trên lớp kết hợp với những phương pháp dạy học tích cực khác, tuỳ theo điều kiện cụ thể.

– Một trong những phương pháp dạy học tích cực, phù hợp với Tin học 3 là dạy học dựa trên các hoạt động. Hoạt động được thể hiện trong cấu trúc của mỗi bài và được chỉ dẫn chi tiết trong phần hướng dẫn cụ thể. Tuy nhiên, các hoạt động đều có một số điểm chung là:

– Khuyến khích HS làm việc cộng tác. HS được chia thành các nhóm theo nhiều cách khác nhau, được rèn luyện kĩ năng nhóm qua các hoạt động.

– Mọi hoạt động đều có sản phẩm. Việc hoàn thành sản phẩm gắn liền với kĩ năng và kiến thức của mỗi bài học. Trước khi bắt đầu các hoạt động độc lập, cần chuẩn bị vật liệu và thống nhất tiêu chí đánh giá sản phẩm.

– Mỗi hoạt động đều có ba giai đoạn: 1) Trao đổi toàn lớp để nêu yêu cầu hoạt động và cách đánh giá; 2) Làm việc độc lập hoặc theo các nhóm, để hoàn thành sản phẩm; 3) Cả lớp tập trung để đánh giá, nhận xét và kết luận.

– Mịn hoá và đa dạng hoá hình thức đánh giá. Mọi hoạt động của HS đều được quan sát, các sản phẩm đều được đánh giá và được ghi chép lại. Đánh giá là kết quả của việc tổng hợp kết quả của các hoạt động. Đánh giá sự tiến bộ và vì sự tiến bộ của HS, coi trọng việc động viên, khuyến khích sự cố gắng trong học tập, rèn luyện của HS; giúp HS phát huy nhiều nhất khả năng, năng lực; chú ý không so sánh HS này với HS khác, không tạo áp lực cho HS, GV và phụ huynh.

3. Hướng dẫn tổ chức một số hoạt động cụ thể:

Tiết lí thuyết

HS lớp 3 ở độ tuổi 8 – 9, đang ở giữa của giai đoạn thứ hai trong chu kì phát triển tâm sinh lí theo phân loại Montessori. Đặc điểm của giai đoạn này là khuynh hướng tập thể (herd instinct) và trí tưởng tượng phong phú, cơ sở của tư duy trừu tượng hoá. Phương pháp dạy học là sự thể hiện đa dạng của các lí thuyết tâm lí như: 1) Thuyết hành vi nhấn mạnh vào các kích thích bên ngoài, phát triển trí tuệ thông qua luyện tập, củng cố; 2) Thuyết nhận thức xem bộ não như một hệ thống xử lí thông tin mà trung tâm là phân tích, hệ thống hoá khái niệm; 3) Thuyết kiến tạo nhấn mạnh vào vai trò HS và tương tác của HS với nội dung học tập theo nhóm trong quá trình học tập.

Như vậy, mỗi tiết học triển khai một nội dung, thường được cấu trúc thành một mục trong bài học. Tiết học có thể diễn ra theo những cách khác nhau phụ thuộc vào hoàn cảnh và điều kiện cụ thể. Tuy nhiên, trong khi khuyến khích đa dạng hoá các hình thức tổ chức lớp học, một cách cơ bản, GV có thể tổ chức tiết học theo một quy trình như sau: Khoảng 20 – 25 phút dành cho hoạt động chính (hình thành kiến thức) và mỗi 5 phút cho ba hoạt động còn lại (xác định nhiệm vụ học tập; luyện tập củng cố; vận dụng và tìm tòi sáng tạo).

***3.1.* Bước 1.** Xác định nhiệm vụ học tập – Ngữ liệu và tình huống (đầu vào)

Trước mỗi bài học có một đoạn văn bản ngắn hoặc một đoạn hội thoại kể vắn tắt một câu chuyện nhỏ, một tình huống thực tế nhằm đặt vấn đề, giới thiệu bài học. 5 phút đầu giờ học là thời điểm tạo ra một không khí hào hứng cho lớp học. Trong hoạt động đầu tiên này, GV có thể cho HS xem một đoạn video, có thể cho các em hội thoại hoặc tự mình nêu ra vấn đề dựa trên ngữ liệu,... Ở bước này, tiếng nói đóng vai trò quan trọng, nó có tác dụng đưa tâm trí các em hội tụ về một nội dung đơn giản, về một hiện tượng, sự vật xuất hiện tự nhiên trong cuộc sống thường ngày và đặt ra yêu cầu phải giải quyết một vấn đề cụ thể.

***3.2.* Bước 2.** Hình thành kiến thức

Đây là bước chủ yếu của giờ học, nhằm cung cấp cho HS nội dung chính của bài học và được triển khai theo ba bước nhỏ hơn.

3.2.1. Hoạt động – Phân tích, giải thích,... (xử lí thông tin)

Mỗi nội dung chính của bài học đều có một hoạt động, mang một tên cụ thể và được đặt trong khung. GV tổ chức cho HS thực hiện hoạt động nhóm kéo dài khoảng 10 phút hoặc nhiều hơn, tạo ra cho các em môi trường tương tác với nhau và tương tác với nội dung học tập. Kết quả của hoạt động là sản phẩm có thể quan sát được hoặc câu trả lời cho những câu hỏi cụ thể, được viết ra trên giấy. Hoạt động này thường được diễn ra theo ba bước nhỏ hơn:

– Hoạt động toàn lớp: chia nhóm và giao nhiệm vụ. Ở bước này, cần chú ý mô tả rõ, đơn nghĩa về cách chia nhóm và sản phẩm cuối cùng các em cần phải hoàn thành.

– Hoạt động nhóm: thực hiện nhiệm vụ, làm ra sản phẩm. Ở bước này, GV không nên can thiệp vào công việc của các nhóm mà tập trung vào việc quan sát, thúc đẩy các hoạt động đó đúng hướng.

– Hoạt động toàn lớp: báo cáo, đánh giá, kết luận. Quay trở lại hoạt động toàn lớp để HS báo cáo về sản phẩm học tập của mình. Trong bước này, GV cần động viên, khuyến khích các em, giúp các em tự tin trong hoạt động tiếp theo; có thể chấp nhận những sản phẩm chưa thật hoàn hảo, cũng đồng nghĩa là nhận thức của các em chưa hoàn toàn chính xác.

3.2.2. Hoạt động đọc – Sắp xếp, tinh chỉnh (chính xác hoá)

Mỗi nội dung chính đều được thể hiện bằng đoạn văn bản. Đoạn văn bản này đôi khi có vai trò hỗ trợ HS trong hoạt động được nêu ở bước trước hoặc làm rõ kiến thức được hình thành qua hoạt động đó.

Bước này nhằm chính xác hoá khái niệm, thuật ngữ có thể kéo dài khoảng 5 – 7 phút hoặc ít hơn, thường bắt đầu bằng cách yêu cầu HS tự đọc một cách độc lập. Sau khi đọc, các em có thể trình bày trước lớp ý kiến của mình.

Điều quan trọng không phải là nhớ mà là hiểu. Ở bước này, tốt nhất là các em có thể nói được lại nội dung bằng ngôn ngữ của mình, còn nếu không có thể đọc lại nội dung trong sách theo cách ngắt câu, thể hiện được nội dung của đoạn đọc. Các em cũng được khuyến khích tranh luận để rèn luyện khả năng suy xét và điều chỉnh nhận thức của mình cho chính xác, bổ sung cho bước trước.

3.2.3. Kết luận – Kiến thức và kĩ năng (đầu ra)

Bước này nhằm chốt lại kiến thức có thể tiến hành trong khoảng 5 phút hoặc ít hơn. Hộp kiến thức là ngữ liệu trong bước này. Tuy nhiên, đó không phải kiến thức duy nhất đúng mà chỉ là sự trình bày một cách cô đọng, ngắn gọn về những điều các em đã nhận thức được qua các bước trước. GV có thể hướng dẫn HS giải thích, bổ sung, làm rõ hơn nội dung này.

3.3. Củng cố, luyện tập

Hoạt động tiến hành trong khoảng 5 phút nhằm nhắc lại kiến thức đã học bằng cách trả lời một số câu hỏi đơn giản, có câu trả lời nằm ngay trong nội dung bài học.

3.4. Vận dụng và tìm tòi sáng tạo

Hoạt động tiến hành trong khoảng 5 phút, nhằm gợi ra cho các em những ý tưởng, nhằm giải quyết vấn đề đặt ra, trong mối liên hệ giữa bài học và những kinh nghiệm hoặc những điều đã biết từ trước. Nội dung này không nhất thiết phải hoàn thành ngay trong tiết học mà có thể đặt ra cho các em những suy nghĩ tiếp theo, làm tiền đề cho tiết học tiếp theo hoặc khuyến khích các em làm ra những sản phẩm học tập ngoài giờ học trên lớp.

Tiết thực hành

Tương tự như tiết lí thuyết, tiết thực hành cũng được diễn ra theo bốn bước lên lớp, trong đó bước *Xác định nhiệm vụ* được thay thế bằng *Nhiệm vụ* và bước *Hình thành kiến thức* được thay bằng *Hướng dẫn*.

Để đảm bảo buổi thực hành đạt hiệu quả cao, việc chuẩn bị điều kiện thiết bị và nhận thức của HS trước giờ thực hành là rất quan trọng. Vì vậy, vào cuối mỗi giờ lí thuyết, trước giờ thực hành, GV cần dành thời gian nhắc nhở các em chuẩn bị nội dung thực hành. Ngoài ra, trong hoạt động Hướng dẫn đầu giờ thực hành, cần dành khoảng thời gian ngắn để kiểm tra các điều kiện thiết bị và sự chuẩn bị của HS.

Phân bố thời lượng của các hoạt động có thể thay đổi tuỳ theo hoàn cảnh lớp học và năng lực của HS. Tiêu chí cần phải đạt được là HS học đến đâu, làm được đến đó. Chẳng hạn, nếu HS chưa thật thành thạo nội dung thực hành thì cần phải tăng thời lượng cho nội dung này mà giảm bớt yêu cầu đối với phần vận dụng.

D. KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ

1. Khái niệm về đo lường và đánh giá

Đánh giá (Evaluation) là nhận định về mức độ đạt được của HS so với yêu cầu môn học. Đối với môn Tin học, yêu cầu đó được thể hiện dưới dạng những năng lực (A.1) và được cụ thể hoá thành những yêu cầu trong mỗi bài học.

Đánh giá được thực hiện ba giai đoạn của chu kì dạy học: 1) Đánh giá *đầu tiến trình* dạy học để *chẩn đoán* (diagnostic); 2) Đánh giá *trong tiến trình* (formative) dạy học để thu được thông tin phản hồi nhằm điều chỉnh quá trình dạy học; 3) Đánh giá khi *kết thúc tiến trình* dạy học (summative) để tổng kết.

Đánh giá sử dụng cả những phương pháp *định tính* (qualitative) và những phương pháp *định lượng* (quantitative). Tuy nhiên, cả hai phương pháp đánh giá đều phải dựa trên sự đo lường. *Đo lường* (measurement) là phương pháp đánh giá định lượng dựa trên số hoặc một thang giá trị nhất định. Thông thường, đo lường trong giáo dục thường được thực hiện qua các bài kiểm tra. Bài kiểm tra có thể được thực hiện theo phương pháp *chủ quan* (subjective) hay *khách quan* (objective).

2. Đánh giá theo hướng phát triển năng lực HS

Kiểm tra đánh giá kết quả học tập của HS theo hướng phát triển năng lực tập trung vào các định hướng sau:

– Chuyển từ chủ yếu đánh giá kết quả học tập cuối năm học, khoá học (đánh giá tổng kết) nhằm mục đích xếp hạng, phân loại sang sử dụng các loại hình thức đánh giá thường xuyên, đánh giá định kì sau từng chủ đề, từng chương nhằm mục đích phản hồi điều chỉnh quá trình dạy học (đánh giá quá trình).

– Chuyển từ chủ yếu đánh giá kiến thức, kĩ năng sang đánh giá năng lực của người học. Tức là chuyển trọng tâm đánh giá chủ yếu từ ghi nhớ, hiểu kiến thức,... sang đánh giá năng lực vận dụng, giải quyết những vấn đề của thực tiễn, đặc biệt chú trọng đánh giá các năng lực tư duy bậc cao như tư duy sáng tạo.

– Chuyển đánh giá từ một hoạt động gần như độc lập với quá trình dạy học sang việc tích hợp đánh giá vào quá trình dạy học, xem đánh giá như là một hoạt động dạy học.

– Tăng cường sử dụng công nghệ thông tin trong kiểm tra, đánh giá: sử dụng các phần mềm thẩm định các đặc tính đo lường của công cụ (độ tin cậy, độ khó, độ phân biệt, độ giá trị) và sử dụng các mô hình thống kê vào xử lí phân tích, lí giải kết quả đánh giá.

3. Một số lưu ý bổ sung

Những khái niệm, nguyên tắc và định hướng về đo lường, đánh giá, trong Tin học 3 có thể được tóm tắt thành một số điểm lưu ý như sau:

– Tiêu chí đánh giá cần được bám sát vào mục tiêu bài học. Yêu cầu quan trọng của các tiêu chí là có thể quan sát và đo lường được để có thể quy chiếu vào thang đánh giá.

– Mọi hoạt động của HS đều được quan sát, các sản phẩm đều được đánh giá và được ghi chép lại, nhằm theo dõi sự tiến bộ của các em.

– Đánh giá thường xuyên và chẩn đoán được tổng hợp từ kết quả của các hoạt động đa dạng (kể cả thực hành máy tính) trong mỗi bài học.

– Bài kiểm tra dưới dạng trắc nghiệm khách quan, tự luận hoặc thực hành thường được sử dụng để đánh giá kết thúc học kì.

Về việc đánh giá qua các hoạt động

Các hoạt động là một đặc điểm của lớp học định hướng phát triển năng lực HS. Việc đánh giá qua các sản phẩm của các hoạt động cần được quy chuẩn trong khi vẫn khuyến khích sự đa dạng trong thể hiện năng lực của HS.

Đặc điểm của các hoạt động có sử dụng công nghệ và các hình thức hợp tác là đánh giá công việc của HS thường mang tính chủ quan.

Quan trọng là GV tạo ra một chuẩn để đo tính chủ quan như vậy.

Sử dụng bảng tương quan giữa nội dung và thang điểm hoặc kí hiệu mức độ là một cách tạo ra sự nhất quán và đáng tin cậy trong đánh giá. Ví dụ:

Điểm / Nội dung	☺	😐	☹	Kết quả
Kiến thức	Trả lời đúng, đủ.	Có một số nhận xét chưa chính xác.	Sai kiến thức.	
Kĩ năng	Làm đúng theo hướng dẫn hoặc làm cách khác đúng.	Làm đúng theo hướng dẫn nhưng có một số thao tác còn lỗi.	Không làm theo hướng dẫn.	
Thái độ	Hoàn thành mục tiêu chung dựa trên trách nhiệm cá nhân.	Mục tiêu chung chưa hoàn thành hoặc có cá nhân chưa hoàn thành trách nhiệm.	Cả mục tiêu chung và trách nhiệm cá nhân đều không hoàn thành.	
Trình bày	Trình bày rõ ràng, mạch lạc.	Trình bày được nội dung nhưng chưa rõ ràng.	Không truyền đạt được nội dung.	

4. Quy trình đánh giá

4.1. Một số quy định trong việc kiểm tra, đánh giá

Việc đánh giá kết quả học tập của HS cần được thực hiện theo:

– Thông tư 27/2020/TT–BGD&ĐT ngày 04/09/2020 ban hành quy định đánh giá HS Tiểu học (gọi tắt là thông tư 27).

– Hướng dẫn 2345/BGD&ĐT–GDTH ngày 7/6/2021 của Vụ Giáo dục Tiểu học (nay là Vụ Giáo dục Phổ thông) về xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp Tiểu học.

4.2. Đánh giá định kì về nội dung học tập các môn học, hoạt động giáo dục

a) Vào giữa học kì I, cuối học kì I, giữa học kì II và cuối năm học, GV dạy môn học căn cứ vào quá trình đánh giá thường xuyên và yêu cầu cần đạt, biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học, hoạt động giáo dục để đánh giá HS đối với từng môn học, hoạt động giáo dục theo các mức sau:

– Hoàn thành tốt: thực hiện tốt các yêu cầu học tập và thường xuyên có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học hoặc hoạt động giáo dục.

– Hoàn thành: thực hiện được các yêu cầu học tập và có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học hoặc hoạt động giáo dục.

– Chưa hoàn thành: chưa thực hiện được một số yêu cầu học tập hoặc chưa có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học hoặc hoạt động giáo dục.

b) Vào cuối học kì I và cuối năm học: có bài kiểm tra định kì.

c) Đề kiểm tra định kì phù hợp với yêu cầu cần đạt và các biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học, gồm các câu hỏi, bài tập được thiết kế theo các mức như sau:

Mức 1: Nhận biết, nhắc lại hoặc mô tả được nội dung đã học và áp dụng trực tiếp để giải quyết một số tình huống, vấn đề quen thuộc trong học tập.

Mức 2: Kết nối, sắp xếp được một số nội dung đã học để giải quyết vấn đề có nội dung tương tự.

Mức 3: Vận dụng các nội dung đã học để giải quyết một số vấn đề mới hoặc đưa ra những phản hồi hợp lí trong học tập và cuộc sống.

d) Bài kiểm tra được GV sửa lỗi, nhận xét, cho điểm theo thang điểm 10, không cho điểm thập phân và được trả lại cho HS. Điểm của bài kiểm tra định kì không dùng để so sánh HS này với HS khác. Nếu kết quả bài kiểm tra cuối học kì I và cuối năm học bất thường so với đánh giá thường xuyên, GV đề xuất với nhà trường có thể cho HS làm bài kiểm tra khác để đánh giá đúng kết quả học tập của HS.

Những phương án đánh giá trên đây chỉ là những gợi ý. Việc lựa chọn phương án đánh giá vừa phải đảm bảo thực hiện đúng các quy định của ngành, vừa cần phải đảm bảo tính vừa sức, trong điều kiện cụ thể, nhất là cần động viên được HS trong quá trình học tập và tạo động lực cho các em, làm cho các em mong muốn được tìm tòi, sáng tạo.

PHẦN HAI

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Chủ đề 1. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nêu được ví dụ đơn giản minh hoạ cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhập hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người.

2. Năng lực

– Hình thành và rèn luyện năng lực tự chủ trong việc ra quyết định.
– Nhận biết được thông tin và quyết định trong ví dụ cụ thể.
– Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh.

3. Phẩm chất

Hình thành ý thức trách nhiệm đối với các quyết định của bản thân.

B. CHUẨN BỊ

Phiếu học tập với hai cột như hình bên để HS điền câu trả lời trong Hoạt động 1.

Mình nhận ra điều gì?	Mình quyết định làm gì?

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHÍNH



Hoạt động khởi động

Lời chào của bạn Minh thể hiện sự thân thiện, làm cho không khí buổi học đầu tiên với môn Tin học trở nên nhẹ nhàng hơn. Lời kể về một quyết định dứt khoát của bạn Minh khi nghe tiếng chuông đồng hồ báo thức. Đó là một ví dụ về vai trò của thông tin trong việc ra quyết định.

Đoạn văn bản nên được đọc to trước cả lớp và đặt câu hỏi: Theo lời kể của bạn Minh, bạn có thông tin gì từ tiếng chuông đồng hồ báo thức và bạn đã quyết định làm gì?

1. Thông tin và quyết định

Hoạt động 1: Tìm hiểu thông tin và quyết định

Qua lời kể của Minh về một buổi sáng của mình, HS nhận ra yếu tố "thông tin" và "quyết định" trong ví dụ đó.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS nhận biết được thông tin và quyết định trong ví dụ cụ thể.	– Chia lớp thành các nhóm. – HS trao đổi trong nhóm để điền phiếu học tập. – Chia sẻ với cả lớp.	– Đánh giá theo câu trả lời đúng trong phiếu học tập. – HS kể được quyết định của mình trong cuộc sống.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.



Hoạt động đọc

HS học cách phân biệt thông tin và quyết định qua các ví dụ mà không qua định nghĩa hay khái niệm. Vì vậy, ngoài ví dụ về chuông đồng hồ báo thức, cần lấy ít nhất hai ví dụ nữa. Ví dụ có thể do GV đưa ra nhưng sử dụng ví dụ của HS sẽ tốt hơn.

Đoạn đọc nêu hai ví dụ về lựa chọn trang phục phù hợp với mục đích ra khỏi nhà. Cùng với bảng thông tin và quyết định, HS nhận ra đâu là thông tin, đâu là quyết định.

Chốt kiến thức:

Tóm tắt về nội dung HS cần biết nhưng không phải học thuộc lòng. Sau mục này, HS cần đạt được hai yêu cầu:

1) Nhận biết được thông tin và quyết định trong các ví dụ.

2) Bắt đầu hình dung ra vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định.



Câu hỏi củng cố

1. Câu hỏi nhận biết "thông tin" và "quyết định" qua ví dụ, không qua định nghĩa. Trong ví dụ, "Minh thấy…" là hành vi quan sát, kết quả là thông tin; "Minh muốn…" là trạng thái tâm lí mong đợi, kết quả là quyết định.

2. Điều Khoa biết như "mẹ chuẩn bị đi làm", "trời đang mưa" là thông tin. Khoa "đưa áo mưa cho mẹ" là một quyết định dựa trên thông tin có được.

Để làm rõ vai trò của thông tin đối với quyết định, kết nối với mục kiến thức tiếp theo, có thể mở rộng câu hỏi bằng cách thay đổi thông tin ban đầu, chẳng hạn thay "trời đang mưa" bằng "trời nắng to" dẫn đến quyết định của Khoa thay đổi theo.

2. Vai trò của thông tin trong quyết định

Hoạt động 2. Vai trò của thông tin

Hoạt động cho thấy quyết định đi học bằng đôi giày thể thao dựa trên thông tin về tiết Giáo dục thể chất trong thời khoá biểu.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS nhận ra được vai trò của thông tin trong việc ra quyết định qua ví dụ cụ thể.	– Chia lớp thành các nhóm. – HS trao đổi trong nhóm để trả lời câu hỏi. – Chia sẻ với cả lớp.	– Đánh giá theo câu trả lời đúng. Khuyến khích HS trả lời dựa trên lôgic của sự kiện.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.



Hoạt động đọc

Đoạn đọc nhằm cho HS củng cố vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định. Bài học chỉ đặt ra yêu cầu HS nhận ra được: "Cần phải có thông tin để ra quyết định".

Với đối tượng HS khá, GV có thể mở rộng vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định ở mức thứ hai: "Quyết định đúng dựa trên thông tin tốt và xử lí thông tin tốt".

• *Thông tin tốt* được hiểu là đúng và đủ. Trong thực tế, khó có thông tin đầy đủ nên ở lứa tuổi HS, thông tin tốt là thông tin từ những người đáng tin cậy.

• *Xử lí thông tin tốt* được thể hiện ở câu cuối: "Mình cũng suy nghĩ kĩ càng trước khi quyết định" nhắc nhở HS cần phải cẩn thận khi đưa ra quyết định.

Như vậy, thông tin tốt là cần nhưng chưa đủ để ra quyết định đúng. Tuy nhiên, mục tiêu của bài học chỉ dừng lại ở vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định.

Chốt kiến thức:

Tóm tắt nội dung về vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định, qua đó tác động đến mọi hành động của con người. Với đối tượng HS khá, GV có thể bổ sung vào hộp kiến thức: "Muốn có quyết định đúng, cần phải có thông tin tốt". Khi đó, nội dung hộp kiến thức vừa là kiến thức, vừa mang tính giáo dục.



Câu hỏi củng cố

1. Minh có hai quyết định dựa trên hai nguồn thông tin.

a) Ban đầu, Minh ra quyết định "mở truyện ra đọc". Sau khi nghe mẹ nhắc nhở, Minh có quyết định thứ hai: "Minh nằm và nhắm mắt lại".

b) Quyết định đầu tiên dựa trên thông tin về sự xuất hiện cuốn truyện mà Minh yêu thích. Quyết định thứ hai có được nhờ lời nhắc nhở của mẹ: "Hãy ngủ đi một lát…".

2. Câu hỏi mở để HS kể về những quyết định của mình và cơ sở của những quyết định ấy. Tuỳ tình huống, GV có thể nêu câu hỏi bổ sung về mức độ đáng tin cậy của thông tin nhận được.

3. Ba dạng thông tin thường gặp

Hoạt động 3. Thế giới quanh ta

Hoạt động giúp HS nhận ra rằng thông tin được ẩn chứa trong những điều các em quan sát được.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS nhận ra được ba dạng thông tin thường gặp.	– Chia lớp thành các nhóm. – HS trao đổi trong nhóm để trả lời câu hỏi. – Chia sẻ với cả lớp.	– Đánh giá theo câu trả lời đúng. Khuyến khích HS trả lời dựa trên lôgic của sự kiện.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.

Lưu ý: Hai bạn HS nhìn thấy tên trường (thông tin dạng chữ), bức tranh về an toàn giao thông (thông tin dạng hình ảnh) và nghe thấy tiếng chim hót (thông tin dạng âm thanh).

HS có thể trả lời khác với đáp án, chẳng hạn, hai bạn HS nhìn thấy những con chim trên cành cây, thấy mái trường ngói đỏ. Đó đều là những phương án đúng.

Hoạt động đọc

Đoạn đọc nhằm giải thích về ba dạng thông tin thường gặp, dễ nhận ra nhất là dạng chữ, dạng hình ảnh và dạng âm thanh. GV nên khuyến khích HS nêu những ví dụ khác để rèn luyện kĩ năng phát hiện thông tin dựa trên sự quan sát.

Chốt kiến thức:

Dựa vào các hoạt động trên, GV chốt lại kiến thức như trong SGK.

Câu hỏi củng cố

a) Thông tin em nhận được từ tấm biển là một lời khuyên, lời nhắc nhở em chủ động trong học tập.

b) Đó là thông tin dạng chữ.

Muốn biết thì hỏi
Muốn giỏi thì học.

Luyện tập

1. Phương án A là một quy luật, An hiểu quy luật đó là bạn có thông tin. Phương án B là hành động của bạn An, đó là một quyết định.

2. Ba thùng rác với ba màu sắc khác nhau, được ghi chữ và vẽ hình trên đó khác nhau thể hiện loại rác của mỗi thùng.



a) Ba loại thùng rác với chữ và hình trên thùng cho em biết mỗi loại rác nên được bỏ vào thùng nào.

b) Thông tin trên thùng thuộc dạng chữ và dạng hình ảnh.

Vận dụng

1. Trả lời câu hỏi: "Ngày mai, ngoài giờ đi học em dự kiến làm việc gì?" là những quyết định. Trả lời câu hỏi: "Cho biết thông tin nào giúp em đưa ra quyết định đó?" là cơ sở của việc ra quyết định.

Câu hỏi còn nêu nhiệm vụ: "Hãy mô tả việc em làm". Việc mô tả đó có thể kèm theo thời gian để trở thành một thời gian biểu. Việc lập thời gian biểu là một thói quen tốt cần được rèn luyện.

2. Câu hỏi mở cho thấy con người thường phải ra quyết định ngay cả khi thông tin không đầy đủ. Việc bổ sung thông tin có thể làm thay đổi quyết định ban đầu.

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

Lưu ý khi dạy học

Bài học đầu tiên về Tin học, nhiều nội dung. GV được khuyến khích sử dụng hoạt động thực tiễn làm chất liệu để xây dựng bài học. Việc mở rộng vai trò của thông tin đối với quyết định chỉ thực hiện khi thực sự cần thiết đối với đối tượng HS khá.

Nội dung thông tin và quyết định có thể kết hợp tạo nên những thói quen tốt, những kĩ năng ban đầu về thông tin và nhận thức ban đầu về xã hội, hỗ trợ hoạt động giáo dục.

Kiến thức bổ sung

Lựa chọn là quyết định mà trong đó, các phương án đã được cho trước. Vì vậy, trong bài học, các ví dụ được nêu ra đơn giản dưới dạng những lựa chọn. Tuy nhiên, trong những điều kiện cụ thể, với những câu hỏi mang tính mở, có thể lấy những ví dụ mà quyết định dựa trên thông tin không được cho trước. Điều đó sẽ gợi mở trí tưởng tượng và óc sáng tạo ở HS.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 2. XỬ LÍ THÔNG TIN

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hình thành kiến thức ban đầu về xử lí thông tin với những khái niệm như thông tin thu nhận được (đầu vào), quyết định hành động (đầu ra), bộ não (bộ xử lí).

– Nhận ra sự hoạt động của máy móc có những đặc điểm giống bộ não của con người ở chỗ quyết định hành động.

2. Năng lực

– Nhận ra được trong ví dụ của GV: Thông tin thu nhận và được xử lí là gì, kết quả của xử lí là hành động hay ý nghĩ gì.

– Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lí thông tin.
– Nêu được ví dụ về những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.
– Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lí thông tin nào và kết quả xử lí ra sao.

3. Phẩm chất

Bước đầu có ý thức tự chủ trong suy nghĩ và hành động.

B. CHUẨN BỊ

– Một video để HS có thể hát theo.
– Một số hình ảnh về hoạt động của thiết bị điều khiển được.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động 1: Hát theo video

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS nhận biết được đầu vào, đầu ra và vai trò của bộ não trong quá trình xử lí thông tin của con người.	– Một HS hát theo video. – Chia lớp thành các nhóm. – HS trao đổi trong nhóm để trả lời câu hỏi. – Chia sẻ với cả lớp.	– Đánh giá theo câu trả lời đúng trong phiếu học tập.	Thời gian cho hoạt động: 15 phút.

Lưu ý: Hoạt động không chỉ giúp HS nhận ra được vai trò, nhiệm vụ của bộ não trong quá trình xử lí thông tin mà còn giúp họ nhận biết thông tin đầu vào, đầu ra của quá trình đó.

1. Con người xử lí thông tin



Hoạt động đọc

Đoạn đọc mô tả hoạt động của các bộ phận cơ thể trong quá trình xử lí thông tin. Tai mắt nhận thông tin, trí óc xử lí thông tin, miệng cất thành lời hát. Cùng với hình ảnh minh hoạ, HS nhận ra được bộ não là bộ phận xử lí thông tin.

Chốt kiến thức:

Dựa vào các hoạt động trên, GV chốt lại kiến thức như trong SGK.



Câu hỏi củng cố

1. C.
2. 1 – b); 2 – a).

2. Máy xử lí thông tin

Hoạt động 2: Thiết bị điều khiển được

Hoạt động nhằm gợi mở để HS nhận ra rằng xung quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ, máy đã xử lí thông tin nào và kết quả xử lí ra sao.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS mô tả được đầu vào, đầu ra và cách điều khiển một thiết bị điện tử gia dụng.	– Chia lớp thành các nhóm. – HS trao đổi trong nhóm: 1) chọn một thiết bị; 2) mô tả cách điều khiển; 3) xác định được thông tin vào và kết quả xử lí. – Chia sẻ với cả lớp.	– Đánh giá theo từng ý trả lời đúng khi chia sẻ với cả lớp.	Thời gian cho hoạt động: 15 phút.

Lưu ý. HS có thể dễ dàng chọn thiết bị và mô tả cách sử dụng nhưng sẽ gặp khó khăn khi xác định thông tin vào và kết quả xử lí của thiết bị. GV nên khuyến khích HS tham gia thảo luận và GV đưa ra câu trả lời cuối cùng.

Đoạn đọc kể một số thiết bị trong gia đình có thể điều khiển được và mô tả cách điều khiển ti vi chuyển kênh. Đoạn đọc có thể được sử dụng để HS kể về cách điều khiển các thiết bị khác trong Hoạt động 2.

Chốt kiến thức:

Dựa vào các hoạt động trên, GV chốt lại kiến thức như trong SGK.



Câu hỏi củng cố

1. Minh chụp ảnh cánh đồng lúa bằng điện thoại thông minh. Khi đó, ống kính máy ảnh của điện thoại sẽ thu nhận được hình ảnh đồng lúa ngoài thực tế. Sau khi xử lí, điện thoại sẽ cho kết quả là một tệp hình ảnh mà ta có thể nhìn lại nó trên màn hình, lưu trữ trong bộ nhớ và truyền gửi tới những thiết bị khác.

2. Câu hỏi mở. Chiếc quạt điện trong bài tập là thiết bị khá đơn giản, có thể tiếp nhận thông tin từ điều khiển từ xa để thực hiện yêu cầu của người dùng. Các lựa chọn bật, tắt; tăng, giảm tốc độ; chuyển hướng gió cũng là những mệnh lệnh được người sử dụng chuyển cho quạt (thông tin tiếp nhận) để nó thực hiện (quyết định hành động).



Luyện tập

1. 1 – a); 2 – b).

2. Thông tin bếp từ tiếp nhận được là mệnh lệnh tăng nhiệt độ. Nó quyết định duy trì cấp điện để tăng nhiệt của bếp đến khi bếp đạt được nhiệt độ được chỉ thị.



Vận dụng

1. Câu hỏi mở. Hầu như mọi hoạt động của con người, nhất là hoạt động có ý thức, đều được điều khiển bởi bộ não và có thông tin thu nhận, thông tin đã được xử lí. Chẳng hạn, hoạt động đá bóng có thông tin thu nhận được là vị trí cầu môn, đường đi của quả bóng và sự di chuyển của các cầu thủ; bộ não xử lí để thực hiện hành động chuyền bóng hoặc sút bóng. Các ví dụ càng cụ thể càng tốt.

2. Điểm giống nhau của các thiết bị tiếp nhận thông tin để quyết định hành động là chúng đều có bộ phận tiếp nhận thông tin, bộ phận quyết định và bộ phận hành động. Câu hỏi này nhằm khái quát YCCĐ "Nêu được ví dụ về những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động" và để HS bước đầu hình dung ra những thành phần của máy tính.

Có thể nhận thấy một điểm chung nữa của các thiết bị tiếp nhận thông tin để hành động là năng lượng để chúng hoạt động coi như đã có sẵn. Chúng thường là các thiết bị hoạt động bằng điện.

BÀI 3. MÁY TÍNH VÀ EM

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng cùng các bộ phận cơ bản (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột).

– Nêu được sơ lược về chức năng của thân máy, bàn phím, chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh,... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

– Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

2. Năng lực

– Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

– Nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kĩ thuật số thông dụng. Bước đầu hình thành và phát triển năng lực ứng xử trong môi trường số.

3. Phẩm chất

– Biết yêu quý đồ dùng học tập, bảo vệ máy tính và thiết bị học tập tại gia đình và nhà trường.

– Luôn chăm chỉ trong học tập.

B. CHUẨN BỊ

– HS: + Vở, bút, sách.

+ Hình ảnh thân máy, màn hình, chuột và bàn phím (không bắt buộc).

– GV: + Máy chiếu, màn chiếu, máy tính để bàn, bài giảng điện tử, phim giới thiệu về các thiết bị, bộ phận.

+ Máy tính xách tay, điện thoại thông minh hoặc máy tính bảng (nếu có).

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS nói được tên các bộ phận của máy tính để bàn mà em biết. HS kể được càng nhiều càng tốt.	GV có thể tổ chức cho HS chơi cá nhân hoặc chia lớp thành hai nhóm chơi. Yêu cầu không được kể tên những bộ phận các bạn đã kể hoặc nhóm trước đã nói. Trò chơi kết thúc khi hết giờ hoặc kể sai tên bộ phận máy tính.	Từ các câu bộ phận HS kể tên GV giới thiệu những bộ phận cơ bản của máy tính.	GV chọn khoảng thời gian chơi phù hợp và tạo hứng thú cho trò chơi bằng cách quy định đếm ngược nếu 10 giây không có câu trả lời. Có hình thức khen thưởng nhóm hoặc cá nhân chiến thắng.

1. Các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn

Hoạt động 1: Các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn



Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng cùng các bộ phận cơ bản (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột).	– GV giới thiệu từ các bộ phận HS đã kể trong trò chơi khởi động. – GV tổ chức thảo luận nhóm để tìm hiểu chức năng của từng bộ phận cơ bản. GV có thể chuẩn bị sẵn hình ảnh thân	Dự kiến kết quả trả lời câu hỏi: Thân máy là bộ phận quan trọng nhất của máy tính. Màn hình là nơi hiển thị kết quả làm việc của máy tính.	– GV có thể cho HS xem phim giới thiệu các bộ phận cơ bản của máy tính để HS có cơ sở trả lời. – GV động viên, khuyến khích HS

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS nêu được các chức năng cơ bản của thân máy, màn hình, chuột, bàn phím và loa.	máy, màn hình, chuột, bàn phím để phát cho HS. – Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá. GV có thể khai thác thêm máy tính giúp em làm những công việc gì?	Chuột máy tính giúp em điều khiển máy tính thuận tiện hơn. Bàn phím gồm nhiều phím. Khi gõ các phím, em gửi tín hiệu vào máy tính. Máy tính giúp em: – Học tập các môn học như Toán, Tiếng Anh,… – Giúp em vẽ tranh, xem phim, nghe nhạc,…	nói theo sự hiểu biết thực tế và trình bày theo lôgic của HS.



Hoạt động đọc

HS đọc phần nội dung kiến thức mới về *Các bộ phận cơ bản của máy tính*.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả thảo luận của Hoạt động 1 và hoạt động đọc nội dung kiến thức mới của HS, GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức SGK.



Câu hỏi củng cố

1. B.

2. B.

2. Một số loại máy tính thông dụng khác

Hoạt động 2: Nhận biết các bộ phận cơ bản của máy tính xách tay

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– Biết được các bộ phận cơ bản (thân máy, màn hình, chuột, bàn phím) trong các thiết bị thông dụng như máy tính xách tay, máy tính bảng và điện thoại thông minh. – Nhận biết được màn hình	– GV giới thiệu chiếc máy tính thông dụng hiện hữu mà GV chuẩn bị trước như máy tính xách tay hoặc điện thoại thông minh. GV cũng có thể cho HS quan sát video nếu không có thiết bị thực tế. – Từ thiết bị thực tế HS quan sát và chỉ tên các bộ phận cơ bản hiện hữu trên thiết bị đó: Thân máy, màn hình, chuột và bàn phím.	Dự kiến kết quả trả lời câu hỏi: – HS chỉ được các bộ phận cơ bản trên máy tính xách tay là thân máy, màn hình, bàn phím, chuột (vùng cảm ứng). – HS so sánh được sự khác nhau giữa bàn phím và chuột của máy tính xách tay, máy tính để bàn với	– GV dẫn dắt lôgic bàn phím và chuột của máy tính là thiết bị vào. – HS tìm ra các bộ phận thay thế chuột và bàn phím của máy tính bảng và điện thoại thông minh là màn hình cảm ứng.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh,... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.	– GV mở rộng thêm các chức năng mà máy tính để bàn không có là màn hình cảm ứng có tích hợp bàn phím và chuột. Máy tính bảng và điện thoại thông minh sử dụng màn hình cảm ứng để đưa thông tin vào.	máy tính bảng, điện thoại thông minh. Từ đó kết luận màn hình cảm ứng trên các thiết bị này dùng để đưa thông tin vào.	

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới về một số loại máy tính thông dụng khác.

Chốt kiến thức: Qua phần tìm hiểu về máy tính xách tay, máy tính bảng và điện thoại thông minh, GV chốt kiến thức cần nhớ trong hộp kiến thức SGK.

Câu hỏi củng cố:

Đáp án: Màn hình cảm ứng.

3. An toàn về điện khi sử dụng máy tính

Hoạt động 3: An toàn về điện

GV hỏi: Hành động của mỗi bạn trong hình sau đúng hay sai? Tại sao?



Máy tính là thiết bị điện, khi muốn sử dụng phải kết nối với nguồn điện trực tiếp. Điện có thể gây nguy hiểm đến tính mạng của con người, nên khi sử dụng máy tính các em không tự ý cắm và rút các thiết bị điện (Quy ước ở tuổi các em không nên làm). Các em cũng không nên kéo, rút các dây điện, dây tín hiệu kết nối trực tiếp với máy tính để tránh máy tính bị hỏng hay mất an toàn về điện.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện.	GV chia lớp thành các nhóm phù hợp với sĩ số. Tổ chức cho HS thảo	– Mỗi nhóm nêu được ít nhất 5 việc nên làm và không nên làm khi	– HS ý thức được các thiết bị muốn hoạt động được cần

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.	luận nhóm về những việc nên làm và không nên làm khi làm việc với máy tính để đề phòng tai nạn về điện. Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thảo luận.	sử dụng máy tính và an toàn về điện. – Khi sử dụng các thiết bị điện trực tiếp ở lớp 3, các em không nên tự ý cắm và rút các thiết bị kết nối với nguồn điện. Các em chỉ sử dụng khi các thiết bị đã được sạc pin hoặc được kiểm tra an toàn.	có điện nhưng điện có thể gây nguy hiểm đến tính mạng con người. – Các em HS lớp 3 còn nhỏ nên để an toàn tuyệt đối về điện, thầy cô không yêu cầu các em thực hành kĩ năng kết nối thiết bị điện với nguồn điện.

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới về an toàn điện.

Chốt kiến thức: Qua phần tìm hiểu về an toàn điện và thảo luận nhóm, nhận xét, trao đổi, phản biện để tìm ra những việc nên làm và không nên làm khi sử dụng máy tính. GV chốt kiến thức trong hộp kiến thức.

Câu hỏi củng cố

1. B.

2. C.

Luyện tập

1. 1 – c); 2 – d); 3 – b) ; 4 – a).

2. C.

3. C (Lớp 3 các em còn nhỏ nên không yêu cầu các em tự cắm, rút các thiết bị kết nối với nguồn điện trực tiếp).

GV có thể bổ sung thêm những câu hỏi nếu thấy cần thiết để HS nắm chắc kiến thức hơn.

Vận dụng

Loa hoặc tai nghe. (Các bộ phận cơ bản: Thân máy, màn hình, chuột và bàn phím).

Lưu ý: Máy tính có loa hoặc tai nghe đôi khi cũng không nghe được, khi đó cần kiểm tra loa hoặc tai nghe đã kết nối với máy tính chưa, trạng thái âm thanh có nhỏ quá không.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

– Bài học này được thiết kế 02 tiết lí thuyết không dùng máy tính. GV có thể linh hoạt để chia các nội dung bài dạy phù hợp.

– Ở lứa tuổi lớp 3, không yêu cầu các em tự cắm rút các thiết bị kết nối trực tiếp với nguồn điện như máy tính. Tuy nhiên, GV có thể hướng dẫn HS vị trí cầm phích cắm điện khi gặp tình huống nguy hiểm.

– GV nhấn mạnh việc sử dụng các thiết bị di động như máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh không nên vừa sạc vừa sử dụng để đảm bảo an toàn về điện và tuổi thọ của pin. Khi pin còn khoảng 15 đến 20% thì nên sạc cho các thiết bị.

– Luôn đảm bảo an toàn khi sử dụng điện bằng cách nhắc nhở HS có thói quen thường xuyên quan sát dây điện, kết nối phích cắm với nguồn điện, không cắm các vật sắc nhọn vào dây điện, nguồn điện.

BÀI 4. LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình. Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi. Nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.

– Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển chuột, nháy chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột.

– Biết các thao tác mở, tắt máy tính đúng cách.

2. Năng lực

– HS nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kĩ thuật số thông dụng, thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm.

– Biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị kĩ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ,...).

– Rèn năng lực quan sát nhằm kết nối kiến thức Tin học với các lĩnh vực khác của cuộc sống.

3. Phẩm chất

Rèn ý thức nghiêm túc, chăm chỉ khi làm việc với máy tính. Có ý thức giữ gìn các thiết bị điện tử khi sử dụng.

B. CHUẨN BỊ

– HS: Vở, bút, sách, hình ảnh chuột (không bắt buộc).

– GV: Bảng, bảng nhóm (hoặc giấy khổ A2, A3), phấn (hoặc bút dạ), máy tính, chuột, chuột không dây (nếu có), bàn phím, máy chiếu và màn chiếu. Chuẩn bị phòng máy có đủ máy tính cho HS.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS đặt được các câu hỏi khác nhau liên quan đến tư thế ngồi học, sử dụng chuột đúng cách. Nêu được các câu hỏi liên quan đến sức khoẻ khi sử dụng máy tính không đúng cách.	GV cho HS sắm vai Khoa và hỏi GV những câu hỏi mà mình chưa rõ về tư thế đúng khi ngồi làm việc với máy tính. HS có thể chia nhóm để hỏi những câu hỏi về từng nội dung để tránh trùng lặp.	Từ các câu hỏi nhận được, GV giới thiệu vào bài để giải quyết những vấn đề HS thắc mắc.	Thời gian thực hiện hoạt động sắm vai khoảng 3 – 5 phút sau khi GV đã nhận được các câu hỏi cần thiết. GV nên cho các nhóm ghi các câu hỏi ra giấy để trả lời HS trong bài học.

1. Tư thế ngồi khi sử dụng máy tính

Hoạt động 1: Tìm hiểu về tư thế ngồi khi sử dụng máy tính

GV hỏi: Tư thế ngồi khi sử dụng máy tính của bạn nào sau đây chưa đúng? Vì sao?



Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình (với mắt, với nguồn sáng trong phòng,…). – Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định	– GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động thảo luận trước toàn lớp. Chia nhóm HS. – HS thảo luận nhóm để trả lời hai câu hỏi vào bảng nhóm. Trong quá trình thảo luận, HS có thể thực hiện chọn ra được HS ngồi đúng và nói ra được các lí do HS ngồi sai tư thế.	Dự kiến kết quả trả lời câu hỏi: – HS ngồi đúng là Hình 18c. – Hình 18a: Sai vì lưng chưa thẳng, tay để với ngang vai, khoảng cách giữa ghế và mặt bàn chưa phù hợp,… – Hình 18b: Sai vì lưng chưa thẳng, khoảng cách của mắt đến màn hình quá gần, khoảng	– Có thể thay thế bảng nhóm hoặc giấy khổ rộng bằng cách cho HS ghi câu trả lời vào vở. – GV động viên, khuyến khích HS nói theo sự hiểu biết thực tế và trình bày lôgic của HS.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
cho lứa tuổi. Nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.	– Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá. – GV hỏi thêm nếu ngồi sai thường xuyên có ảnh hưởng đến sức khoẻ không?	cách giữa ghế và mặt bàn chưa phù hợp, … – Nếu ngồi học sai tư thế thì sẽ ảnh hưởng không tốt đến sức khoẻ và có thể mắc các bệnh về cột sống và mắt.	

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới về tư thế ngồi học với máy tính.

– GV lưu ý: Tư thế ngồi của HS ở các điểm sau:

+ Khoảng cách từ mắt đến màn hình: 50 – 80 cm.

+ Lưng thẳng, vai thả lỏng.

+ Tay: Để ngang bàn phím.

+ Chân: Hai bàn chân chạm đất.

– GV tổ chức HS thực hiện Hoạt động 1, HS tự điều chỉnh tư thế ngồi của bản thân theo đúng hướng dẫn như ngồi trước máy tính.

– GV có thể cho HS thảo luận thêm về vị trí đèn trong lớp học đã được bố trí hợp lí chưa, ánh sáng của đèn trong lớp học có chiếu thẳng vào màn hình hay mắt không?

– Đặc biệt chú ý về khoảng thời gian làm việc với máy tính. Sau khoảng 30 phút sử dụng máy tính, em nên nghỉ ngơi và thư giãn.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả thảo luận của Hoạt động 1 và hoạt động đọc nội dung kiến thức mới của HS, GV giới thiệu tư thế ngồi học đúng và chốt kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi củng cố

1. A (Vẹo cột sống) và C (Cận thị).

2. C.

2. Chuột máy tính

Hoạt động 2: Tìm hiểu về chuột máy tính

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– Nắm được cấu tạo chuột trên máy tính có: nút trái, nút phải, nút cuộn.	– GV yêu cầu HS hoạt động cặp đôi để ghép tương ứng các cụm từ (nút trái, nút phải, nút cuộn) ứng với các bộ phận được đánh số trên Hình 20 (SGK).	Dự kiến kết quả trả lời câu hỏi: – Chuột thường có nút trái, nút phải và nút cuộn.	– GV quan sát, sửa tay cầm chuột, di chuyển chuột của HS.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– Biết cách cầm chuột. – Biết các thao tác cơ bản với chuột: di chuyển chuột, nháy chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột.	– GV hướng dẫn mẫu HS cách cầm chuột đúng. GV tổ chức cho HS thực hiện thao tác GV vừa hướng dẫn. – GV gọi 2 – 3 HS lên bảng thao tác theo yêu cầu của GV cách cầm chuột. – GV cho HS bật máy tính và tổ chức cho HS thực hiện các thao tác với chuột trên This PC và đặt câu hỏi: Chuột máy tính thực hiện được những thao tác nào? HS thao tác trên máy tính và trả lời câu hỏi.	– HS cầm chuột đúng: Cầm chuột bằng tay phải, ngón trỏ đặt vào nút trái chuột, ngón giữa đặt vào nút phải chuột, ngón cái và các ngón còn lại giữ hai bên thân chuột. HS trả lời được các thao tác cơ bản của chuột là di chuyển chuột, nháy chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột.	– GV có thể hướng dẫn HS cách sử dụng chuột và thao tác cơ bản của chuột trong phòng máy để HS có thể thực hiện thao tác ngay. – GV cần quan sát và sửa cách cầm chuột sai cho HS kịp thời.

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới về chuột máy tính.

– Sau khi hoàn thành hoạt động đọc trong sách, GV cần cho HS thực hành cách cầm chuột và di chuyển con trỏ chuột trên màn hình. Đặc biệt lưu ý kĩ thuật cầm chuột đúng.

– GV hướng dẫn HS thực hiện Hoạt động 2 trong sách, có thể cho HS hoạt động cặp đôi để cùng chơi trò chơi: một bạn thao tác với chuột máy tính, bạn còn lại gọi tên thao tác đó. Yêu cầu thực hiện thao tác và mô tả lại thao tác đó.

Chốt kiến thức: Qua phần tìm hiểu về chuột máy tính, GV chốt kiến thức cần nhớ ở Hoạt động 2: Cấu tạo của chuột, cách cầm chuột, các thao tác cơ bản với chuột (có thể cho HS vẽ sơ đồ tư duy) để ghi nhớ kiến thức Hoạt động 2.

Câu hỏi củng cố

Đáp án: A.

3. Thực hành làm việc với máy tính

NHIỆM VỤ 1: Luyện tập ngồi đúng tư thế khi sử dụng máy tính và luyện cách cầm chuột đúng cách.

– GV cho HS ôn lại cách ngồi đúng tư thế và cầm chuột đúng cách.

– GV hướng dẫn HS ngồi và cầm chuột đúng theo hướng dẫn trong SGK.

– GV quan sát HS luyện tập, nhắc nhở các em thực hiện các tư thế và thao tác cho đúng, sửa tư thế ngồi và cách cầm chuột chưa đúng cho những em còn lúng túng, thực hành sai.

NHIỆM VỤ 2: Bật máy tính, quan sát các biểu tượng trên màn hình nền.

– HS nêu lại các bước hướng dẫn bật máy tính.

– HS thực hành đặt tay vào nút bật máy tính. GV quan sát HS thực hiện, kiểm tra và hướng dẫn. GV yêu cầu HS nhấn nút bật sau khi GV đã kiểm tra đúng và chờ máy tính khởi động.

– GV hướng dẫn và xử lí sự cố nếu HS chưa bật được.

* *Lưu ý:* Sau khi nhấn nút công tắc trên thân máy và màn hình máy tính phải chờ để máy tính khởi động xong.

– HS quan sát các biểu tượng trên màn hình nền và nhắc lại tên những biểu tượng trên màn hình nền HS quan sát được.

NHIỆM VỤ 3: Thực hiện các thao tác với chuột trên màn hình nền gồm: Di chuyển chuột, nháy chuột để chọn biểu tượng, kéo thả chuột để di chuyển một biểu tượng đến vị trí khác, nháy đúp chuột để khởi động phần mềm, nháy chuột để thoát khỏi phần mềm.

– GV cho HS thực hiện theo nhóm, mỗi HS trong nhóm thực hiện một bước.

– GV yêu cầu HS với mỗi thao tác cần nhắc lại được thao tác vừa thực hiện.

– Khi HS thực hành, HS và GV quan sát, nhận xét.

– GV sửa lỗi cho HS (nếu có).

NHIỆM VỤ 4: Tắt máy tính đúng cách và một số thao tác cần lưu ý khi làm việc với máy tính.

– HS nhắc lại các bước để thực hiện tắt máy tính đúng cách.

– HS thực hành các bước tắt máy tính. GV quan sát, hỗ trợ HS (nếu cần).

– HS nhắc lại một số lưu ý khi làm việc với máy tính trong SGK.

– GV chốt lại các lưu ý trong SGK để HS không mắc phải khi thực hành.



Luyện tập

1. C.

2. C.

3. HS thực hành thao tác di chuyển biểu tượng trên màn hình nền. Lưu ý GV không đặt chế độ màn hình tự động sắp xếp để HS không gặp lúng túng khi thao tác.



Vận dụng

1. HS thực hành theo yêu cầu của bài. GV mở rộng kiến thức, khai thác các thông tin trên máy tính, trên cơ sở đó áp dụng để xem được thông tin của các chương trình khác khi chọn **Properties**.

2. HS luyện tập tư thế ngồi và cầm chuột đúng cách khi sử dụng máy tính ở nhà.

GV có thể mở rộng, lưu ý khi HS sử dụng các thiết bị điện tử khác (máy tính xách tay, điện thoại thông minh, máy tính tính bảng,…).

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

– GV nhấn mạnh: Khi ngồi làm việc với máy tính cũng như khi ngồi học bài, em cần ngồi đúng tư thế để phòng tránh các bệnh về mắt, cột sống. Tư thế ngồi làm việc với máy tính đúng giúp em làm việc, học tập hiệu quả.

– Bài học này được thiết kế dạy 03 tiết học (01 tiết lí thuyết, 02 tiết thực hành), một số trường có điều kiện nên học cả ba tiết trong phòng máy vì nội dung tiết lí thuyết gắn liền với thực hành.

– Phần mềm máy tính đề cập là hệ điều hành Windows 10, phần mềm ứng dụng Microsoft Office 2010. Tuy nhiên, tuỳ theo điều kiện phòng máy và phần mềm ở địa phương mà GV có thể chọn phần mềm máy tính phù hợp với mục tiêu bài học.

– GV chú ý: Khi HS mô tả thao tác cơ bản của chuột với biểu tượng, GV cần quan sát, hướng dẫn HS mô tả đầy đủ, chẳng hạn: "Khi nháy chuột vào biểu tượng This PC thì màu nền của biểu tượng This PC đổi màu" mà không ghi vắn tắt "Biểu tượng This PC đổi màu".

– GV có thể hướng dẫn cho HS luyện tập kĩ năng sử dụng chuột thêm ở bài 13 SGK.

BÀI 5. SỬ DỤNG BÀN PHÍM

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím.

– Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở. Thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới đúng quy định.

– Biết sử dụng phần mềm để luyện tập gõ 10 ngón.

2. Năng lực

– Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

– Nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các khu vực trên bàn phím; thực hiện được thao tác cơ bản với phần mềm hỗ trợ học tập gõ 10 ngón.

– Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học.

– Sử dụng được phần mềm gõ 10 ngón để học tập và luyện gõ 10 ngón. Tự học với phần mềm để rèn luyện gõ 10 ngón.

3. Phẩm chất

Yêu thích, chăm chỉ luyện tập thực hành môn học.

B. CHUẨN BỊ

– HS: Vở, bút, sách, nghiên cứu trước bài học.

– GV: Máy tính, máy chiếu và màn chiếu, máy chiếu đa vật thể (nếu có), bàn phím, chuẩn bị phòng máy cài đặt phần mềm Kiran's Typing Tutor.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS đặt được các câu hỏi khác nhau liên quan đến cách đặt tay khi gõ 10 ngón, vị trí đúng khi đặt tay, các khu vực của bàn phím.	– GV yêu cầu HS quan sát bàn phím và chỉ ra các khu vực của bàn phím. – GV tổ chức cho HS thi đặt đúng tay vào bàn phím theo yêu cầu của GV. Quan sát cách đặt tay của bạn bên cạnh và phát biểu ý kiến.	HS nghiên cứu trước bài sẽ trả lời được bàn phím máy tính để bàn chia làm bốn khu vực. Khu vực chính của bàn phím nhiều phím nhất có chứa hàng phím cơ sở để đặt tay.	– GV nhấn mạnh việc nghiên cứu trước bài học ở nhà sẽ giúp HS tích cực và chủ động học tập hơn. – GV có hình thức thi đua, khen thưởng với HS tích cực học tập.

1. Bàn phím máy tính

Hoạt động 1: Tìm hiểu về bàn phím máy tính

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
1. Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím. **2.** Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở đúng cách.	**1.** HS làm việc cá nhân, quan sát bàn phím thực tế hoặc hình vẽ trong SGK nêu được 4 khu vực của bàn phím, khu vực 2 gọi là khu vực chính của bàn phím. Khu vực này chứa các hàng phím số, hàng phím trên, hàng phím dưới và hàng phím chứa phím dấu cách. – GV tổ chức trò chơi gọi tên hàng phím bằng cách chia lớp thành hai đội. Một đội nói tên phím và các đội sẽ trả lời phím đó thuộc hàng phím nào? **2.** Biết cách đặt tay trên hàng phím. – GV yêu cầu HS quan sát trên bàn phím và tìm vị trí các phím có gờ trên khu vực chính của bàn phím. – GV hướng dẫn cách HS đặt tay các ngón như Hình 33 (SGK). – GV mời HS đặt tay trên hàng phím thật và chiếu lên máy chiếu vật thể (nếu có) để HS dễ quan sát.	– Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím. – Nêu được tên gọi các hàng phím là hàng phím số, hàng phím trên, hàng phím cơ sở, hàng phím dưới và hàng phím chứa phím dấu cách. – HS biết cách đặt ngón tay tương ứng với các phím gõ trên hàng phím cơ sở theo mô tả trong Hình 33 (SGK). – GV giới thiệu ý nghĩa đặt tay đúng sẽ giúp các em dễ di chuyển và gõ các phím nhanh hơn. Để làm được tốt việc di chuyển trên các phím đúng ngón tay các em cần luyện tập thực hành với phần mềm gõ 10 ngón.	– GV yêu cầu HS ghi lại những hàng phím trong các hàng phím, ghi nhớ và gấp vở để tham gia trò chơi. – GV chú ý khen thưởng HS tích cực tham gia trò chơi. – GV chú ý nhắc HS thả lỏng tay khi đặt tay vào hàng phím và sửa sai cho HS (nếu có).

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới về tìm hiểu bàn phím máy tính.

– Ở phần này, GV cần hướng dẫn HS đọc và ghi nhớ những phím thuộc các hàng phím. Trong đó có hai phím có gờ (F và J) là phím xác định vị trí đặt các ngón tay trỏ hai bàn tay.

– Tay các em còn nhỏ nên việc đặt tay trên bàn phím máy tính để bàn cũng khá khó, GV cần quan sát và hướng dẫn tỉ mỉ cho HS.

– Để gõ nhanh và chính xác, mỗi ngón tay chỉ nên gõ một số phím nhất định. Hình 33 (SGK) minh hoạ móng của các ngón tay và các phím do ngón tay phụ trách cùng màu. Em dùng đúng ngón tay để gõ đúng phím. Mỗi khi gõ xong, em đưa tay về vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở.

Chốt kiến thức: Qua phần tìm hiểu về bàn phím máy tính, GV chốt kiến thức cần nhớ trong hộp kiến thức: Các khu vực trên bàn phím máy tính, biết cách đặt tay trên hàng phím cơ sở (các ngón tay tương ứng với các phím gõ).

Câu hỏi củng cố

1. B.

2. B.

2. Thực hành sử dụng bàn phím

NHIỆM VỤ 1: Em hãy đặt tay đúng cách trên bàn phím.



– GV hướng dẫn HS thực hiện từng bước trong SGK. Lưu ý kết hợp với tư thế ngồi của HS, hai tay thả lỏng, không gồng cứng sẽ nhanh mỏi.

– GV hướng dẫn và sửa sai kịp thời cho HS yếu, chậm.

– GV có thể yêu cầu thực hành theo cặp đôi để các bạn trong nhóm quan sát, nhận xét.

– GV yêu cầu HS di chuyển ngón tay đến phím khác ngoài hàng phím cơ sở theo Hình 33 SGK. Quan sát sự di chuyển tay của HS để khen thưởng kịp thời tạo động lực cho HS tìm hiểu, đồng thời sửa sai cho HS chưa nắm được cách di chuyển.

Lưu ý: GV nhấn mạnh tầm quan trọng của việc đặt tay chính xác trên hàng cơ sở và di chuyển đúng ngón tay trên các phím (màu móng tay và màu phím giống nhau thể hiện ngón tay phụ trách gõ các phím đó) sẽ giúp HS gõ văn bản nhanh và chính xác hơn. Đây cũng là cơ sở đặt tay để luyện tập các phần mềm gõ 10 ngón.

NHIỆM VỤ 2: Tập gõ 10 ngón với phần mềm Kiran's Typing Tutor.

– GV hướng dẫn HS thực hiện từng bước trong SGK, kết hợp với ngồi đúng tư thế, thả lỏng cơ thể để luyện tập không mỏi tay.

– GV làm mẫu trên phần mềm Kiran's Typing Tutor chiếu trên màn hình của HS bằng phần mềm quản lí phòng máy hoặc chiếu trên máy chiếu. GV hướng dẫn từng bước các thao tác mở phần mềm Kiran's Typing Tutor đến các bước 1, bước 2 và bước 3 để HS nắm được cách tạo tên người dùng và chọn tên, cách chọn phần luyện tập và hàng phím để tập gõ giúp HS có thể hình dung được nội dung bài học và tạo sự tò mò, hứng thú.

– Tiết đầu tiên luyện tập với phần mềm Kiran's Typing Tutor, GV hướng dẫn HS chỉ thực hành trên hàng phím cơ sở, tập trung đặt đúng tay và gõ đúng các phím bằng 10 ngón. Bước đầu làm quen luyện gõ 10 ngón, các em cần gõ chính xác chưa yêu cầu tốc độ nhanh.

Lưu ý: GV quan sát và thường xuyên nhắc nhở vị trí đặt tay của HS trên hàng phím cơ sở. Phát hiện và giúp đỡ kịp thời các em chưa thực hiện được chọn tên hay nội dung thực hành hàng phím cơ sở. Yêu cầu các em ghi kết quả mỗi lần gõ để so sánh đối chiếu với những lần gõ trước. Khuyến khích HS học tập theo nhóm để HS có thể quan sát và chia sẻ kinh nghiệm học tập.

– Với tiết 2 thực hành tập gõ 10 ngón bàn phím, GV ôn tập lại cách đặt tay và kiểm tra số phím HS gõ được cùng độ chính xác. Tuỳ thuộc vào trình độ HS, GV có thể yêu cầu số phím cụ thể HS cần đạt được.

– GV hướng dẫn HS chọn các hàng phím trên, hàng phím dưới và hàng phím số để luyện tập và so sánh kết quả. GV hướng dẫn HS luyện tập theo nhóm để giúp HS quan sát các ngón tay di chuyển chính xác theo trợ giúp trên phần mềm và giám sát chéo của HS.

Lưu ý:

– GV hướng dẫn HS khi gõ phím cần quan sát thông tin hiển thị vị trí các ngón tay trên bàn phím () tương ứng với phím cần gõ (hiển thị màu xanh) trên màn hình để gõ đúng.

– GV có thể thay đổi trạng thái luyện tập bằng cách hướng dẫn các em khám phá, tìm hiểu các nội dung Typing Games hay Typing Lessons.

– GV luôn nhấn mạnh HS cần chú ý độ chính xác ở giai đoạn này hơn là gõ được nhiều phím nhưng độ chính xác thấp. Đồng thời GV cũng nên định lượng số phím cần đạt được để HS phấn đấu.

Luyện tập

1. Ngón trỏ tay phải đặt sai vị trí (Vị trí đặt đúng là phím J).

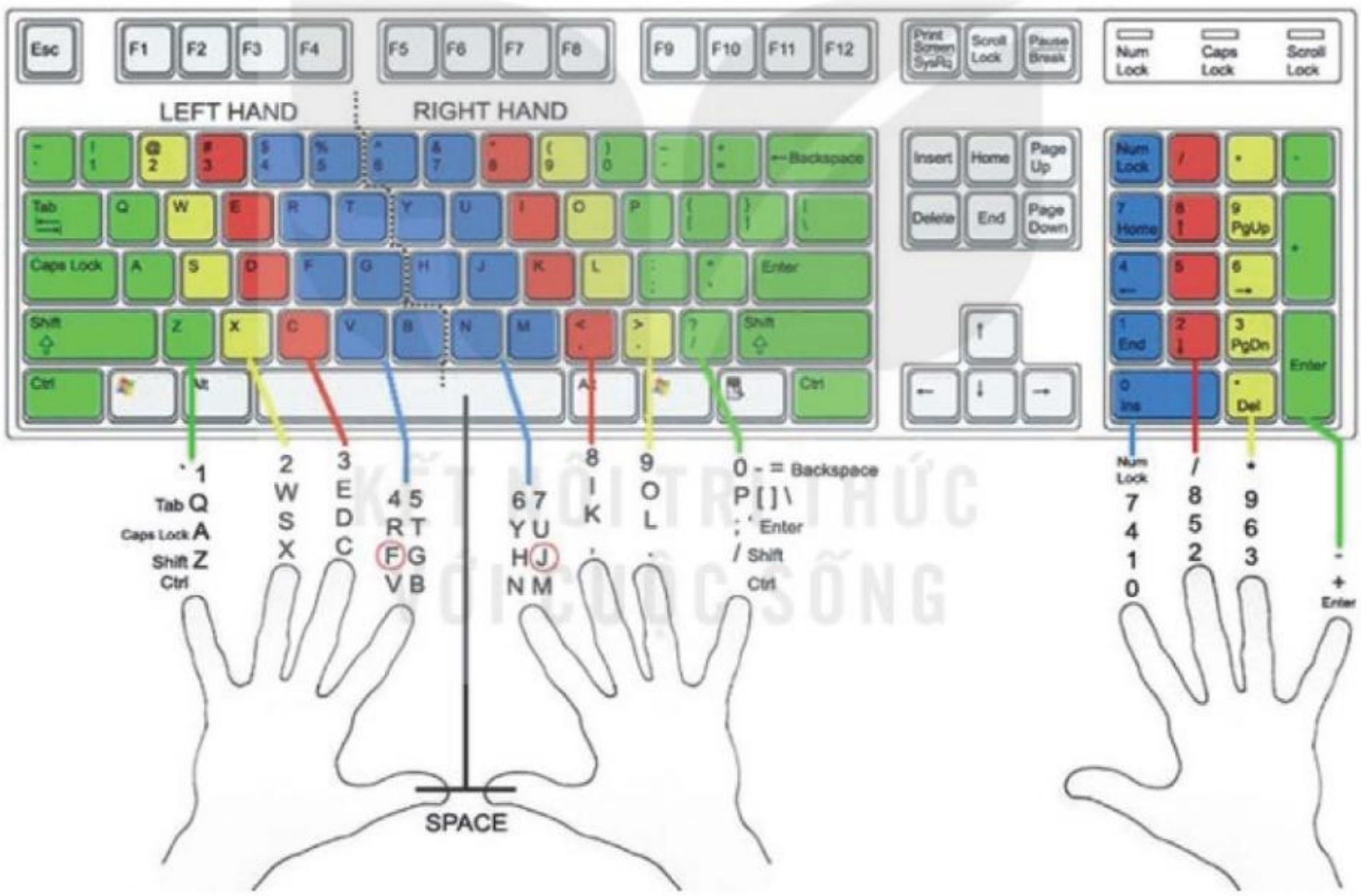
2. Luyện tập với phần mềm Kiran's Typing Tutor mỗi hàng phím 02 lần, có thể luyện tập theo nhóm hoặc tổ chức thi các nhóm.

Vận dụng

GV khuyến khích HS tự luyện tập thêm ở nhà. Dành thời gian mỗi ngày khoảng 30 phút luyện tập gõ 10 ngón để sử dụng gõ bàn phím nhanh và chính xác.

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ BỔ SUNG KIẾN THỨC CHO GV

– GV có thể tổng kết các phím tay trái và tay phải phụ trách theo hình sau:



– GV có thể ghi ra bảng cho HS dễ nhớ và quan sát khi luyện gõ.

– Gõ 10 ngón là kĩ năng cơ bản, HS cần thực hành tốt. GV nên động viên khuyến khích và có hình thức khen thưởng cho HS tự học và luyện tập tốt tại nhà nhằm hình thành năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học.

– GV có thể linh hoạt sử dụng phần mềm tập gõ 10 ngón khác nhau phù hợp với địa phương nhưng vẫn đảm bảo mục tiêu bài học.

Chủ đề 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 6. KHÁM PHÁ THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.

– Nêu được ví dụ về thông tin không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.

– Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.

2. Năng lực

HS được hình thành và rèn luyện kĩ năng đọc hiểu, khám phá thông tin từ Internet và bước đầu biết coi Internet là một trong những nguồn thông tin có thể tham khảo, đọc tin tức và giải trí. Tuy nhiên, HS cũng biết được cần phải có sự cho phép và hướng dẫn của người lớn khi truy cập Internet.

3. Phẩm chất

Mạnh dạn, tự tin, không ngần ngại chia sẻ với người lớn nếu chẳng may gặp phải những thông tin không phù hợp trên Internet và đưa ra lời khuyên phù hợp với bạn bè mình về vấn đề này.

B. CHUẨN BỊ

– Đường dẫn đến các video về cách quàng khăn đỏ, bài hát truyền thống của Đội.

– Một số đường dẫn khác tới các thông tin trên Internet như: dự báo thời tiết, tỉ số bóng đá, trang thông tin báo thiếu niên nhi đồng, chương trình giới thiệu du lịch, danh lam thắng cảnh,…

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi mở cho HS về vấn đề sẽ được học trong bài.	– GV nêu câu hỏi trong phần khởi động. – GV có thể cho HS trả lời cá nhân hoặc thảo luận nhóm rồi đưa ra ý kiến của mình/nhóm mình.	HS nghĩ về Internet và nêu được các ý kiến của mình.	Không cần đánh giá câu trả lời của HS/nhóm HS là đúng hay sai. Phần khởi động này, để các em được tự do nghĩ tới Internet và đưa ra các suy nghĩ của mình một cách thoải mái, tự nhiên, tạo tâm thế vui vẻ khi bước vào bài học.

1. Thông tin trên Internet

Hoạt động 1: Thông tin trên Internet

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.	– GV nêu yêu cầu của Hoạt động 1. – Sau khi HS đọc xong, GV gọi HS trong các nhóm để trả lời theo cấu trúc "Ai? Sử dụng Internet vào việc gì? Thông tin mà người đó thu được từ Internet là gì?" – GV yêu cầu các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.	HS đọc, hiểu, trả lời được các câu hỏi.	– GV dẫn dắt để HS nêu được thông tin mà mỗi người trong gia đình Khoa thu được khi truy cập Internet. – HS có thể trả lời theo dạng "Ai – làm gì" vì dễ nhận biết từ nội dung và tranh vẽ, do đó, GV dẫn dắt để HS trả lời đúng mục tiêu.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả thảo luận của Hoạt động 1, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức trong hộp kiến thức.



Câu hỏi củng cố: Đáp án D.

Mở rộng:

– Từ các phương án trả lời trong câu hỏi củng cố, GV có thể cho HS trả lời rộng thêm, chẳng hạn:

+ Khi xem lịch thi đấu bóng đá trên Internet, em thu được thông tin là gì? (thông tin em thu được là lịch thi đấu của các đội bóng đá mà em quan tâm.)

+ Phim hoạt hình trên Internet là chương trình giải trí hay là một trang tin tức? (là một chương trình giải trí.)

+ Video trên Internet giới thiệu các danh lam thắng cảnh, điểm du lịch nổi tiếng là chương trình giải trí hay chương trình cung cấp tin tức? (cả hai, ngoài giải trí, em cũng thu được các thông tin hay, bổ ích.)

– GV có thể cho HS kể thêm ví dụ về tin tức và chương trình giải trí mà em đã xem được khi truy cập Internet.

2. Khám phá thông tin trên Internet

Hoạt động 2: Thông tin trong máy tính và trên Internet

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS đọc hiểu thông tin trên Internet thông qua hình minh hoạ.	– GV cho HS đọc nội dung của hoạt động rồi dẫn dắt: + Lớp của An chuẩn bị diễn ra sự kiện gì? + Bạn An vào Internet để tìm thông tin gì?	Đạt mục tiêu	

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– Nêu được ví dụ về thông tin không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.	Tại sao em biết? GV dẫn dắt để HS hiểu Hình 38 là mô phỏng trang thông tin trên Internet. Nhìn vào đó, các em biết được thông tin An tìm là gì và thông tin đó như thế nào. – Sau khi HS trả lời đúng thông tin bạn An tìm, GV tiếp tục hỏi câu hỏi thứ hai "Thông tin đó có sẵn trong máy tính không?". Mục đích để dẫn dắt tới mục tiêu cần đạt.		



Hoạt động đọc

HS đọc phần nội dung kiến thức mới, kết nối với hoạt động thảo luận ở trên, GV giảng thêm để HS hiểu.

Ngoài ra, nhấn mạnh đặc điểm của thông tin trên Internet là được đăng tải, cập nhật thường xuyên. GV có thể dẫn dắt để giúp HS phát hiện được tính mới của thông tin trên Internet và đưa ra ví dụ về ưu điểm này? (Một trận bóng đá diễn ra ở châu Âu, em không thể đến xem, nhưng khi vào Internet, em có thể tra cứu ngay được kết quả và diễn biến của trận đấu,…).

Chốt kiến thức: Dựa trên các kiến thức đã được giảng và thảo luận, GV chốt kiến thức cần ghi nhớ.



Câu hỏi củng cố

– Hoạt động này được đưa ra nhằm giúp HS củng cố kĩ năng đọc hiểu thông tin từ Internet.

– GV có thể cho HS quan sát hình ảnh và cho biết tình hình thời tiết của từng ngày có trong Hình 39 SGK. Sau đó đi đến kết luận: Ngày thứ Hai, lớp bạn An nên tổ chức lễ kết nạp Đội viên ở trong lớp, vì thời tiết hôm đó dự báo sẽ có mưa.

– Nêu kết luận của nhóm em về tác dụng của việc xem Dự báo thời tiết trước khi thực hiện kế hoạch.

– Nhóm em sẽ áp dụng điều này với các kế hoạch sắp tới của mình ra sao?

– Kết luận ích lợi của Internet mà em thấy được trong tình huống trên.

Mở rộng:

GV có thể cho HS xem thêm một số trang tin thời tiết ở địa phương mình trên Internet, cho các em đọc và cho biết các thông tin trên đó.

3. Thông tin phù hợp trên Internet

Hoạt động 3: Chọn thông tin phù hợp trên Internet

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp, nên cần có người lớn hướng dẫn.	– GV cho HS đọc mẩu chuyện. – GV hỏi HS về tình huống xảy ra trong câu chuyện: Bạn Minh truy cập Internet để làm gì? Khi tìm thông tin trên Internet, bạn Minh gặp phải khó khăn gì? Bạn Minh đã giải quyết như thế nào? – GV mở rộng thêm: Em có nhất trí với cách xử lí tình huống của Minh không?	HS hiểu được rằng, không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp và cần phải có người lớn hướng dẫn. Bên cạnh đó, hoạt động cũng góp phần cảnh báo nguy cơ HS gặp phải khi truy cập mạng Internet. → Đạt mục tiêu đề ra.	GV có thể hỏi thêm: HS đã bao giờ gặp tình huống tương tự chưa? HS đã giải quyết như thế nào? HS khác nhận xét về cách giải quyết của bạn mình/đưa ra lời khuyên.

Hoạt động đọc

HS đọc phần nội dung kiến thức mới, kết nối với hoạt động thảo luận ở trên, GV giảng và lấy thêm các ví dụ để HS hiểu được:

– Thông tin trên Internet phong phú, đa dạng, đến từ nhiều nguồn. Không phải nguồn tin nào cũng đúng, cũng đáng tin cậy và có lợi cho các em.

– Khi sử dụng Internet các em phải được thầy cô hoặc bố mẹ cho phép và hướng dẫn.

– Khi gặp bất kì vấn đề nào, chẳng hạn như bị đe dọa, bắt nạt hay lo lắng, sợ hãi điều gì, các em đừng ngần ngại chia sẻ với người lớn mà các em tin cậy.

Chốt kiến thức: Dựa trên các kiến thức đã được giảng và thảo luận, GV chốt kiến thức cần ghi nhớ.

Câu hỏi củng cố: Đáp án C.

GV có thể hỏi lại HS về cách xử trí khi gặp phải trang thông tin không phù hợp để HS thêm ghi nhớ.

Luyện tập

1. A, C, D.

2. A.

Vận dụng

1. Chị của Khoa vào Internet để tìm hiểu trước món đồ định mua để có thêm nhiều thông tin về món đồ đó như: địa chỉ mua hàng phù hợp, giá hợp lí, hãng sản xuất uy tín, cách kiểm tra hàng hoá, cách sử dụng tối ưu, nhận xét hay lời khuyên của những người đã sử dụng,…

2. GV hướng dẫn để HS có thể vào Internet xem các chương trình, tin tức,… và không quên phải có sự cho phép, giám sát của người lớn và chỉ được xem các trang thông tin phù hợp với lứa tuổi. GV định hướng để HS hình thành thói quen sử dụng Internet an toàn và sử dụng Internet vào việc có ích.

Chủ đề 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

Bài 7. SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.

– Sắp xếp được một số đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể.

– Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

2. Năng lực

Rèn luyện cho HS một số kĩ năng sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể.

3. Phẩm chất

Kiên trì, cẩn thận trong công việc, có ý thức trong sắp xếp đồ vật hay dữ liệu một cách khoa học.

B. CHUẨN BỊ

GV: Một hộp giấy chứa nhiều loại đồ dùng văn phòng phẩm thường dùng: bút, tẩy, thước kẻ,… được để lộn xộn trong thùng.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu của hoạt động này là dẫn dắt HS liên tưởng tới việc cần sắp xếp các đồ vật một cách hợp lí để có thể tìm được nhanh hơn.

GV có thể nêu câu hỏi trong phần khởi động để HS trả lời.

Ngoài ra, GV có thể hỏi HS về việc ở nhà các em thấy những ví dụ tương tự nào? HS có thể trả lời: Sắp xếp quần áo sau khi phơi, sắp xếp tủ lạnh, giá sách,…

1. Sắp xếp hợp lí

Hoạt động 1: Sắp xếp đồ dùng học tập

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS nhận ra được việc sắp xếp các đồ dùng theo nhóm sẽ giúp tìm được đồ vật nhanh hơn.	HS xem Hình 41, 42 SGK.	HS nhận ra được việc sắp xếp các đồ dùng theo nhóm sẽ giúp tìm được đồ vật nhanh hơn.	

Một số câu hỏi dẫn dắt

– Khi An cần tìm cục tẩy thì cách để đồ ở hình nào giúp An tìm được nhanh hơn.

– Điểm khác biệt quan trọng nhất giữa Hình 41, 42 là gì?

– Đồ vật ở Hình 42 được sắp xếp theo nguyên tắc nào?

Hoạt động đọc

HS đọc để có thể trả lời câu hỏi.

– Tại sao chúng ta cần sắp xếp các đồ vật?

– Nêu các ví dụ trong cuộc sống mà ở đó chúng ta cần sắp xếp các đồ vật một cách khoa học.

– Giá sách, cặp sách, ngăn bàn, tủ lạnh, đồ dùng trong bếp,… được sắp xếp theo quy tắc nào?

Chốt kiến thức: HS cần ghi nhớ và phát biểu lại kiến thức trong hộp kiến thức như trong SGK.

Câu hỏi củng cố

1. D.

2. Phương án 1: Tổ chức cho HS kéo thả trên máy tính (Trò chơi tương tác).

Phương án 2: Photo và cắt riêng từng ảnh. Tổ chức hoạt động thực hành sắp xếp theo các nhóm, mỗi nhóm sẽ nhận được 1 bộ 8 thiết bị và thực hành sắp xếp theo yêu cầu (khuyến khích HS có nhiều hơn một cách sắp xếp).

Muốn tìm đúng, nhanh chuột máy tính thì em sẽ tìm như thế nào?

Tại sao HS chọn cách sắp xếp đó. Thử yêu cầu HS tìm một thiết bị. HS tìm và giải thích cách tìm nhanh và hợp lí nhất.

2. Sắp xếp theo yêu cầu

Hoạt động 2: Sắp xếp thẻ tên các con vật vào nhóm

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Nhiệm vụ 1, 2, 3: HS nhận biết được môi trường sống của 8 loại động vật trong bài.	– Hoạt động nhóm để hoàn thành 3 câu hỏi. – Chia sẻ câu trả lời với cả lớp. Có thể tranh luận. – GV tổng hợp.	– Sản phẩm là các câu trả lời được ghi ra giấy hoặc ảnh đặt đúng vị trí trên bảng hoặc trên màn hình máy tính. – Đánh giá theo câu trả lời đúng.	Thời gian cho hoạt động 10 – 12 phút.

Đáp án:

1.

– Con vật sống dưới nước: Cá mập, tôm, cá hề.

– Con vật sống trên cạn: Mèo, ngựa, chó, voi, sư tử.

– Thẻ con voi nằm trong nhóm con vật sống trên cạn.

2.

– Con vật sống trong rừng: Voi, sư tử.

– Con vật nuôi trong gia đình: Mèo, chó, ngựa.

– Thẻ con voi nằm trong nhóm con vật sống trong rừng.

3. Thảo luận với bạn cách tìm thẻ con voi. Voi sống trên cạn, sống trong rừng.

Câu hỏi phát triển năng lực tư duy HS (với HS khá, giỏi): Nếu em được quyền đưa ra một cách sắp xếp theo mong muốn của em, em sẽ chọn cách sắp xếp nào? Giải thích lí do em chọn cách đó.

Từ việc dẫn dắt HS thực hiện hoạt động, GV hướng HS đến việc tự rút ra được định nghĩa sắp xếp là gì. Từ đó GV chốt kiến thức như trong SGK.



Câu hỏi củng cố

1. HS có thể đọc tên từng cuốn sách vở cho từng nhóm truyện, thơ, sách giáo khoa, vở viết.

2. Đáp án: Nhóm 1: Vợt cầu lông; Nhóm 2: Xe đạp; Nhóm 3: Cái tủ.



Luyện tập

1. Đáp án:

– Củ: Khoai tây, su hào, cà rốt.

– Quả: Nhãn, dưa hấu, mít, nho, cà tím.

– Rau: Mồng tơi, bắp cải.

2. Yêu cầu sắp xếp:

– Hai nhóm (mỗi nhóm 10 số): Nhóm các số nhỏ hơn hoặc bằng 10 và nhóm các số lớn hơn 10.

– Hai nhóm (mỗi nhóm 10 số): Nhóm các số là tích trong bảng cửu chương nhân 2 và nhóm các số còn lại.



Vận dụng

1. GV khuyến khích và động viên để HS chia sẻ với nhau theo hình thức cặp đôi trong lớp.

2. Mỗi HS về nhà chọn một việc để thực hiện sắp xếp. Chia sẻ với bố mẹ thành quả và báo cáo lại công việc đã làm với GV hoặc các bạn ở buổi học tiếp theo.

Bài 8. SƠ ĐỒ HÌNH CÂY. TỔ CHỨC THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Sơ đồ hình cây có thể được dùng để biểu diễn một cách sắp xếp, phân loại cụ thể.

– Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa trong máy tính.

2. Năng lực

Biết mô tả sơ lược vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và thư mục.

3. Phẩm chất

Có ý thức trong việc sắp xếp bằng sơ đồ hình cây và lưu các tệp, các thư mục một cách hợp lí.

B. CHUẨN BỊ

GV: Thẻ tên các bộ phận chính của cây xanh hoặc tranh ảnh có thể biểu diễn các bộ phận chính của cây xanh.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu của hoạt động này là dẫn dắt HS liên tưởng, biết sắp xếp các bộ phận chính của một cây xanh và vận dụng để biểu diễn một cách sắp xếp phân loại bằng sơ đồ hình cây.

1. Sơ đồ hình cây

Hoạt động 1: Trò chơi dán sở thích

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS nhận ra được việc biểu diễn thành sơ đồ hình cây đơn giản, dễ sử dụng.	– HS xem Hình 46 SGK. – HS viết sở thích của mình vào một mặt lá, dán vào cành phù hợp. – HS mô tả sở thích của mình, các bạn tìm.	– HS nêu được sở thích cá nhân. – HS đoán được sở thích của bạn.	HS xem Hình 46 SGK.

Một số câu hỏi dẫn dắt

– HS tự viết sở thích của mình và dán vào cành phù hợp trên cây.

– Gọi 2 – 3 cặp HS, một bạn mô tả sở thích của mình bằng lời để bạn còn lại đoán và tìm đúng lá sở thích. Có thể yêu cầu HS diễn tả cách tìm của mình.

Hoạt động đọc

HS đọc và đưa ra câu trả lời.

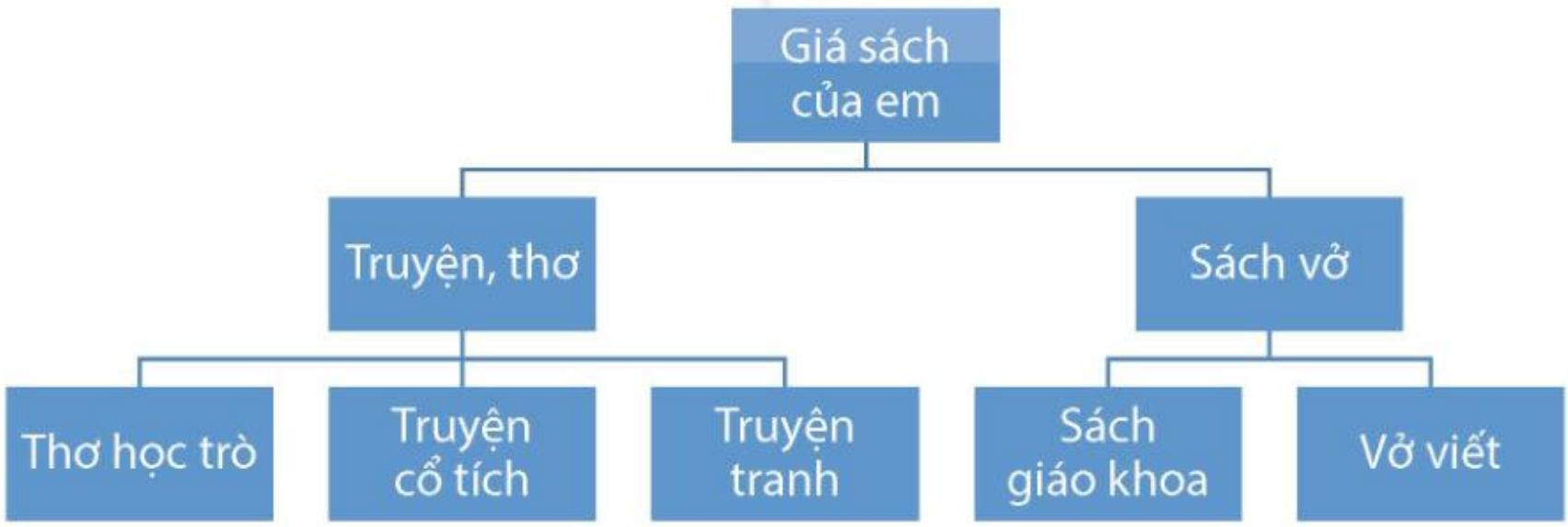
– Ở Hình 47 SGK, gốc của sơ đồ hình cây đó là gì?

– Cây sở thích gồm mấy nhánh? Nêu tên các nhánh.

– Nhánh học tập gồm những lá nào?

Chốt kiến thức: HS cần ghi nhớ và phát biểu lại kiến thức trong hộp kiến thức.

Câu hỏi củng cố: Cho HS thực hiện như yêu cầu trong SGK (có thể thực hiện theo nhóm).



2. Tệp, thư mục, ổ đĩa trong máy tính

Hoạt động 2. Nhận biết biểu tượng

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS nhận biết được biểu tượng tệp, thư mục, ổ đĩa.	– Hoạt động nhóm để tìm biểu tượng tệp, thư mục. – Chia sẻ câu trả lời với cả lớp. Có thể tranh luận. – GV tổng hợp.	HS nắm được biểu tượng tệp, thư mục. Biết sử dụng sơ đồ hình cây để dễ dàng tổ chức, lưu trữ thông tin trong máy tính.	Thời gian cho hoạt động 10 – 12 phút.

GV hướng dẫn HS đọc hiểu và chốt kiến thức.

Câu hỏi củng cố

1. C.

2. Trong Hình 50, ổ đĩa là D. Thư mục *Truyen tranh* chứa tệp *Anh.jpg* và thư mục *Do-re-mon*, *Co-nan*, *Trang Quynh*.

Luyện tập

1. B.

2. Thư mục *Co-nan* nằm trong thư mục *Truyen tranh*.

Vận dụng

1. GV khuyến khích và động viên để HS vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn sở thích của các thành viên trong gia đình.

2. Mỗi HS về nhà chọn các tệp ảnh khi đi du lịch và vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn tên các thư mục đã sắp xếp ảnh.

BÀI 9. THỰC HÀNH VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC TRONG MÁY TÍNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào.

– Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục.

– Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.

2. Năng lực

Rèn luyện cho HS một số kĩ năng cơ bản trong sử dụng máy tính, kĩ năng tổ chức và lưu trữ thông tin trong máy tính.

3. Phẩm chất

Kiên trì, cẩn thận trong công việc, có ý thức nề nếp trong sắp xếp tổ chức thông tin.

B. CHUẨN BỊ

GV: Chuẩn bị phòng máy tính thực hành.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Kết nối bài học lí thuyết về sơ đồ hình cây, tổ chức thông tin trong máy tính sang bài học thực hành cụ thể sơ đồ hình cây về tệp và thư mục.	– GV cho HS đọc đoạn hội thoại khởi động. – GV dẫn dắt từ bài học lí thuyết sang bài thực hành.	HS hiểu được lôgic của chuỗi bài học về sơ đồ hình cây và tổ chức thông tin trong máy tính.	Có thể sử dụng một sơ đồ hình cây được tạo ra trong bài học lí thuyết để dẫn dắt vào bài học thực hành.

NHIỆM VỤ 1: Mở và tìm hiểu cấu trúc một thư mục

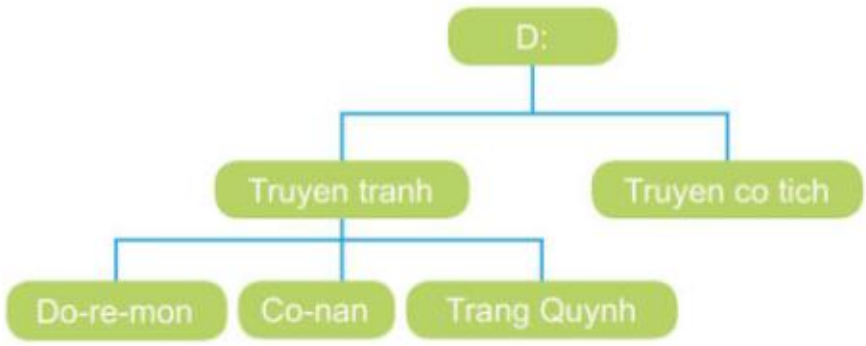
– Nhiệm vụ này nhằm đạt được yêu cầu thứ nhất về kiến thức "Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào". GV nhấn mạnh lại kiến thức lí thuyết "ổ đĩa là thư mục gốc" và hướng dẫn thực hành trên máy tính GV theo các bước trong SGK, HS quan sát thực hiện theo trên máy HS. HS thực hành mở ổ đĩa trên máy tính của mình và quan sát để biết nội dung chứa bên trong ổ đĩa (thư mục con và tệp).

– Sau khi HS thực hành, GV gọi một vài HS trình bày kết quả và nhận xét, đánh giá.

NHIỆM VỤ 2:

– Nhiệm vụ này nhằm đạt yêu cầu số hai về kiến thức: "Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục".

– Trước khi thực hành, GV có thể vấn đáp để HS nhận dạng các thành phần trong cây thư mục: thư mục gốc, thư mục con trong Hình 52 SGK.



– Sau khi nhận dạng thành phần của cây thư mục, GV hướng dẫn thực hành tạo cây thư mục trên máy tính GV; có thể gọi HS thao tác mẫu trên máy GV trước khi yêu cầu HS thực hành trên máy của mình.

NHIỆM VỤ 3: Tìm tệp ở trong thư mục cho trước theo yêu cầu

– Nhiệm vụ này nhằm mục tiêu của YCCĐ: "Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu".

– Việc tìm tệp chưa sử dụng chức năng tìm kiếm của hệ điều hành mà thực hiện tìm tệp thủ công. Hoạt động này nhấn mạnh việc đặt tên tệp và thư mục cần mang ý nghĩa, gần với chủ đề nội dung. GV nhấn mạnh việc tổ chức thư mục hợp lí sẽ dễ dàng tìm được thông tin theo yêu cầu.

– SGK hướng dẫn thực hành dựa trên một thư mục cụ thể và mang tính minh hoạ. GV có thể linh hoạt điều chỉnh theo yêu cầu thực tế. Trước khi thực hành, GV cần chuẩn bị trước một số tệp đặt trong thư mục để HS có tư liệu thực hành tốt nội dung này.



Luyện tập

1. HS thực hành tạo cây thư mục theo hình ảnh trong SGK. GV lưu ý nhấn mạnh việc tổ chức, sắp xếp giá sách hợp lí sẽ dễ tìm kiếm. Thông tin trong máy tính cũng vậy, việc tổ chức thư mục hợp lí sẽ dễ dàng tìm được thông tin theo yêu cầu.

2. Bài tập yêu cầu HS tìm một tệp trong ổ đĩa C hoặc D của máy tính đang thực hành. GV lưu ý HS ghi kết quả tìm thấy ra vở.



Vận dụng

HS tạo thư mục để lưu trữ ảnh của mình. Hoạt động này có thể không tiến hành trên lớp.

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

Một số lưu ý khi giảng dạy:

– Nội dung hoạt động trong SGK mang tính chất minh hoạ, là ngữ liệu để qua đó rèn tư duy cho HS, GV có thể thay thế bằng ngữ liệu khác phù hợp với HS của địa phương và đáp ứng được mục tiêu bài học.

– Trên cơ sở các ví dụ minh hoạ trong SGK, HS cần được khuyến khích nêu ý kiến của mình trong mỗi hoạt động của bài học cho phù hợp với đặc điểm của các em và thực tế địa phương.

– Trong mỗi hoạt động, GV chú ý nhấn mạnh việc tổ chức thông tin hợp lí, đặt tên thư mục có ý nghĩa với nội dung chủ đề,... sẽ giúp tìm kiếm dễ dàng hơn.

Chủ đề 4. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 10. BẢO VỆ THÔNG TIN KHI DÙNG MÁY TÍNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.

– Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.

2. Năng lực

Bước đầu hình thành năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số.

3. Phẩm chất

Có ý thức tôn trọng bản thân và những người xung quanh khi sử dụng máy tính.

B. CHUẨN BỊ

GV: Bảng hoặc giấy khổ rộng để các nhóm ghi kết quả thảo luận.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Kết nối tình huống thực tiễn cuộc sống với việc bảo vệ thông tin trong máy tính.	– GV cho HS đọc đoạn hội thoại khởi động. – GV dẫn dắt từ tình huống thực tiễn cuộc sống sang bài học lí thuyết.	HS hiểu được ý nghĩa của bài học.	Có thể cho HS kể một vài tình huống các em chứng kiến trong cuộc sống về việc thông tin trong máy tính bị đánh cắp (nếu biết),…

1. Lưu trữ, trao đổi thông tin nhờ máy tính

Hoạt động 1: Thông tin được lưu trữ, trao đổi nhờ máy tính

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Từ thực tiễn cuộc sống, qua quan sát, HS biết được thông	– GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tổ chức HS hoạt động nhóm.	1. Thông tin của em và gia đình có thể được lưu trữ	Điện thoại thông minh, máy tính bảng,… cũng là những thiết bị số, có

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.	– HS thảo luận để trả lời hai câu hỏi vào vở hoặc bảng nhóm. – Các nhóm trình bày kết quả thảo luận. – GV tổ chức đánh giá kết quả hoạt động.	trong máy tính: ảnh, danh bạ điện thoại, mật khẩu, phim,… 2. Những thông tin lưu trữ trong máy tính có thể gửi cho người khác qua Internet hoặc qua thẻ nhớ USB,…	khả năng lưu trữ và chia sẻ thông tin. HS cần được khuyến khích để đưa ra các ví dụ, phán đoán, huy động sự quan sát của các em trong đời sống.

Từ kết quả của Hoạt động 1, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới và chốt kiến thức.

Câu hỏi củng cố

1. a) – Đúng; b) – Sai; c) – Đúng; d) – Sai.

2. C.

2. Bảo vệ thông tin khi giao tiếp qua máy tính

Hoạt động 2: Làm gì để bảo vệ thông tin của em và gia đình?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Tài nguyên/Chú ý
HS có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.	– GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tổ chức hoạt động nhóm. – HS thảo luận để trả lời câu hỏi vào vở hoặc bảng nhóm. – Các nhóm trình bày kết quả thảo luận. – GV tổ chức đánh giá kết quả hoạt động.	1. Không cung cấp tên và địa chỉ cho người lạ. 2. Không cung cấp mật khẩu cho người khác. 3. Không gửi và nhận tệp từ người không quen biết. …	HS cần được khuyến khích để đưa ra các ví dụ từ việc quan sát tình huống thực tiễn trong đời sống và học tập.

Hoạt động đọc

– GV có thể sử dụng kết quả của Hoạt động 2 để dẫn dắt vào kiến thức mới:

+ Trong quá trình trao đổi, thông tin cá nhân có thể bị lộ vào tay kẻ xấu.

+ Cần có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình bằng những việc làm cụ thể.

– Dựa trên kết quả hoạt động đọc, GV chốt kiến thức.



Câu hỏi củng cố

1. D.

2. A, C, D.



Luyện tập

1. Kể tên ba loại thông tin của cá nhân hay gia đình có thể được lưu trữ trong máy tính:

– Thông tin dạng văn bản: mật khẩu máy tính, địa chỉ liên hệ,…

– Thông tin dạng hình ảnh: ảnh chụp của gia đình, ảnh hoạt động của lớp,…

– Thông tin dạng âm thanh: các bài hát mà em yêu thích, các tệp âm thanh ghi âm tiếng hát của em,…

2. 1 – c), 2 – a), 3 – b).



Vận dụng

1. Gợi ý 3 đến 5 điều lưu ý khi trao đổi thông tin qua máy tính:

– Giữ bí mật mật khẩu (máy tính, điện thoại,...).

– Không cung cấp tên và địa chỉ cho người lạ khi giao tiếp trên mạng.

– Không gửi và nhận tệp từ người không quen biết.

– Nói cho cha mẹ bất cứ điều gì làm em băn khoăn khi sử dụng máy tính.

– Không sử dụng máy tính (điện thoại thông minh, máy tính bảng,...) khi chưa được sự cho phép của bố mẹ.

2. GV khuyến khích HS kể lại ví dụ theo hiểu biết của các em.

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

Một số lưu ý khi giảng dạy:

– Bài học có thời lượng 2 tiết, có thể phân chia theo cách mỗi mục kiến thức thực hiện trong 1 tiết. Khi đó, sau mỗi phần kiến thức đều có hoạt động củng cố. Hoạt động luyện tập có thể thực hiện ở cả hai tiết hoặc trong tiết 2.

– Nội dung hoạt động trong SGK mang tính chất minh hoạ, là ngữ liệu để qua đó rèn tư duy cho HS, GV có thể thay thế bằng các hoạt động thường ngày khác phù hợp với HS của địa phương và đáp ứng được mục tiêu bài học.

– Trên cơ sở các ví dụ minh hoạ trong SGK, GV khuyến khích HS tự nêu các ví dụ khác trong mỗi hoạt động của bài học.

Chủ đề 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 11. BÀI TRÌNH CHIẾU CỦA EM

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hình thành kiến thức ban đầu về cấu trúc của một bài trình chiếu.

– Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính em có thể tạo ra các sản phẩm phục vụ học tập và giải trí.

2. Năng lực

– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm.

– Tạo được tệp trình chiếu, thêm trang chiếu mới, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

3. Phẩm chất

Bước đầu có tư duy sử dụng máy tính để tạo ra các sản phẩm hỗ trợ học tập và giải trí.

B. CHUẨN BỊ

– Máy tính đã cài đặt phần mềm trình chiếu. Khuyến nghị dùng phần mềm trình chiếu PowerPoint 2010.

– Các ảnh về hoa mai, trường học.

– Một bài trình chiếu minh hoạ, có khoảng 5 trang trình chiếu.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Tạo tâm thế sẵn sàng vào bài thực hành.	GV gợi nhớ cho HS về các bài trình chiếu hằng ngày.	Đạt mục tiêu.	Có thể chiếu một bài học gần nhất để HS quan sát.

NHIỆM VỤ 1. Nhận biết biểu tượng của phần mềm trình chiếu, khởi động phần mềm trình chiếu và quan sát các thành phần của màn hình làm việc.

– GV hướng dẫn HS mở phần mềm và quan sát màn hình làm việc của phần mềm trình chiếu.

– GV quan sát HS mở phần mềm. GV có thể tạo điều kiện để HS mở phần mềm với nhiều cách khác nhau như:

+ Nháy đúp chuột vào biểu tượng phần mềm.

+ Nháy nút phải chuột vào biểu tượng phần mềm rồi chọn lệnh **Open**.

+ Nháy chuột vào biểu tượng phần mềm rồi nhấn phím **Enter**.

– GV có thể khuyến khích HS khám phá các dải lệnh khác nhau trên màn hình làm việc của phần mềm:

+ Dải lệnh **Home**: có nút lệnh **Cut** và **Paste**, các tuỳ chọn phông chữ và đoạn văn cũng như các chức năng cần để thêm và sắp xếp các trang chiếu.

+ Dải lệnh **Insert**: để thêm thứ gì đó vào trang chiếu. Đó có thể là ảnh, hình dạng, biểu đồ, hộp văn bản, video và nhiều nữa.

+ Dải lệnh **Design**: để thêm chủ đề hoặc bảng phối màu hoặc định dạng nền của trang chiếu.

NHIỆM VỤ 2. Nhập văn bản, tạo trang mới và thêm hình ảnh vào trang trình chiếu về chủ đề các loài hoa.

– GV hướng dẫn HS làm từng bước theo hướng dẫn trong SGK.

– GV quan sát HS luyện tập và nhắc nhở các em thực hiện các tư thế và thao tác cho đúng.

– Nếu các em thực hiện thao tác sai, GV hướng dẫn các em nháy nút lệnh quay lại hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + Z.

– Nếu các em chèn sai ảnh, GV hướng dẫn thêm cho các em thao tác xoá ảnh: Chọn ảnh → nhấn phím **Delete**.

NHIỆM VỤ 3. Lưu bài trình chiếu vào một thư mục trên máy tính.

– GV hướng dẫn HS làm từng bước theo hướng dẫn trong SGK.

– HS có thể tự tạo thư mục lưu bài trình chiếu hoặc GV chuẩn bị trước.



Luyện tập

– GV yêu cầu HS thực hiện yêu cầu trong sách.

– Nếu HS có thể gõ tiếng Việt có dấu thì GV vẫn cho phép.

– GV quan sát HS luyện tập.

– GV khuyến khích các em sau khi trình chiếu ra toàn màn hình có thể đổi bài để quan sát.



Vận dụng

– GV cho HS làm bài độc lập hoặc làm nhóm.

– Nếu có điều kiện, sau khi hoàn thành, GV cho HS lên bảng sử dụng bài trình chiếu để nói về sở thích của mình.

BÀI 12. TÌM HIỂU VỀ THẾ GIỚI TỰ NHIÊN

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan.

2. Năng lực

– Sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập.
– Bước đầu biết chọn lọc thông tin theo định hướng khi sử dụng các phần mềm.
– Kể lại được những hiểu biết mới đã học được sau khi quan sát.

3. Phẩm chất

HS tích cực trong học tập, chủ động khám phá kiến thức.

B. CHUẨN BỊ

Máy tính đã cài đặt phần mềm.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Tạo tâm thế sẵn sàng vào bài thực hành.	– GV nêu câu chuyện giữa ba bạn Khoa, Minh, An. – GV nhấn mạnh vào lợi ích của máy tính.	Đạt mục tiêu.	GV có thể thay tình huống phù hợp với địa phương sống của HS.

NHIỆM VỤ 1. Mở và tìm hiểu Hệ Mặt Trời trong phần mềm khám phá thế giới tự nhiên.

– GV có thể sử dụng phần mềm khác thay thế miễn sao đảm bảo nội dung để HS thực hành và nhận biết kiến thức.

– GV hướng dẫn HS làm từng bước theo hướng dẫn trong SGK.

– GV quan sát HS luyện tập và nhắc nhở các em thực hiện các tư thế và thao tác cho đúng.

Trong quá trình thực hành, GV nên tổ chức cá nhân để các em thực hành thành thạo các thao tác. Sau đó tổ chức thi đua giữa các HS bằng cách tính số sao.

Sau khi tới được Kim tinh, thông tin các em đọc được bằng tiếng Anh, GV có thể dịch hoặc gọi HS biết tiếng Anh phát biểu, GV là người chốt lại kiến thức:

Kim tinh là hành tinh sáng nhất và nóng nhất trong Hệ Mặt Trời.

NHIỆM VỤ 2. Khám phá vòng đời của động vật.

– GV hướng dẫn HS làm từng bước theo hướng dẫn trong SGK.

– GV quan sát HS luyện tập và nhắc nhở các em thực hiện các tư thế và thao tác cho đúng.

– GV lưu ý HS có thể ghi tên các giai đoạn phát triển của loài bướm vào vở trước hoặc kéo thả các hình rồi quan sát và ghi lại sau.

Bốn giai đoạn: Trứng, sâu bướm, nhộng, bướm.

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

– GV tổ chức HS hoạt động theo nhóm. Yêu cầu HS kể cho nhau về những hiểu biết mới về thế giới tự nhiên mà mình vừa khám phá. Trong quá trình đó GV quan sát, nhận xét cùng các nhóm.

Câu 1. B.

Câu 2. C.



Luyện tập

GV yêu cầu HS thực hiện yêu cầu trong sách.

1. Khuyến khích HS khám phá tất cả các hành tinh trong Hệ Mặt Trời và ghi lại các thông tin mà các em quan sát và đọc được.

Các thông tin mà HS có thể nhận được khi tới được các hành tinh là:

– Tên hành tinh: Thuỷ tinh, Trái Đất, Hoả tinh, Mộc tinh, Thổ tinh, Thiên Vương tinh, Hải Vương tinh.

– Thuỷ tinh (Mercury): Là hành tinh nhỏ nhất và gần Mặt Trời nhất.

– Trái Đất (Earth): Là nơi con người sinh sống. Đây là hành tinh duy nhất có nước và chỉ có một Mặt Trăng.

– Hoả tinh (Mars): Còn được gọi là hành tinh đỏ. Hành tinh này là hàng xóm của Trái Đất.

– Mộc tinh (Jupiter): Là hành tinh lớn nhất và có 79 Mặt Trăng.

– Thổ tinh (Saturn): Là hành tinh được làm bằng đá và bụi.

– Thiên Vương tinh (Uranus): Là một quả cầu khí khổng lồ.

– Hải Vương tinh (Neptune): Là hành tinh xa Mặt Trời nhất và là hành tinh có nhiệt độ thấp nhất và xanh nhất.

– GV khuyến khích các em đổi bài để quan sát.

2. Quan sát vòng đời của các loài động vật như gà, cá, rùa, bọ rùa, ếch. HS có thể lựa chọn loài động vật mình yêu thích hoặc khám phá tất cả và ghi lại các thông tin mà mình nhận được:

– Vòng đời của gà gồm 4 giai đoạn: Trứng, ấp trứng, gà con, gà trưởng thành.

– Vòng đời của cá gồm 4 giai đoạn: Trứng, ấu trùng, cá giống, cá trưởng thành.

– Vòng đời của rùa gồm 4 giai đoạn: Trứng, ấp trứng, rùa con, rùa trưởng thành.

– Vòng đời của bọ rùa gồm 4 giai đoạn: Trứng, ấu trùng, con nhộng, bọ rùa.

– Vòng đời của ếch gồm 4 giai đoạn: Trứng, nòng nọc, ếch con, ếch trưởng thành.



Vận dụng

GV cho HS làm bài độc lập hoặc làm nhóm.

Cuối giờ, GV có thể chiếu bảng nhãn dán khen thưởng của một vài HS để động viên, khen thưởng các em.

BÀI 13. LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biết cách cầm chuột đúng.

– Biết thao tác di chuyển chuột, kéo thả chuột, nháy nút chuột, nháy đúp chuột, sử dụng nút cuộn của chuột.

– Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

2. Năng lực

– Cầm chuột đúng cách và thực hiện đúng, thành thạo các thao tác với chuột.

– Khám phá được tác dụng của các thao tác với chuột ứng dụng trong việc sử dụng máy tính hằng ngày.

– Vận dụng đúng các thao tác đó trong việc sử dụng máy tính hằng ngày.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, nỗ lực luyện tập để đạt mức thành thạo các thao tác với chuột.

B. CHUẨN BỊ

– Máy tính với các thiết bị bàn phím, chuột phù hợp và được kiểm tra tình trạng hoạt động và tính an toàn trước khi sử dụng.

– Cài đặt sẵn phần mềm luyện tập chuột phù hợp và đặt biểu tượng lên màn hình nền.

– Kết nối Internet nếu sử dụng phần mềm trực tuyến.

– Một bài trình chiếu với nội dung phù hợp, có khoảng 15 đến 20 trang chiếu.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Tạo tâm thế sẵn sàng vào bài luyện tập bằng cầm chuột đúng cách.	– GV cho HS quan sát ba hình ảnh, thảo luận nhóm và trả lời. – Sau khi HS đưa ra được câu trả lời đúng, GV yêu cầu mỗi HS thực hiện cầm chuột đúng cách để sẵn sàng vào bài luyện tập.	Đạt mục tiêu.	GV cho HS biết một số tác hại nếu cầm chuột không đúng cách.

– Trước khi đi vào từng nhiệm vụ cụ thể, GV giới thiệu cho HS biết về phần mềm và cách sử dụng các tính năng của phần mềm.

– GV lưu ý nhắc nhở HS ngồi đúng tư thế, cầm chuột đúng cách và tuân thủ nội quy phòng thực hành và các quy định an toàn về điện.

NHIỆM VỤ 1. Thực hành thao tác di chuyển chuột, kéo thả chuột, nháy chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột.

– GV cho HS ôn lại từng thao tác trước luyện tập với phần mềm.

– GV hướng dẫn HS làm từng bước theo hướng dẫn trong SGK.

– GV giải thích cho HS hiểu yêu cầu của phần mềm và cách luyện tập theo phần mềm.

– GV quan sát HS luyện tập và nhắc nhở các em thực hiện các tư thế và thao tác cho đúng, nếu phần mềm có chấm điểm, tính điểm theo thời gian, đừng vội quan tâm tới ghi điểm, mà cần phải làm chậm cho đúng, cho thành thạo rồi mới thi đua về điểm số.

– GV khuyến khích HS nếu chưa thành thạo thao tác nào, thì luyện tập riêng với thao tác đó nếu phần mềm cho phép. Chẳng hạn với phần mềm Basic Mouse Skills, sau khi khởi động phần mềm, HS có thể nhấn phím N để chuyển tới từng mức luyện tập chứ không nhất thiết phải luyện tập tuần tự các mức.

– GV khuyến khích HS sau khi đã thành thạo thì bắt đầu thi đua, ghi lại để theo dõi sự tiến bộ của mình theo mẫu trong SGK.

NHIỆM VỤ 2. Sử dụng nút cuộn chuột để chuyển giữa các trang chiếu của bài trình chiếu.

– Trong trường hợp phần mềm luyện tập chuột mà GV tìm được không có tính năng luyện tập thao tác lăn nút cuộn chuột, GV cho HS luyện tập thao tác này bằng cách sử dụng thao tác lăn nút cuộn chuột để chuyển giữa các trang chiếu của phần mềm trình chiếu như hướng dẫn trong SGK.

– GV hướng dẫn để HS thực hiện đúng các bước.

– HS làm theo hướng dẫn trong SGK và quan sát kĩ những thay đổi trên màn hình, thảo luận trong nhóm rồi thực hiện kết luận như mẫu trong SGK về tác dụng của nút cuộn chuột trong phần mềm trình chiếu.

Đáp án câu hỏi: 1 – b); 2 – a).



Luyện tập

1. GV yêu cầu HS thực hiện yêu cầu.

2. GV khai thác, tìm kiếm thêm các phần mềm luyện tập chuột hấp dẫn để HS trải nghiệm. Lưu ý kiểm duyệt kĩ phần mềm về nội dung, hình thức phải phù hợp với lứa tuổi của HS trước khi cho HS thực hành.



Vận dụng

1. A, C.

2. – Em nháy nút phải chuột vào biểu tượng This PC trên màn hình nền, rồi nháy chuột chọn **Properties** và xem bảng chọn được mở.

– Em dùng nút cuộn chuột để xem thông tin trên Internet, lăn nút cuộn chuột xuống để xem các tin phía dưới trang tin và lăn nút cuộn chuột lên để xem các tin phía trên trang tin.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Chủ đề 6. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 14. EM THỰC HIỆN CÔNG VIỆC NHƯ THẾ NÀO?

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nêu được một số công việc hằng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.

– Nhận biết được khi chia một việc lớn thành những việc nhỏ hơn thì dễ hiểu và dễ thực hiện.

– Nêu được ví dụ về một việc có thể chia thành những việc nhỏ hơn.

2. Năng lực

Hình thành và rèn luyện kĩ năng chia nhỏ một việc, thực hiện công việc theo từng bước, từ đó phát triển tư duy tính toán, hình thành năng lực giải quyết vấn đề.

3. Phẩm chất

– Thật thà, ngay thẳng trong học tập và lao động; mạnh dạn nói lên ý kiến của mình trước bạn bè, thầy cô.

– Có trách nhiệm với bản thân, có ý thức sinh hoạt nề nếp.

B. CHUẨN BỊ

GV: Bảng hoặc giấy khổ rộng để các nhóm ghi kết quả thảo luận.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động 1: Thực hiện công việc theo từng bước

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Từ trải nghiệm hằng ngày, bước đầu hình thành cho HS tư duy thực hiện công việc theo trình tự các bước, là cơ sở của tư duy	– GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động trước toàn lớp. – HS thảo luận theo nhóm, đưa ra ý kiến của mình về cách thực hiện các việc được liệt kê trong hình vẽ.	Thực hiện lần lượt từng việc theo thứ tự thì các việc sẽ hoàn thành dễ dàng và nhanh chóng. Ví dụ: 1. Thức dậy 2. Đánh răng 3. Rửa mặt	– Trình tự thực hiện các việc là quan trọng. Có thể HS đưa ra thứ tự thực hiện các việc khác với kết quả dự kiến. Khi đó GV có thể cùng HS phân tích

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
thuật toán, giúp thực hiện công việc dễ dàng và nhanh chóng.	– HS trả lời câu hỏi 2: kể lại những việc em làm buổi sáng trước khi đi học theo đúng trình tự thực hiện. – Kết thúc hoạt động, HS báo cáo kết quả thảo luận.	4. Ăn sáng 5. Thay quần áo 6. Kiểm tra cặp sách 7. Đi giày dép 8. Đi học	để thấy thứ tự đó có phù hợp không. – Câu hỏi 2: HS trả lời theo thói quen hằng ngày, chú ý nhấn mạnh thứ tự thực hiện.

1. Thực hiện công việc theo từng bước

Hoạt động đọc

Từ kết quả của Hoạt động 1, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. GV có thể đặt thêm câu hỏi để khắc sâu kiến thức như: có thể đảo thứ tự các việc được không? Tại sao?

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả của Hoạt động 1 và hoạt động đọc, GV nhấn mạnh hai nội dung kiến thức cần ghi nhớ:

– Công việc thường được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ.

– Các bước phải được sắp xếp theo một thứ tự nhất định.

Câu hỏi củng cố

1. a) – Bước 3; b) – Bước 4; c) – Bước 1; d) – Bước 2.

2. a) – vẽ thân máy bay; b) – vẽ cánh máy bay;
c) – vẽ đuôi máy bay; d) – tô màu máy bay.

2. Chia một việc thành những việc nhỏ hơn

Hoạt động 2: Chia một việc thành những việc nhỏ hơn

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Huy động kinh nghiệm đã có của HS là chia nhỏ việc đánh răng để từ đó GV dẫn dắt vào kiến thức mới.	– GV nêu yêu cầu hoạt động. – Dựa trên cách thực hiện việc đánh răng hằng ngày, HS ghi ra các bước thực hiện việc đánh răng. – GV cho HS đánh giá chéo nhau và gọi một số HS trả lời câu hỏi trước toàn lớp.	HS nêu các bước thực hiện việc đánh răng mà các em thực hiện. Mọi kết quả đều được ghi nhận.	HS có thể đưa ra một số câu trả lời khác nhau, điều này là bình thường, GV cần chú ý tính hiệu quả của các bước thực hiện để điều chỉnh câu trả lời của HS nếu cần.



Hoạt động đọc

GV có thể sử dụng kết quả của Hoạt động 2 để dẫn dắt vào kiến thức mới:

Khi thực hiện một việc, chúng ta có thể chia việc đó thành các việc nhỏ hơn. Ví dụ, ở Hoạt động 1, việc đánh răng được chia thành 5 việc nhỏ hơn. Sau đó, việc chải răng lại được chia nhỏ hơn nữa.

Chốt kiến thức:

Dựa trên kết quả hoạt động đọc, GV chốt kiến thức:

– Một việc có thể chia thành những việc nhỏ hơn.

– Chia công việc thành những việc nhỏ giúp chúng ta dễ hiểu và dễ thực hiện công việc.



Câu hỏi củng cố

Mỗi nhà trường, mỗi lớp học lại có những yêu cầu khác nhau đối với việc trực nhật của HS. Đáp án sau đây chỉ là một ví dụ:

1. Chia việc trực nhật thành những việc nhỏ hơn.

– Quét lớp.

– Lau bảng.

2. Ví dụ một việc có thể chia thành các việc nhỏ hơn:

Việc quét lớp

1. Lấy chổi và hót rác.
2. Để hót rác ra ngoài cửa lớp.
3. Quét từ cuối lớp lên đầu lớp.
4. Quét bục giảng.
5. Quét tất cả rác ra cửa lớp.
6. Hót rác.
7. Cất chổi và đổ rác.

Việc lau bảng

1. Lấy giẻ.
2. Giặt sạch giẻ.
3. Lau hết bảng theo chiều từ trên xuống dưới, từ trái sang phải.
4. Giặt sạch giẻ.
5. Cất giẻ.

Luyện tập

1. Các bước mô tả việc bơm mực cho bút máy.

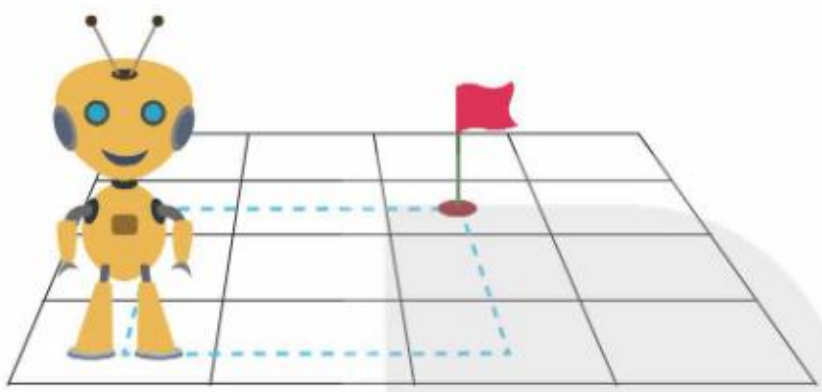
Bước 1: Mở bút.

Bước 2: Bơm mực.

Bước 3: Lau sạch.

Bước 4: Lắp bút.

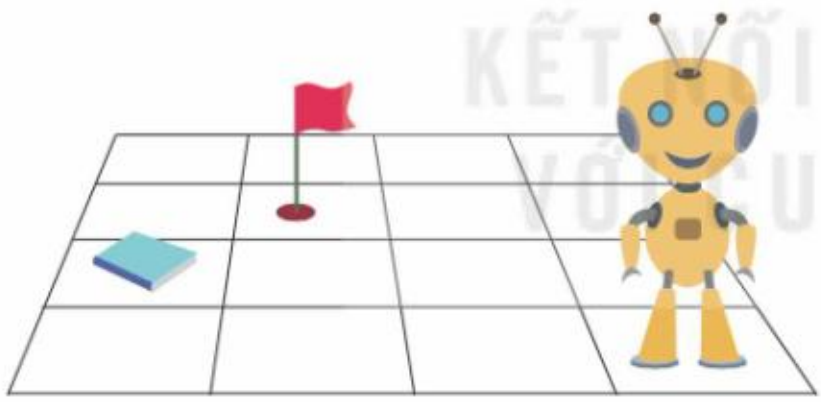
2. Rô-bốt có khả năng tiến 1 ô quay trái và quay phải.



a) Rô-bốt đang ở vị trí như hình bên, các bước chỉ dẫn để Rô-bốt di chuyển về đích.

1. Quay trái	Hoặc	1. Quay trái
2. Tiến 1 bước		2. Quay trái
3. Tiến 1 bước		3. Tiến 1 bước
4. Quay trái		4. Tiến 1 bước
5. Tiến 1 bước		5. Quay phải
6. Tiến 1 bước		6. Tiến 1 bước
		7. Tiến 1 bước

b) Rô-bốt đang ở vị trí như hình sau, nhiệm vụ của Rô-bốt là di chuyển đến ô có quyển sách, rồi di chuyển về đích. Như vậy, để hoàn thành nhiệm vụ, Rô-bốt phải thực hiện xong hai việc đó là Việc 1: Di chuyển đến ô có quyển sách và Việc 2: Di chuyển về đích.



Việc 1: Chỉ dẫn cho Rô-bốt thực hiện ***Di chuyển đến ô có quyển sách***

Cách 1	*Cách 2*
1. Quay phải	1. Quay phải
2. Tiến 1 bước	2. Quay phải
3. Tiến 1 bước	3. Tiến 1 bước
4. Tiến 1 bước	4. Quay trái
5. Quay phải	5. Tiến 1 bước
6. Tiến 1 bước	6. Tiến 1 bước
	7. Tiến 1 bước

Việc 2: Chỉ dẫn cho Rô-bốt thực hiện ***Di chuyển về đích*** tương ứng với hai cách ở Việc 1.

Cách 1	*Cách 2*
1. Tiến 1 bước	1. Quay phải
2. Quay phải	2. Tiến 1 bước
3. Tiến 1 bước	2. Quay phải
	3. Tiến 1 bước

Vận dụng

1. Mỗi buổi tối, em đều chuẩn bị bài và đồ dùng học tập để sẵn sàng cho ngày mai đi học.

Những việc nhỏ có thể là: soạn bài, chuẩn bị đồ dùng học tập, soạn sách vở theo thời khoá biểu,...

Các bước thực hiện việc soạn sách vở theo thời khoá biểu:

1. Xem thời khoá biểu để biết các môn học của ngày mai.
2. Lấy sách vở theo thời khoá biểu.
3. Cho sách vở vào cặp.

2. GV có thể cho HS thực hiện trò chơi theo nhóm hoặc theo cặp. Đổi vai trò của hai nhóm trong lượt chơi tiếp theo. Sau hai lượt chơi, hai đội cùng thảo luận xem trình tự của các bước có thể thay đổi không.

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

Một số lưu ý khi giảng dạy:

– Nội dung hoạt động trong SGK mang tính chất minh hoạ, là ngữ liệu để qua đó rèn tư duy cho HS, GV có thể thay thế bằng các hoạt động thường ngày khác phù hợp với HS của địa phương và đáp ứng được mục tiêu bài học.

– Trên cơ sở các ví dụ minh hoạ trong SGK, GV khuyến khích HS tự nêu các ví dụ khác trong mỗi hoạt động của bài học.

Bổ sung, mở rộng kiến thức và gợi ý cho GV: Tư duy tính toán (Computational thinking):

– Tư duy tính toán là quá trình suy nghĩ liên quan đến việc tìm ra các vấn đề và tìm ra giải pháp để giải quyết những vấn đề đó theo những cách mà máy tính, con người hoặc cả hai có thể hiểu được.

– Mục tiêu của tư duy tính toán là tạo ra các hướng dẫn cho phép máy tính giải quyết một vấn đề cụ thể. Các hướng dẫn này phải được viết bằng ngôn ngữ mà máy tính hiểu được, cho chúng biết chúng có thể làm gì và làm như thế nào.

– Có bốn giai đoạn chính của tư duy tính toán là: Phân rã, Trừu tượng hoá, Nhận dạng mẫu và Thuật toán.

– Bài học này bước đầu hình thành cho HS giai đoạn đầu tiên của tư duy tính toán, đó là quá trình chia nhỏ công việc, giải quyết được mỗi việc nhỏ thì việc lớn ban đầu cũng được giải quyết (phân rã).

BÀI 15. CÔNG VIỆC ĐƯỢC THỰC HIỆN THEO ĐIỀU KIỆN

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biết một việc có thực hiện hay không tuỳ thuộc vào điều kiện.

– Sử dụng được cách nói "Nếu...thì..." để diễn đạt một việc có thực hiện hay không tuỳ thuộc vào điều kiện.

2. Năng lực

Hình thành năng lực xử lí thông tin và ra quyết định.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ học tập, có ý thức vận dụng kiến thức, kĩ năng học được ở nhà trường vào đời sống hằng ngày.

B. CHUẨN BỊ

GV: Bảng hoặc giấy khổ rộng để các nhóm ghi kết quả thảo luận.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động 1: Em sẽ làm gì?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Từ tình huống thực tiễn, bước đầu hình thành cho HS năng lực xử lí thông tin và ra quyết định.	– GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động trước toàn lớp. – HS thảo luận, đưa ra câu trả lời cho hai tình huống. – Kết thúc hoạt động, HS báo cáo kết quả thảo luận.	Chuẩn bị đi học, em thấy trời mưa, em chọn áo mưa. Đèn giao thông dành cho người đi bộ chuyển màu xanh thì em có thể sang đường.	Ở tình huống 1: HS có thể chọn ô thay vì chọn áo mưa. Điều quan trọng là HS cần giải thích tại sao lựa chọn như vậy.

1. Công việc tuỳ thuộc vào điều kiện



Hoạt động đọc

Từ kết quả của Hoạt động 1, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. GV có thể đặt thêm câu hỏi yêu cầu HS làm rõ đâu là điều kiện, đâu là công việc được thực hiện khi điều kiện xảy ra.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả của Hoạt động 1 và hoạt động đọc, GV chốt nội dung kiến thức cần ghi nhớ.

Câu hỏi củng cố

1. 1 – d); 2 – c); 3 – b); 4 – a).

2. Tình huống gọi các số điện thoại khẩn cấp, sau khi HS phát biểu, GV dựa trên thông tin dưới đây để chữa bài.

a) Tổng đài 111: Đây là tổng đài điện thoại quốc gia bảo vệ trẻ em thường trực 24/24h, hoàn toàn miễn phí. Khi cần tư vấn hoặc thấy các nguy cơ, hành vi xâm hại: bạo lực, bóc lột, xâm hại tình dục, mua bán, bỏ rơi, bỏ mặc,... trẻ em, hãy gọi 111.

b) Tổng đài 112: Đây là tổng đài yêu cầu trợ giúp, tìm kiếm cứu nạn trong phạm vi cả nước. Khi các bạn cần sự trợ giúp về tìm kiếm cứu hộ cứu nạn trong các tình huống chủ yếu do thiên tai gây nên như bão lụt, lũ quét, lũ ống, sạt lở,... hoặc những trường hợp trên sông, trên biển do tàu bè bị chìm, bị trôi dạt, bị hư hỏng mất phương hướng thì hãy gọi đến đầu số 112.

c) Tổng đài 113: Là tổng đài khẩn cấp về an ninh trật tự, các vụ việc cướp giật, trộm cắp, đánh nhau, bạo hành, tai nạn giao thông,...

d) Tổng đài 114: Đây là số tổng đài gọi cứu hoả, cứu nạn trong trường hợp khẩn cấp. Khi gọi tổng đài thì chúng ta sẽ được hỗ trợ giải cứu trong các tai nạn bất ngờ: hoả hoạn, cháy nổ hoặc bị mắc kẹt trong những toà nhà, thang máy, dưới hầm mỏ,...

e) Tổng đài 115: Tổng đài 115 là số gọi cấp cứu khẩn cấp trong những trường hợp sức khoẻ nghiêm trọng. Khi gọi tổng đài thì chúng ta sẽ nhanh chóng được hỗ trợ đưa đến bệnh viện để cấp cứu kịp thời, bảo vệ an toàn tính mạng. Riêng trường hợp thương tích có liên quan đến yếu tố phạm tội hoặc tai nạn giao thông thì mọi người hãy gọi 113 trước, sau đó gọi 115.

2. Sử dụng cách nói "Nếu...thì..."

Hoạt động 2: Nếu...thì...

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS sử dụng được cách nói "Nếu...thì..." để diễn đạt một việc có thực hiện hay không tuỳ thuộc vào điều kiện.	– GV cho HS đọc yêu cầu hoạt động. – HS thảo luận nhóm để đưa ra câu trả lời. – GV cho các nhóm báo cáo và tổ chức đánh giá.	Một số kết quả dự kiến: 1. Nếu trời mưa thì Khoa không đi đá bóng. 2. Nếu trời mát thì Khoa đi đá bóng. 3. Nếu trời không mưa thì Khoa sẽ đi đá bóng.	HS có thể đưa ra một số câu trả lời, GV cần chú ý nhấn mạnh cách nói "Nếu...thì..." để diễn đạt một việc có thực hiện hay không tuỳ thuộc vào điều kiện để điều chỉnh câu trả lời của HS nếu cần.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Hoạt động đọc

GV có thể sử dụng kết quả của Hoạt động 2 để dẫn dắt vào kiến thức mới: Khi một việc phụ thuộc vào điều kiện, chúng ta có thể sử dụng cách nói "Nếu… thì…" để diễn đạt.

Chốt kiến thức: Nếu <điều kiện xảy ra> thì <thực hiện việc>

Câu hỏi củng cố: 1– d); 2 – a); 3 – b); 4 – c).

Luyện tập

1. a) Nếu đang sử dụng máy tính, em phát hiện mùi khét từ dây điện thì em cần chạy ra ngoài và báo với người lớn.

b) Nếu em đi học muộn thì lớp em sẽ bị trừ điểm thi đua.

c) Nếu em đi bộ đi học thì em cần đi trên vỉa hè.

d) Nếu máy tính xách tay báo hiệu pin không đủ thì em cần thông báo cho người lớn cắm dây sạc.

2. Một số việc hằng ngày có thực hiện hay không phụ thuộc vào điều kiện:

– Nếu bút máy hết mực thì em bơm mực.

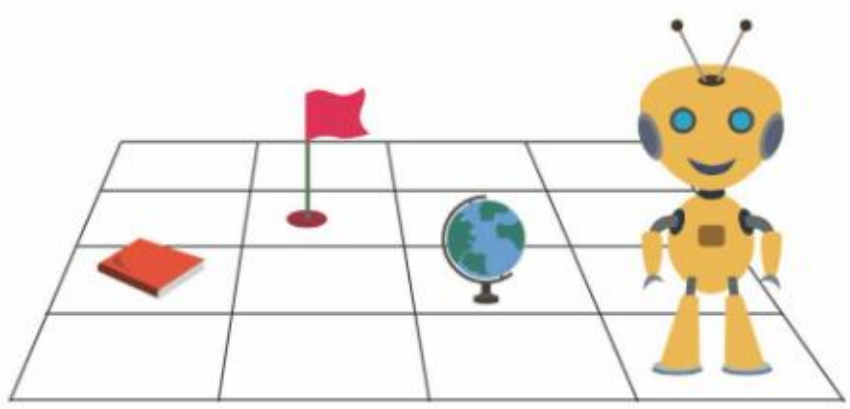
– Nếu ngày mai có tiết thể dục thì em mặc đồng phục thể thao.

– Nếu máy tính bị treo thì em khởi động lại máy tính.

3. Rô-bốt có khả năng bước từng bước về phía trước, mỗi bước là một ô và có thể quay trái, quay phải. Nhiệm vụ của rô-bốt là di chuyển đến ô chứa sách hoặc quả cầu, sau đó di chuyển về ô đích (ô có cờ).

a) Nếu đi đến ô chứa sách rồi về đích thì rô-bốt di chuyển như sau:

1. Quay phải
2. Tiến 1 bước
3. Tiến 1 bước
4. Tiến 1 bước
5. Quay phải
6. Tiến 1 bước //đến ô chứa sách
7. Tiến 1 bước
8. Quay phải
9. Tiến 1 bước //ô đích



b) Nếu đi đến ô chứa quả cầu rồi về đích thì rô-bốt di chuyển như sau:

1. Quay phải
2. Tiến 1 bước

3. Quay trái

4. Tiến 1 bước //đến ô chứa quả cầu

5. Tiến 1 bước

6. Quay phải

7. Tiến 1 bước //ô đích

Lưu ý: HS có thể có cách đi khác, GV cần cho HS chỉ dẫn cụ thể trên hình vẽ để kiểm tra tính đúng đắn của cách đi.

Vận dụng

1. Một số câu gợi ý:

– Nếu rác là miếng bánh thì bỏ vào thùng rác hữu cơ.

– Nếu rác là giấy vụn thì bỏ vào thùng giấy loại.

– Nếu rác là chai thuỷ tinh thì bỏ vào thùng rác khác.

– Nếu rác là vỏ hộp sữa thì bỏ vào thùng rác khác.



2. Trò chơi "Nếu… thì…": GV có thể linh hoạt cho HS tự chơi hoặc trong giờ ngoại khoá. Cần xem xét để chỉ giữ lại những câu diễn tả công việc phụ thuộc vào điều kiện.

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

Một số lưu ý khi giảng dạy:

– Nội dung hoạt động trong SGK mang tính chất minh hoạ, là ngữ liệu để qua đó rèn tư duy cho HS, GV có thể thay thế bằng các hoạt động thường ngày khác phù hợp với HS của địa phương và đáp ứng được mục tiêu bài học.

– Trên cơ sở các ví dụ minh hoạ trong SGK, GV khuyến khích HS tự nêu các ví dụ khác trong mỗi hoạt động của bài học.

BÀI 16. CÔNG VIỆC CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào.

– Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với sự trợ giúp của máy tính.

– Thực hiện được nhiệm vụ do GV đặt ra, có sử dụng máy tính.

2. Năng lực

Hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, tổ chức và trình bày thông tin.

3. Phẩm chất

– Yêu thiên nhiên, yêu mái trường, có những việc làm thiết thực để bảo vệ môi trường.

– Có ý thức tham gia các công việc của trường, lớp vừa sức với bản thân.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính cài đặt phần mềm trình chiếu.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Hoạt động 1: Công việc cần làm

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Từ tình huống thực tiễn và bước đầu hình thành tư duy thuật toán của bài 14, HS xác định nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào.	– GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động trước toàn lớp. – HS thảo luận, đưa ra ba câu trả lời. – Kết thúc hoạt động, GV cho HS báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	Ba bạn An, Minh, Khoa có ý tưởng trồng hoa trước cửa lớp. Để thực hiện công việc đó, các bạn cần chuẩn bị một bài trình chiếu để trình bày ý tưởng với GV và cả lớp. Kết quả sau khi các bạn thực hiện công việc là một bài trình chiếu.	Hoạt động này lấy tình huống HS muốn xây dựng bài trình chiếu về kế hoạch trồng hoa. Nội dung chi tiết sẽ được GV giảng giải trong phần hình thành kiến thức.

1. Công việc của em

Hoạt động đọc

– Từ kết quả của Hoạt động 1, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới, trong đó GV nhấn mạnh việc cần làm là HS xây dựng bài trình chiếu để trình bày ý tưởng trồng hoa trước lớp, sản phẩm cần tạo ra là một bài trình chiếu.

– Phần này GV diễn giảng để nhấn mạnh trọng tâm kiến thức: Xác định được việc cần làm và sản phẩm đầu ra, trên cơ sở đó chia một công việc cụ thể thành việc nhỏ hơn, trong đó có việc có thể thực hiện với sự trợ giúp của máy tính. Việc xây dựng bài trình chiếu được chia thành 4 việc nhỏ, đây cũng là 4 việc cần làm khi tạo bất cứ sản phẩm số nào.



– Việc chuẩn bị nội dung bài trình chiếu chính là những việc cần làm của dự án trồng hoa trước cửa lớp. Phần này GV có thể cho HS thảo luận hoặc vấn đáp để HS đề xuất các công việc cần làm, trên cơ sở đó xây dựng nội dung như gợi ý trong SGK.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả của Hoạt động 1 và hoạt động đọc, GV chốt nội dung kiến thức cần ghi nhớ.



Câu hỏi củng cố

Trong 4 việc nhỏ, các việc 3, 4 cần sử dụng máy tính.

2. Thực hành "Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính"

NHIỆM VỤ: HS tạo bài trình chiếu theo nội dung trình bày trong mục 1.

GV hướng dẫn HS thực hành theo từng bước trong SGK. Kĩ năng thực hành với phần mềm trình chiếu HS đã được học ở bài học trước.

Lưu ý: SGK trình bày tiếng Việt có dấu để nội dung đầy đủ, chính xác, tránh hiểu nhầm. Việc thực hành trên phần mềm trình chiếu, HS có thể gõ tiếng Việt không dấu.



Luyện tập

1. 1 – a); 1 – c); 2 – b).

2. GV yêu cầu HS chuẩn bị nội dung như dàn ý hướng dẫn dưới đây. Yêu cầu HS ghi chép cẩn thận vào vở. Lưu ý, dàn ý này chỉ là một gợi ý, HS có thể linh hoạt thay đổi cho phù hợp với địa phương.

Trang 1	Giới thiệu: Tên bài trình chiếu Họ tên của em
Trang 2	Nội dung giới thiệu: Vịnh Hạ Long Đảo Cô Tô
Trang 3	Vịnh Hạ Long ...

Trang 4	Đảo Cô Tô …
Trang 5	Cảm ơn

3. HS tạo bài trình chiếu dựa trên phần chuẩn bị nội dung trong Câu 2.



Vận dụng

Trò chơi "Em làm rô-bốt":

Trò chơi này là hoạt động nhằm cho HS luyện tập tư duy thực hiện công việc theo bước, từ đó hình thành tư duy thuật toán và tạo nền tảng bước đầu để HS học về lập trình trực quan ở lớp 4. Cụ thể:



– Công việc nhặt đồ vật được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp theo thứ tự.

– Chia nhiệm vụ nhặt đồ vật thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.

GV có thể linh hoạt cho HS tự chơi hoặc tổ chức trong giờ ngoại khoá.

D. MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG CHO GV

Một số lưu ý khi giảng dạy:

– Nội dung hoạt động trong SGK mang tính chất minh hoạ, là ngữ liệu để qua đó rèn tư duy cho HS, GV khuyến khích HS trình bày ý tưởng sáng tạo của các em về nội dung của sản phẩm số.

– Ngoài việc sử dụng phần mềm trình chiếu như SGK giới thiệu, GV có thể linh hoạt cho HS sử dụng các phần mềm ứng dụng khác nếu phù hợp với HS và đáp ứng được mục tiêu bài học.

Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn
các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn trong cuốn sách này.

Chịu trách nhiệm xuất bản:
Chủ tịch Hội đồng thành viên – Tổng Giám đốc NGUYỄN TIẾN THANH

Chịu trách nhiệm nội dung:
Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập nội dung: NGUYỄN THỊ NGUYÊN THUÝ – PHẠM THỊ THANH NAM – ĐỖ CHÂU GIANG
Thiết kế sách: PHẠM VIỆT QUANG
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Sửa bản in: PHẠM THỊ TÌNH
Chế bản: CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

TIN HỌC 3 – SÁCH GIÁO VIÊN

Mã số: .....

In ..... cuốn (QĐ ..... SLK), khổ 19 x 26,5cm.
In tại Công ty cổ phần in .....
Số ĐKXB: .....
Số QĐXB: ..... / QĐ-GD ngày ... tháng ... năm ...
In xong và nộp lưu chiểu tháng ..... năm ...
Mã số ISBN: .....



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 3 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Tiếng Việt 3, tập một – SGV
2. Tiếng Việt 3, tập hai – SGV
3. Toán 3 – SGV
4. Tự nhiên và Xã hội 3 – SGV
5. Đạo đức 3 – SGV
6. Âm nhạc 3 – SGV
7. Mĩ thuật 3 – SGV
8. Công nghệ 3 – SGV
9. Tin học 3 – SGV
10. Hoạt động trải nghiệm 3 – SGV
11. Giáo dục thể chất 3 – SGV
12. Tiếng Anh 3 – Global Success – SGV

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG