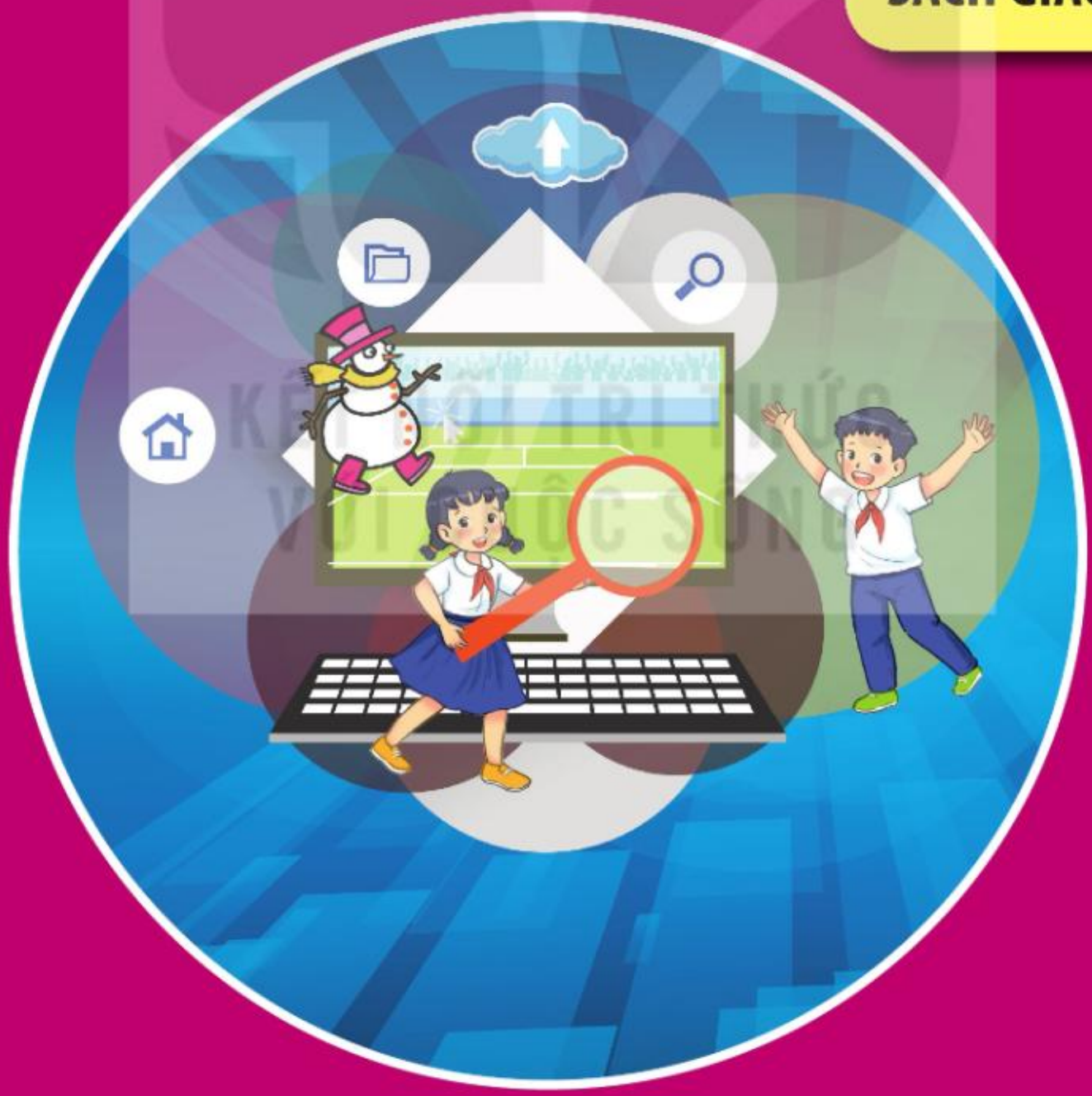
BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

TIN HỌC 4

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

TIN HỌC

4

SÁCH GIÁO VIÊN

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

(Tái bản lần thứ nhất)

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!

Sách giáo khoa *Tin học 4* thuộc bộ sách "Kết nối tri thức với cuộc sống" của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam 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 4* giới thiệu và hướng dẫn các thầy, cô giáo triển khai phương án dạy học sách giáo khoa *Tin học 4*, 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 4*.

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Nội dung của sách giáo viên bám sát cấu trúc của sách giáo khoa. Sách giáo viên Tin học 4 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 4 là hỗ trợ các thầy, cô thực hiện các bài học, nhằm đem đến cho học sinh tri thức khoa học một cách đơn giản và dễ hiểu nhất, giúp 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 4 là lời nhắn gửi của nhóm tác giả tới các thầy, cô giáo những ẩn ý sư phạm mà vì những lí do đặc thù, sách giáo khoa không thể trình bày 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 thành công!

MỤC LỤC

Trang

PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG 5

A. Mục tiêu môn học 5

B. Sách giáo khoa Tin học 4 9

C. Phương pháp dạy học 12

D. Kiểm tra, đánh giá 15

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ 18

Chủ đề 1. Máy tính và em 18

Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính 18

Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách 23

Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet 26

Bài 3. Thông tin trên trang web 26

Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin 30

Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet 30

Bài 5. Thao tác với tệp và thư mục 33

Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số 36

Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép 36

Chủ đề 5. Ứng dụng tin học 38

Bài 7. Tạo bài trình chiếu 38

Bài 8. Định dạng văn bản trên trang chiếu 41

Bài 9. Hiệu ứng chuyển trang 43

Bài 10. Phần mềm soạn thảo văn bản 45

Bài 11. Chỉnh sửa văn bản 49

Bài 12A. Thực hành sử dụng công cụ đa phương tiện 51

Bài 12B. Phần mềm luyện gõ bàn phím 57

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

Bài 13. Chơi với máy tính 60

Bài 14. Khám phá môi trường lập trình trực quan 63

Bài 15. Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng 66

Bài 16. Chương trình của em 69

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 mới năm 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 cũ. 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 sư phạm 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).

---

[1] Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 của Hội nghị lần thứ tám 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.

DL: Học vấn phổ thông về công nghệ số, gọi tắt là Học vấn số (Digital Literacy[1]). Ba mạch kiến thức trên lại được cụ thể hoá thành bảy 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 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,...).

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

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 thiệp, 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 4

Mục tiêu chủ yếu của môn Tin học lớp 4 là giúp HS đạt được các yêu cầu cơ bản sau:

Chủ đề 1. Máy tính và em

– Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.

– Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.

– Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

– Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.

– Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách.

– Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.

Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet

– Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu văn bản.

– Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.

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

– Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.

– Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá).

– Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự trợ giúp của GV hoặc phụ huynh.

– Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo và xoá thư mục, xoá tệp, di chuyển một thư mục hay một tệp vào trong thư mục khác, sao chép thư mục và tệp, đổi tên tệp.

– Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện những thao tác nêu trên.

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

– Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

– Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép

Chủ đề 5. Ứng dụng tin học

Tạo bài trình chiếu:

– Thực hiện được thành thạo việc khởi động và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.

– Tạo được tệp trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt (khoảng 4 trang) có chữ hoa và chữ thường, có ảnh, có sử dụng công cụ gạch đầu dòng. Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.

– Định dạng được kiểu, màu, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.

– Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.

Tập soạn thảo văn bản:

– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản và kích hoạt được bằng chuột.

– Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu và lưu trữ được vào thư mục theo yêu cầu. Mở được tệp có sẵn, đặt và đổi được tên tệp.

– Đưa được hình ảnh vào văn bản.

– Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.

Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá:

– Nêu được ví dụ minh hoạ việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.

– Kể lại được điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện.

Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím:

– Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách, có thể "hướng dẫn" luyện gõ bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo.

– Quen được với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất, ví dụ như tập gõ phím Shift tạo chữ hoa, các dấu và các số.

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

– Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.

– Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.

– Tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản, ví dụ điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.

Với định hướng phát triển năng lực, Tin học 4 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 4

1. Cấu trúc

Sách Tin học 4 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 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 4 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 4 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 4, 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	Phần cứng và phần mềm	Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	2LT
	Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	1LT+1TH
2. Mạng máy tính và Internet	Thông tin trên trang web	Bài 3. Thông tin trên trang web	2LT
3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	1LT+1TH
	Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	Bài 5. Thao tác với tệp và thư mục	1LT+1TH
4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bản quyền sử dụng phần mềm	Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	1LT
5. Ứng dụng tin học	Tạo bài trình chiếu	Bài 7. Tạo bài trình chiếu	1LT+1TH
		Bài 8. Định dạng văn bản trên trang chiếu	1LT+1TH
		Bài 9. Hiệu ứng chuyển trang	1LT+1TH

	Tập soạn thảo văn bản	Bài 10. Phần mềm soạn thảo văn bản	1LT+1TH
		Bài 11. Chỉnh sửa văn bản	1LT+1TH
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá	Bài 12A. Thực hành sử dụng công cụ đa phương tiện	2TH
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím	Bài 12B. Phần mềm luyện gõ bàn phím	2TH
6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Làm quen với môi trường lập trình trực quan	Bài 13. Chơi với máy tính	1LT+1TH
		Bài 14. Khám phá môi trường lập trình trực quan	1LT+1TH
		Bài 15. Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng	1LT+1TH
		Bài 16. Chương trình của em	2TH

Trong danh sách các bài học ở trên, bài 12A và bài 12B 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 4 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 9 –10 tuổi của HS lớp 4, chiều sâu của nội dung bài học trong Tin học 4 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 4 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 4 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 4 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.

– 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 4 ở độ tuổi 9 – 10, 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. 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. 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 môn 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 4 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:

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–BGDĐT ngày 04/09/2020 ban hành quy định đánh giá HS tiểu học (gọi tắt là thông tư 27).

– Hướng dẫn 2345/BGDĐT–GDTH ngày 07/06/2021 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. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Kể được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.

– Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.

– Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

2. Năng lực

NLa: Nhận dạng, sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông. Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.

3. Phẩm chất

Rèn luyện ý thức trách nhiệm, cẩn thận đối với việc sử dụng thiết bị điện.

B. CHUẨN BỊ

GV: Chuẩn bị hình ảnh, mô hình hoặc thiết bị làm giáo cụ minh hoạ trực quan các thiết bị và ứng dụng của máy tính.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Minh mượn điện thoại của mẹ để dịch lời một bài hát từ tiếng Anh sang tiếng Việt. Tình huống có vấn đề là điện thoại của mẹ không có từ điển như điện thoại của bố. Điện thoại bao gồm cả phần cứng và phần mềm:

– Phần "trông giống nhau" có thể quan sát được hay hình dạng là một đặc điểm của phần cứng.

– Phần làm cho hai chiếc điện thoại "sử dụng khác nhau" là tính năng, ứng dụng hay phần mềm.

Tuy nhiên, trong phần khởi động, GV tránh dùng từ "thiết bị", "phần cứng", "ứng dụng" hay "phần mềm". Trong hoạt động này chỉ nhằm nêu tình huống có vấn đề, các ý kiến của HS (nếu có) sẽ được bảo lưu đến phần nội dung bài học.

1. Phần cứng và phần mềm

Hoạt động 1: Phần cứng hay phần mềm?

HS dễ dàng chia các hình ảnh thành hai nhóm, mỗi nhóm gồm những hình ảnh có đặc điểm chung được gợi ý ngay trong tiêu đề của hoạt động.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Hình ảnh những thành phần của máy tính được giới thiệu với HS dưới góc nhìn tách biệt thành hai nhóm: phần cứng và phần mềm.	Hoạt động có thể thực hiện theo nhóm đôi. Chia sẻ câu trả lời với cả lớp.	Đánh giá theo câu trả lời đúng.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.

Lưu ý:

– Câu trả lời có thể tìm thấy ở đoạn văn bản trong SGK, sau mô tả hoạt động. Bàn phím, chuột, màn hình và thân máy là những thiết bị quen thuộc từ lớp 3. Ứng dụng tìm hiểu thế giới tự nhiên (các hành tinh) và phần mềm trình chiếu cũng là những nội dung đã được học.

– Có thể yêu cầu HS bổ sung thêm vào hai nhóm những thiết bị hay ứng dụng mà các em đã biết hoặc đã sử dụng.



Hoạt động đọc

Nội dung đoạn đọc kết nối với hoạt động, nhằm giúp HS nhận ra phần cứng, phần mềm. Lưu ý rằng, chỉ yêu cầu HS nêu ví dụ mà không đưa ra định nghĩa. Kết quả của hoạt động đọc này là HS có thể nhận ra phần cứng và phần mềm trong các ví dụ và có thể kể tên một số phần cứng và phần mềm.

GV có thể nêu đặc điểm của phần cứng như hình dạng hay vật liệu tạo nên phần cứng đó. Tuy nhiên, không nên nêu đặc điểm như "có thể chạm vào" vì đó là cách nhận biết sự tồn tại của thiết bị không phù hợp với thiết bị điện.

Đoạn thứ hai của phần nội dung kiến thức nhắc lại tình huống khởi động, với ý nghĩa giải quyết vấn đề dựa trên nội dung kiến thức được học ở đoạn trước, đưa suy nghĩ của HS trở về thực tiễn.



Chốt kiến thức

Ghi ngắn gọn, tóm tắt kiến thức mới. HS có thể ghi nội dung này vào vở.



Câu hỏi củng cố

1. Phát biểu C là sai vì chương trình luyện gõ bàn phím là phần mềm, không phải là phần cứng.

2. Ngoài những phần mềm được biết tới ở lớp 3 như phần mềm trình chiếu, ứng dụng duyệt web, HS có thể kể thêm tên những phần mềm như phần mềm trò chơi, phần mềm nghe nhạc, xem phim, vẽ hình,... trên máy tính hoặc ứng dụng gọi điện thoại, nhắn tin, chụp ảnh,... trên điện thoại thông minh.

2. Mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm

Mục này giúp HS có thể nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.

Hoạt động 2: Ống kính điện thoại và phần mềm chụp ảnh

Bằng cách quan sát và tưởng tượng hoạt động của máy ảnh trong điện thoại thông minh, HS nhận ra được vai trò của phần cứng và phần mềm trong một hoạt động chung và thấy được sự cần thiết của cả hai thành phần này trong mọi ứng dụng của máy tính.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS nhận ra vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.	– Hoạt động có thể thực hiện theo nhóm đôi. – Chia sẻ câu trả lời với cả lớp.	Đánh giá theo câu trả lời đúng.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.

Lưu ý: Nhận xét cần được đưa ra từ các ví dụ mà không sử dụng phương pháp suy luận dựa trên khái niệm hay định nghĩa.



Hoạt động đọc

Nội dung đoạn đọc kết nối với hoạt động, nhằm giúp HS nhận ra mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm.

Nội dung kiến thức gồm hai đoạn:

– Đoạn thứ nhất phân tích vai trò của phần cứng và phần mềm trong một hoạt động cụ thể – chụp ảnh.

– Đoạn thứ hai khái quát quan hệ giữa phần cứng và phần mềm, chuyển hoá thông tin thành tri thức.



Chốt kiến thức

Ghi ngắn gọn, tóm tắt kiến thức mới. HS có thể ghi nội dung này vào vở.

Lưu ý: Giữa phần cứng và phần mềm có mối quan hệ hai chiều. Phần cứng cần thiết để lưu trữ phần mềm và chuyển hoá các mệnh lệnh của phần mềm thành hoạt động. Phần mềm cần thiết để điều khiển phần cứng (xử lí thông tin và tương tác với thế giới bên ngoài).



Câu hỏi củng cố

Đáp án: C. Cả phần cứng và phần mềm đều cần thiết để máy tính hoạt động.

3. Sử dụng máy tính đúng cách

Mục này nêu một số ví dụ giúp HS biết sử dụng máy tính đúng cách, đảm bảo an toàn cho phần cứng và phần mềm.

Hoạt động 3: An toàn cho máy tính

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Lưu ý HS có ý thức trách nhiệm và cẩn thận khi sử dụng máy tính thông qua ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm.	– Hoạt động có thể thực hiện theo nhóm đôi. – Chia sẻ tình huống không an toàn đối với phần cứng hoặc phần mềm.	Đánh giá theo những tình huống thực tế và phù hợp với yêu cầu của mục kiến thức.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.

Lưu ý: Cần ít nhất 4 ví dụ (có thể tham khảo SGK). Mục tiêu đạt được thể hiện ở chỗ HS kể được những tình huống trong thực tế thao tác không đúng, gây ra lỗi cho phần cứng hoặc phần mềm.



Chốt kiến thức:

Ghi ngắn gọn, tóm tắt kiến thức mới. HS có thể ghi nội dung này vào vở.

Lưu ý: Những tình huống "không đúng cách" trong việc sử dụng máy tính rất đa dạng.

Vì vậy, không tổng quát những tình huống này mà chỉ nêu các ví dụ. Mục kiến thức nhằm nhắc nhở HS có ý thức trách nhiệm và cẩn thận khi sử dụng máy tính.



Câu hỏi củng cố

Phương án B là đáp án đúng: "Nháy chuột vào nút Start, chọn nút Power rồi chọn lệnh Shut down để tắt máy tính". Phương án A gây mất an toàn cho phần cứng. Phương án C gây mất an toàn cho con người vì có thể bị điện giật. Phương án D gây mất an toàn cho phần mềm vì có thể nhiễm virus máy tính.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG



Luyện tập

1. Phương án a, b, c là phần cứng; phương án d là phần mềm.

2. Đáp án: A.



Vận dụng

1. HS có thể kể tên một số phần cứng hỗ trợ việc học trực tuyến như điện thoại thông minh, máy tính xách tay, loa, tai nghe,...

2. HS có thể kể tên một trong các phần mềm giúp học trực tuyến như Zoom, Microsoft Teams,...

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

Một số lưu ý khi dạy học

– Bài học gồm ba nội dung: 1) Kể tên phần cứng, phần mềm; 2) Vai trò và mối quan hệ của phần cứng, phần mềm; 3) Những thao tác cần tránh để bảo vệ phần cứng và phần mềm. Việc dạy học các nội dung này cần dựa trên các ví dụ và giải thích tình huống trong ví dụ mà tránh khái quát hoá, tổng quát hoá.

– Khuyến khích HS đưa ra lời giải thích. Khi HS chưa có câu trả lời đúng, nên mời HS khác bổ sung, hiệu chỉnh thay vì GV tự đưa ra lời giải thích hoặc phê bình các em.

Kiến thức bổ sung

– Việc sử dụng máy tính, mạng máy tính và các sản phẩm kĩ thuật số thường được đặt ra với hai yêu cầu: an toàn và có trách nhiệm. Trong đó, yếu tố an toàn được hiểu bao gồm ba khía cạnh:

+ An toàn đối với sức khoẻ của người sử dụng bao gồm sức khoẻ thể chất và sức khoẻ tinh thần.

+ An toàn đối với phần cứng bao gồm tránh tác động tiêu cực về cơ học, tránh xung điện và bảo vệ tài sản.

+ An toàn đối với phần mềm bao gồm bảo vệ dữ liệu và bảo vệ các ứng dụng.

– Nội dung mỗi bài học về sự an toàn thường đặt ra yêu cầu đối với từng khía cạnh trên. YCCĐ của bài học này nhấn mạnh đến an toàn với phần cứng và phần mềm với những thao tác cụ thể.

BÀI 2. GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biết lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.

– Biết thực hiện được thao tác gõ đúng cách và biết các ngón tay phụ trách gõ các phím trên hàng phím số.

– Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.

2. Năng lực

– Biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị số.

– Sử dụng được phần mềm luyện gõ 10 ngón để gõ bàn phím đúng cách.

– Biết tự chủ, tự học để thực hiện việc gõ bàn phím đúng cách.

3. Phẩm chất

– Rèn ý thức nghiêm túc, luôn gõ bàn phím đúng cách. Có ý thức giữ gìn các thiết bị điện tử khi sử dụng.

B. CHUẨN BỊ

– HS: Sách, vở, máy tính (nếu có).

– GV: Máy tính, máy chiếu và màn chiếu. Chuẩn bị phòng máy có đủ máy tính cho HS thực hành, bảng nhóm.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
HS nhắc lại được cách đặt tay sử dụng bàn phím đúng cách.	– GV vấn đáp gợi mở cho HS nhắc lại cách đặt tay đúng khi gõ bàn phím. – HS chủ động nhắc lại kiến thức về cách đặt tay đúng trên hàng phím cơ sở đã học từ lớp 3.	Đáp án: Hình a) Từ các câu trả lời thu được GV dẫn dắt HS vào bài mới.	– GV tạo điều kiện cho HS trình bày ý kiến của mình. – GV chốt: Vị trí xuất phát đặt tay sử dụng bàn phím đúng cách là hàng phím cơ sở. Ngón trỏ trái đặt vào chữ F, ngón trỏ phải đặt vào chữ J, các ngón còn lại đặt vào các phím vị trí liền nhau trên hàng phím cơ sở.

1. Gõ bàn phím đúng cách

Hoạt động: Gõ thế nào cho đúng?

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
– Nêu được lợi ích khi gõ bàn phím đúng. – Nắm được cách đặt tay đúng và cách gõ phím đúng.	1. GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động thảo luận trước toàn lớp. Chia nhóm HS. 2. HS thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi vào bảng nhóm hoặc giấy A3. Trong quá trình thảo luận, HS đưa ra được các hạn chế khi gõ phím không đúng cách. 3. Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá. * GV hỏi vị trí ngón tay xuất phát khi gõ ở hàng phím số?	*Dự kiến kết quả trả lời câu hỏi:* 1. Cách gõ phím của Khoa là sai vì chỉ sử dụng hai ngón tay để gõ bàn phím. 2. Hạn chế khi gõ phím theo cách của Khoa là: – Gõ chậm và mất thời gian vì chỉ sử dụng hai ngón tay. – Hai ngón tay làm việc nhiều nên dễ mỏi cổ tay và ngón tay ảnh hưởng đến sức khoẻ khi làm việc lâu dài. * Các lợi ích khi gõ bàn phím đúng cách: – Tiết kiệm thời gian và công sức. – Bảo vệ sức khoẻ.	– Nếu không có bảng nhóm, HS có thể ghi phần thảo luận vào giấy A3. – GV động viên khuyến khích HS nói theo sự hiểu biết thực tế và trình bày lôgic của HS.



Hoạt động đọc

HS đọc phần nội dung kiến thức mới về lợi ích của gõ bàn phím đúng cách; cách gõ các phím trên hàng phím số.

– GV nhắc lại ở lớp 3 và nhấn mạnh với HS là khi ở hàng phím nào thì vị trí đặt tay xuất phát luôn ở hàng phím cơ sở.

– HS tiểu học tay còn nhỏ nên việc vươn từ hàng phím cơ sở đến hàng số ban đầu sẽ khó khăn, GV cần động viên khích lệ để các em tập trung luyện gõ tốt.



Chốt kiến thức

Dựa trên kết quả thảo luận của Hoạt động và Hoạt động đọc nội dung kiến thức mới của HS, GV giới thiệu cách đặt tay và cách gõ các phím trên hàng phím số đúng cách, GV chốt kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.



Câu hỏi củng cố

1. Đáp án: A.

2. Đáp án: A.

2. Thực hành gõ bàn phím đúng cách

Nhiệm vụ 1:

– GV hướng dẫn HS ôn lại cách đặt tay đúng trên bàn phím và chỉnh sửa cách đặt tay cho HS trước khi tập gõ.

– GV hướng dẫn HS thực hiện theo các bước trong SGK.

– GV quan sát HS thực hành, nhắc nhở HS ngồi đúng tư thế và đặt tay đúng vị trí, sửa tư thế ngồi và cách đặt tay chưa đúng cho những em còn lúng túng, thao tác sai.

Lưu ý: Sử dụng phím **Caps Lock** hoặc phím **Shift** để gõ được chữ in hoa.

Nhiệm vụ 2:

– HS thực hiện theo hướng dẫn trong SGK.

– GV quan sát, hỗ trợ khi HS thực hành. Luôn quan sát và nhắc nhở HS tư thế ngồi để rèn luyện thói quen khi làm việc với máy tính, cách đặt tay đúng vị trí trên bàn phím khi thực hành.

Lưu ý: Gõ phím cách sau mỗi từ; trước dấu phẩy, dấu chấm không có dấu cách; sau dấu chấm, chữ cái đầu câu phải viết hoa.



Luyện tập

1.

Đáp án: 1 – c; 2 – a; 3 – e; 4 – b; 5 – h; 6 – d; 7 – f; 8 – g.

2.

Đáp án: b – c – a.



Vận dụng

Hướng dẫn:

Bước 1: Khởi động phần mềm Microsoft PowerPoint.

Bước 2: Thực hành gõ phím đúng cách để soạn thảo lời một bài hát mà em thích.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

– GV nhấn mạnh: Khi thực hành gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp các em gõ văn bản nhanh, chính xác hơn đồng thời bảo vệ sức khoẻ cho các em.

– Bài học này được thiết kế dạy 02 tiết học (01 tiết lí thuyết, 01 tiết thực hành), một số trường có điều kiện nên học cả hai tiết trong phòng máy vì một số nội dung có thể ứng dụng công nghệ thông tin để giải quyết vấn đề thực tiễn và xây dựng kiến thức.

– Phần mềm tập gõ 10 ngón là Notepad và Kiran's Typing Tutor. Tuy nhiên tuỳ theo điều kiện phòng máy và thói quen ở địa phương mà GV có thể chọn phần mềm máy tính phù hợp sao cho đảm bảo mục tiêu bài học.

– GV cần có hình thức khích lệ tinh thần tự học và tự luyện tập cho các em tiến bộ hằng ngày. Để gõ được bàn phím đúng cách, các em cần chăm chỉ luyện tập mỗi ngày.

– GV có thể mở rộng thêm các lợi ích khác khi gõ bàn phím đúng cách ngoài SGK như thể hiện tính chuyên nghiệp, tốc độ gõ nhanh và chính xác, không cần nhìn vào bàn phím khi gõ phím.

Chủ đề 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 3. THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biết các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết.

– Biết được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.

2. Năng lực

– Rèn năng lực nhận biết để phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết.

– Rèn năng lực giải quyết vấn đề khi biết được sơ lược tác hại của những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.

3. Phẩm chất

Rèn ý thức trung thực, tự tin khi giải quyết các vấn đề trong học tập.

B. CHUẨN BỊ

– HS: Sách, vở, nghiên cứu trước bài học.

– GV: Máy tính, máy chiếu, màn chiếu, bảng nhóm hoặc giấy A3.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
HS kể được những thông tin thường xem trên mạng và có thể phân loại những thông tin đó.	GV tổ chức cho HS thảo luận nhóm để chia sẻ trong nhóm: – Những thông tin thường xem. – Những thông tin đó thuộc dạng nào?	Từ các câu hỏi nhận được GV giới thiệu vào bài để giải quyết những vấn đề HS thắc mắc.	Thời gian thảo luận nhóm 3 – 5 phút. GV cho HS thảo luận và có thể ghi ra bảng nhóm hoặc giấy A3 để trình bày.

1. Xem thông tin trên trang web

Hoạt động 1: Thông tin trên trang web

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
– Nêu được các loại thông tin thường có trên trang web: chữ, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết. – Biết trang web còn gọi là trang siêu văn bản.	1. GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động thảo luận trước toàn lớp. Chia nhóm HS. 2. HS quan sát trang thông tin trên Internet ở Hình 7, thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi vào bảng nhóm. 3. Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá.	*Dự kiến kết quả trả lời câu hỏi:* – Vị trí 1 – Hình 7: video (kết hợp của chữ – hình ảnh – âm thanh) – Vị trí 2 – Hình 7: Hình ảnh. – Vị trí 3 – Hình 7: văn bản * Trang web còn gọi là trang siêu văn bản.	– Nếu không có bảng nhóm, HS có thể ghi phần thảo luận vào giấy A3. – GV động viên khuyến khích HS nói theo sự hiểu biết thực tế của các em.



Hoạt động đọc

HS đọc phần nội dung kiến thức mới về các loại thông tin trên trang web.

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 các loại thông tin thường có trên trang web và chốt kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi củng cố

1. Đáp án: D.

2. Đáp án: A.

2. Tác hại khi truy cập vào trang web không phù hợp

Hoạt động 2: An gặp rắc rối gì?

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
– Nêu được rắc rối bạn An gặp phải. – Biết được tác hại khi xem các trang web không phù hợp với lứa tuổi.	1. GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động thảo luận trước toàn lớp. Chia nhóm HS. 2. HS quan sát Hình 8, thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi vào bảng nhóm. 3. Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá.	*Dự kiến trả lời câu hỏi:* – Bạn An phải nhận những lời nhận xét tiêu cực: đáng ghét, ngốc nghếch, xấu xí,... – Một số tác hại khi xem các trang web không phù hợp lứa tuổi: bị lừa đảo, dụ dỗ, bắt nạt, lãng phí thời gian, suy nghĩ hành động lệch lạc, tiêu cực,....	– Nếu không có bảng nhóm, HS có thể ghi phần thảo luận vào giấy A3. – GV động viên khuyến khích HS nói theo sự hiểu biết trong thực tế của các em khi truy cập Internet.

Hoạt động đọc

HS đọc phần nội dung kiến thức mới về một số tác hại khi truy cập những trang web không phù hợp lứa tuổi.

Chốt kiến thức

Dựa trên kết quả thảo luận của hoạt động 2 và hoạt động đọc nội dung kiến thức mới của HS, GV giải thích cho HS về các tác hại khi truy cập vào các trang web không phù hợp với lứa tuổi và chốt kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: A, C, D.



Luyện tập

1. Đáp án: A và D.

2. Đáp án: 1 – c; 2 – d; 3 – b; 4 – a.

3. – GV có thể chia nhóm hoặc tổ chức thành trò chơi như trò chơi "Ai nhanh – Ai đúng", "Truyền điện",... thi kể các tác hại khi cố tình xem thông tin trên trang web không phù hợp với lứa tuổi.

– GV có thể cho phép HS kể các tác hại ngoài phạm vi SGK để khai thác sự hiểu biết của các em.



Vận dụng

Đáp án: Vì em đã biết trên Internet không phải thông tin nào cũng phù hợp với các em, có những thông tin em chưa thể hiểu hết, có những thông tin độc hại như trò chơi bạo lực, phim ảnh có nội dung xấu,... Em cần người lớn đồng hành để không mắc phải một số tác hại khi truy cập Internet.

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

– Bài học này được thiết kế dạy trong 2 tiết học.

– GV có thể dạy HS trong phòng máy (nếu có điều kiện) và hướng dẫn HS sử dụng trình duyệt web để nhận dạng ba loại thông tin đã học: văn bản, hình ảnh, âm thanh. GV hướng dẫn HS di chuyển chuột để phát hiện loại thông tin tại đó con trỏ chuột có hình bàn tay, thông tin này gọi là siêu liên kết.

– GV nhấn mạnh: Trong thời đại công nghiệp 4.0, HS kết hợp nhiều hình thức như học trực tuyến, học tập trên các nền tảng LMS và tìm hiểu nhiều thông tin trên mạng Internet. GV cần bám sát YCCĐ, giải thích việc truy cập những trang web không phù hợp lứa tuổi có thể gây ra cho HS nguy cơ bị lừa đảo, bắt nạt và những tổn thương tinh thần khác.

– GV có thể cung cấp cho các em địa chỉ một số trang web lành mạnh, phù hợp để học tập, giải trí, tham khảo như thieunhivietnam.vn, scratch.mit.edu, code.org, learn.microsoft.com,...

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

BÀI 4. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.

– Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá).

– Thực hành tìm kiếm được thông tin theo yêu cầu trên Internet.

2. Năng lực

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.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, kiên trì khi học kiến thức mới để sử dụng công cụ tìm kiếm phục vụ học tập và cuộc sống.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS có kết nối Internet.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS hiểu được nhu cầu tìm kiếm thông tin và xác định được chủ đề cần tìm kiếm. Từ đó xác định được từ/cụm từ cần tìm.	1. GV yêu cầu 2 HS đóng vai Minh và Khoa để hội thoại. 2. GV nêu câu hỏi theo đoạn hội thoại của 2 bạn và cho HS thảo luận nhóm. 3. HS thảo luận và đưa ra câu trả lời của nhóm. 4. GV đánh giá kết quả và nhận xét.	Câu trả lời dự kiến: Ý 1. HS có thể trả lời "Các đời vua Hùng", "Vua Hùng",... Ý 2. HS trả lời theo hiểu biết của mình.	Câu hỏi trong phần khởi động bước đầu giải quyết YCCĐ của chương trình là xác định chủ đề (từ khoá). HS sẽ tiếp tục được rèn luyện cách xác định từ khoá ở phần tiếp theo.

1. Tìm kiếm thông tin trên Internet

Hoạt động: Tìm kiếm thông tin trên Internet

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS tiếp tục được tìm hiểu cách tìm kiếm thông tin qua cuộc hội thoại giữa hai bạn Minh và Khoa. Qua câu chuyện của Khoa, HS bước đầu biết các bước để tìm kiếm thông tin.	1. GV yêu cầu 2 HS đóng vai Minh và Khoa để tiếp tục hội thoại. 2. GV minh hoạ cách tìm kiếm thông tin trên Internet và nêu câu hỏi. 3. HS quan sát cách làm của GV và thảo luận, đưa ra câu trả lời. 4. GV đánh giá kết quả và nhận xét.	Câu trả lời dự kiến: Ý 1. HS có thể trả lời "trang Google.com". Ý 2. Dự kiến HS trả lời "Kết quả là danh sách các trang web được tìm thấy",...	Câu hỏi trong phần này hướng tới cho HS hiểu các bước để tìm kiếm thông tin theo từ khoá đã xác định ở phần trước. HS có hình dung ban đầu về kết quả của việc tìm kiếm.



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động và Hoạt động đọc, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới như từ khoá, máy tìm kiếm, các bước để tìm kiếm thông tin trên Internet.



Chốt kiến thức

HS cần biết từ khoá là gì.



Câu hỏi củng cố

1. Đáp án: B. **2.** Đáp án: c) → a) → b) → d).

2. Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet

GV tổ chức hoạt động thực hành theo từng bước đã hướng dẫn trong SGK.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS sẽ được thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet.	1. GV nêu nhiệm vụ. 2. HS thực hành theo các bước đã hướng dẫn trong SGK. 3. GV đánh giá kết quả và nhận xét.	HS xác định được từ khoá để tìm kiếm và thực hành việc tìm kiếm theo hướng dẫn, quan sát kết quả, nhận xét kết quả mà mình tìm được.	Kết quả tìm kiếm ở mỗi thời điểm có thể khác nhau nên có thể kết quả tìm kiếm sẽ không giống như SGK đã trình bày. GV hoàn toàn có thể lấy ví dụ khác phù hợp với địa phương.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG



Luyện tập

1. Đáp án: C.

2. Hướng dẫn:

Bước 1: Xác định từ khoá có thể như sau: "Văn Miếu", "Quốc Tử Giám", "Tìm hiểu Văn Miếu – Quốc Tử Giám".

Bước 2: Mở trình duyệt và truy cập đến máy tìm kiếm google.com, gõ từ khoá vào ô tìm kiếm và nhấn phím Enter. Nháy chuột vào một liên kết để xem thông tin chi tiết trên một trang web cụ thể.

Bước 3: Quan sát kết quả nhận được và nhận xét.



Vận dụng

1. HS xác định từ khoá và tìm kiếm theo danh lam thắng cảnh ở địa phương mình đang sinh sống. Sau đó tìm kiếm với từ khoá đó trên máy tìm kiếm google.com.

2. HS xác định từ khoá và tìm kiếm theo chủ đề về điểm du lịch mà em muốn đến thăm. Sau đó, HS có thể kể lại những gì mình tìm hiểu được cho bố mẹ, thầy cô và bạn bè. HS khá giỏi có thể sử dụng các dữ liệu tìm được để làm bài trình chiếu giới thiệu về điểm du lịch đó.

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

– Bài học tiến hành trong 2 tiết, có thể thực hiện theo hai phương án: 2 tiết thực hành hoặc 1 tiết lí thuyết và 1 tiết thực hành.

– Nếu dạy theo phương án 1 tiết lí thuyết, 1 tiết thực hành, GV có thể chuẩn bị hình ảnh minh hoạ cho tiết dạy lí thuyết. Nếu dạy 2 tiết thực hành, GV có thể đưa hướng dẫn trực tiếp trên phòng máy việc tìm kiếm thông tin và kết quả,... GV có thể chủ động trong hoạt động dạy học của mình.

Lưu ý: GV cần thử tìm kiếm trước và cẩn thận rà soát nội dung thông tin tìm được để đảm bảo chúng phù hợp với HS.

BÀI 5. THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo và xoá thư mục, xoá tệp, di chuyển một thư mục hay một tệp vào trong thư mục khác, sao chép thư mục và tệp, đổi tên tệp.

– Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện các thao tác nêu trên.

2. Năng lực

NLa. Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông: tổ chức dữ liệu một cách khoa học.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, kiên trì khi học kiến thức mới để có thể quản lí tệp và thư mục trên máy tính một cách khoa học.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS có sẵn một số tệp để thực hiện các thao tác: sao chép, đổi tên, xoá tệp.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết được nhu cầu cần sao chép, di chuyển thư mục và tệp đến một vị trí khác.	1. GV nêu tình huống và đưa ra 2 hình ảnh trong Hình 15. Yêu cầu HS trả lời câu hỏi. 2. Dựa vào kiến thức đã học ở lớp 3, HS có thể trả lời câu hỏi của GV. 3. GV đánh giá kết quả và nhận xét.	HS có thể trả lời dựa vào các kiến thức các em đã học ở lớp 3 là tạo thư mục và xoá thư mục.	Các em chưa được học cách sao chép, di chuyển tệp và thư mục. Câu hỏi này để gợi tình huống cho việc di chuyển thư mục.

1. Các thao tác với tệp và thư mục

Hoạt động 1: Thao tác với thư mục

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS được tìm hiểu về thao tác di chuyển và sao chép thư mục.	1. Từ Hoạt động khởi động, GV nêu yêu cầu để HS có thể phát hiện ra cách làm nhanh nhất để đạt được yêu cầu của đề bài. Lúc này các em đã đủ thời gian để quan sát kĩ và phát hiện vấn đề. 2. HS quan sát và thảo luận, đưa ra câu trả lời. 3. GV đánh giá kết quả và nhận xét.	HS có thể phát hiện ra điểm giống và khác nhau giữa Hình 15a và Hình 15b. Từ đó đặt ra câu hỏi: Có thể di chuyển thư mục được không?	Câu hỏi trong phần này hướng tới cho HS hiểu và phát hiện ra vấn đề cần giải quyết. Cần cho các em thời gian để quan sát và suy ngẫm phát hiện vấn đề.



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động 1, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới, đó là di chuyển thư mục. GV cung cấp thêm các kiến thức về sao chép, di chuyển tệp và thư mục. GV đưa ra Hình 17a và Hình 17b để HS phân biệt được sự khác nhau giữa sao chép và di chuyển thư mục.



Chốt kiến thức

HS tổng kết được các thao tác với tệp và thư mục gồm các thao tác nào.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: B.

2. Tác hại khi thao tác nhầm với tệp và thư mục

Hoạt động 2: Thao tác không đúng sẽ dẫn đến tác hại gì?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết được thao tác không đúng với tệp và thư mục.	1. GV nêu yêu cầu của đề bài. 2. HS trả lời câu hỏi trắc nghiệm. 3. GV đánh giá kết quả và nhận xét.	HS có thể dễ dàng trả lời câu hỏi.	GV phân tích cho HS hiểu chỉ nên thao tác với tệp và thư mục do mình tạo ra.



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động 2, GV dẫn dắt vào kiến thức mới. GV đưa ra tổng kết tác hại khi thao tác nhầm với tệp và thư mục.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG



Chốt kiến thức

Chốt lại những tác hại khi thao tác nhầm với tệp và thư mục.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: A, B, C.

3. Thực hành thao tác với tệp và thư mục

***Nhiệm vụ 1*: Tạo cây thư mục**

– GV sao chép sẵn tệp trình chiếu Gioi thieu vào ổ đĩa D:, yêu cầu HS tạo cây thư mục theo gợi ý ở Hình 18 SGK.

– GV hướng dẫn HS thực hiện theo các bước trong SGK.

– GV quan sát HS thực hành, hướng dẫn lại nếu HS thực hành sai.

Nhiệm vụ 2:

– HS thực hiện các bước trong SGK để di chuyển thư mục và đổi tên tệp.

– GV quan sát HS thực hành, kịp thời hướng dẫn lại HS vì khi thực hiện thao tác di chuyển có thể nhiều em còn lúng túng.

Lưu ý: Khi đổi tên tệp nếu máy tính hiển thị phần mở rộng, GV lưu ý HS không đổi tên phần mở rộng vì có thể dẫn đến lỗi khi mở tệp. Các kiến thức các em đã học ở lớp 3 GV có thể hướng dẫn nhanh, các thao tác với tệp tương tự với thư mục GV cũng có thể hướng dẫn nhanh. GV chú trọng vào các thao tác mới như sao chép, di chuyển tệp và thư mục.



Luyện tập

1. Đáp án: A.

2. Thực hiện các yêu cầu thực hành của bài này. Lưu ý cây thư mục ở Hình 22 chỉ là gợi ý, HS tạo cây thư mục theo tên của mình.



Vận dụng

Đây là câu hỏi mở rộng, các em có thể trả lời dựa vào hiểu biết của mình.

Gợi ý: Có thể sao chép vào USB rồi gửi cho bạn, có thể gửi qua thư điện tử, tin nhắn zalo,...

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

GV có thể hướng dẫn thêm cách di chuyển tệp và thư mục bằng các lệnh **Cut** và **Paste**. GV lưu ý HS chỉ thao tác với tệp và thư mục mà mình tạo ra hoặc GV chỉ định.

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

BÀI 6. SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHI ĐƯỢC PHÉP

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

– Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.

2. Năng lực

NLb. Ứng xử phù hợp trong môi trường số: chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép và phần mềm miễn phí.

3. Phẩm chất

Có ý thức tôn trọng bản quyền.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS có kết nối Internet.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động 1: Phần mềm miễn phí

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết những phần mềm đã học, có phần mềm miễn phí, có phần mềm có phí.	1. GV nêu yêu cầu thảo luận của Hoạt động khởi động và yêu cầu HS tiến hành Hoạt động theo nhóm (2–4 HS). 2. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	Câu trả lời dự kiến: 1. Phần mềm miễn phí là Phần mềm luyện tập chuột, phần mềm tập gõ bàn phím, phần mềm tìm hiểu thế giới tự nhiên. 2. Phần mềm trả phí là phần mềm tạo bài trình chiếu.	Có thể giải thích trước cho HS các từ miễn phí, trả phí. Tuy nhiên, câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai.

1. Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động khởi động, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. Trọng tâm phần này là đi từ thực tế HS biết có phần mềm miễn phí, có phần mềm trả phí và lấy được ví dụ.



Chốt kiến thức

Có phần mềm sử dụng miễn phí. Có phần mềm người sử dụng phải trả phí.



Câu hỏi củng cố

1. Phần mềm miễn phí là Unikey, Kids Games Learning Science.

2. Tuỳ máy tính của HS. Đáp án có thể là Unikey là miễn phí, Word là không miễn phí.

2. Sử dụng phần mềm có bản quyền

Hoạt động 2: Không sử dụng trái phép phần mềm có bản quyền

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Dẫn dắt HS từ tình huống của Hoạt động 2 để hình thành kiến thức chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.	1. GV cho ba bạn đóng vai An, Minh và Khoa, đọc đoạn hội thoại. 2. GV nêu yêu cầu thảo luận. Yêu cầu HS tiến hành Hoạt động theo nhóm (2–4 HS). 3. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 4. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	Câu trả lời dự kiến: – Khó sử dụng. – Vi phạm pháp luật. – Mất an toàn đối với máy tính.	Tuỳ vào HS, vùng/miền mà GV có thể gợi ý thêm cho HS các tình huống cụ thể sinh động.



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động 2, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. Chốt 4 lí do nên sử dụng phần mềm có bản quyền. Trọng tâm phần này là từ tình huống trong Hoạt động đi đến 4 lí do nên sử dụng phần mềm có bản quyền.



Chốt kiến thức

Chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.



Câu hỏi củng cố

1. Đáp án: A, B, C.



Luyện tập

1. Phần mềm không miễn phí trong số đó là Word.

2. Đáp án: A, B, C.



Vận dụng

Nếu biết một người sử dụng phần mềm không có bản quyền thì em có thể khuyên họ nên chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền để tránh rắc rối (vi phạm pháp luật, an toàn máy tính,...) và được sử dụng phần mềm tốt nhất.

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

Bài học tiến hành trong 1 tiết và phụ thuộc nhiều vào vùng miền. Nếu HS ở nơi phổ biến thiết bị số, máy tính đã làm quen nhiều với phần mềm, trò chơi trực tuyến,... thì biết nhiều hơn, dễ tiếp nhận kiến thức. Nếu HS ở vùng không phổ biến máy tính, điện thoại thì GV có thể giới thiệu thêm cho các em được biết để có thể tiếp thu dễ dàng hơn.

Chủ đề 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 7. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nêu được quy tắc gõ chữ tiếng Việt kiểu Telex hoặc VNI.

– Nhận biết được một số biểu tượng phần mềm hỗ trợ gõ chữ tiếng Việt.

2. Năng lực

– Thực hiện được thành thạo việc khởi động và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.

– Tạo được tệp trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và có ảnh.

– Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.

3. Phẩm chất

– Yêu quê hương, đất nước.

– Mạnh dạn nói lên ý kiến của mình trước bạn bè, thầy cô.

– Có trách nhiệm với bản thân.

B. CHUẨN BỊ

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

– Một bài trình chiếu minh hoạ, có một vài đoạn văn bản có chữ hoa, chữ thường và ảnh.

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. – Nêu được ưu điểm khi gõ tiếng Việt.	– GV yêu cầu HS so sánh hai văn bản rồi đưa ra ý kiến của mình/ nhóm mình. – GV dẫn dắt để HS nêu được lợi ích khi gõ chữ tiếng Việt.	Đạt mục tiêu	Không cần đánh giá câu trả lời của HS/ nhóm HS là đúng hay sai.

1. Gõ chữ tiếng Việt



Hoạt động đọc

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

Muốn gõ được tiếng Việt trên máy tính, cần có phần mềm hỗ trợ như Unikey, Vietkey, EVkey,…

Quy tắc gõ chữ tiếng Việt có thể do HS nêu dựa vào vốn kiến thức sẵn có của các em, do GV giới thiệu hoặc HS đọc trong sách.



Chốt kiến thức

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

– Để gõ được tiếng Việt trên máy tính cần có phần mềm hỗ trợ.

– Có hai kiểu gõ tiếng Việt phổ biến là TELEX và VNI.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG



Câu hỏi củng cố

1. Đáp án: A, B.

2. Đáp án: B.

2. Thực hành tạo văn bản trên trang chiếu

Nhiệm vụ: HS tạo bài trình chiếu theo nội dung trình bày trong sách.

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 lớp 3 và quy tắc gõ chữ tiếng Việt đã học ở bài trước.

Trước khi HS thực hành, GV hướng dẫn HS cách chuyển chế độ gõ tiếng Việt, tiếng Anh trên phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt.

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**.



Luyện tập

1. Đáp án: A.

2. GV yêu cầu HS tạo bài trình chiếu dựa trên phần gợi ý.

GV quan sát HS thực hành.

GV khuyến khích các em trình chiếu bài của mình cho các bạn 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 môn thể thao yêu thích của mình.

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

– GV có thể thay đổi phần mềm trình chiếu nhưng vẫn phải đảm bảo các YCCĐ.

– GV có thể lựa chọn 1 trong 2 quy tắc gõ hoặc lựa chọn quy tắc gõ khác phù hợp với thói quen sử dụng của địa phương nhưng vẫn phải đảm bảo các YCCĐ.

– GV có thể thay đổi các phương pháp dạy học tích cực để giúp HS hứng thú học tập hơn.

BÀI 8. ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN TRANG CHIẾU

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nêu được các kiểu chữ cơ bản.

– Biết chọn kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.

– Biết chọn công cụ gạch đầu dòng.

2. Năng lực

– Định dạng được kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.

– Tạo được tệp trình chiếu có sử dụng công cụ gạch đầu dòng.

3. Phẩm chất

– Yêu quê hương đất nước.

– Tự tin giải quyết các vấn đề trong học tập.

– Tích cực khám phá tri thức.

B. CHUẨN BỊ

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

– Một bài trình chiếu minh hoạ, có một vài đoạn văn bản đã định dạng kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS kể được những điểm khác nhau giữa hai trang chiếu. – HS nhận thấy tác dụng của việc định dạng kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản	1. GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động thảo luận trước toàn lớp. Chia nhóm HS. 2. HS thảo luận nhóm để trả lời hai câu hỏi vào bảng nhóm hoặc giấy A3. Trong quá trình thảo luận, HS đưa ra được các tác dụng khi định dạng kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ. 3. Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá.	Đạt mục tiêu	– Thời gian thảo luận 3–5 phút. – Nếu không có bảng nhóm, HS có thể ghi phần thảo luận vào giấy A3.

1. Định dạng văn bản trên trang chiếu



Hoạt động đọc

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

HS đọc phần nội dung kiến thức mới, quan sát Hình 29 để nhận biết được các nút lệnh định dạng văn bản.

Ở phần này, GV chưa yêu cầu HS phải nhớ các bước để định dạng văn bản.



Chốt kiến thức

Dựa trên kết quả của hoạt động khởi động và hoạt động đọc, GV nhấn mạnh nội dung kiến thức cần ghi nhớ: Em có thể thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ và thêm dấu gạch đầu dòng cho phần văn bản đã chọn để trình bày bài trình chiếu rõ ràng và đẹp hơn.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: 1 – c; 2 – a; 3 – d; 4 – f; 5 – b; 6 – e.

2. Thực hành định dạng văn bản trên trang chiếu

Nhiệm vụ: HS mở tệp trình chiếu và thực hiện các nhiệm vụ trong sách.

– GV hướng dẫn HS thực hành theo từng bước trong SGK.

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



Luyện tập

1. Đáp án: C.

2.

– GV yêu cầu HS mở tệp **truong em** đã tạo ở phần luyện tập của Bài 7 và định dạng văn bản theo yêu cầu.

– GV quan sát HS luyện tập.

– GV khuyến khích các em trình chiếu bài của mình cho các bạn bên cạnh quan sát.



Vận dụng

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

– Nếu còn thời gian, sau khi hoàn thành, GV yêu cầu HS trình chiếu bài của mình cho các bạn bên cạnh quan sát.

BÀI 9. HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biết các kiểu hiệu ứng chuyển trang đơn giản.

– Biết lựa chọn hiệu ứng phù hợp với nội dung.

2. Năng lực

Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.

3. Phẩm chất

– Thẩm mĩ: Yêu cái đẹp.

– Tự tin giải quyết các vấn đề trong học tập.

– Tích cực khám phá tri thức.

B. CHUẨN BỊ

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

– Một bài trình chiếu minh hoạ gồm một vài trang chiếu có hiệu ứng chuyển trang.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi nhớ ngữ cảnh thực tế để HS hiểu được công dụng của hiệu ứng chuyển trang.	1. GV yêu cầu HS đọc thông tin của Hoạt động khởi động và sử dụng thông tin của Hoạt động khởi động để cung cấp ngữ cảnh nhằm cho HS thấy công dụng của hiệu ứng chuyển trang. 2. GV nêu mục tiêu của bài học: sử dụng một vài hiệu ứng chuyển trang để trình bày thông tin khi trình chiếu.	HS hiểu được công dụng của hiệu ứng chuyển trang.	GV có thể yêu cầu HS lấy thêm ví dụ về những trường hợp em thấy sử dụng hiệu ứng chuyển trang khi trình chiếu. Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai.

1. Tạo hiệu ứng chuyển trang

Hoạt động: Hiệu ứng chuyển trang

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Từ tình huống thực tiễn, HS nhận xét về cách chuyển tiếp giữa các trang chiếu và xác định tác dụng của hiệu ứng chuyển trang	1. GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của hoạt động thảo luận trước toàn lớp. Chia nhóm HS. 2. HS thảo luận nhóm để trả lời hai câu hỏi vào bảng nhóm hoặc giấy A3. Trong quá trình thảo luận, HS đưa ra được các tác dụng khi xem các bài trình chiếu có hiệu ứng chuyển trang. 3. Kết thúc thảo luận, GV cho các nhóm báo cáo kết quả và tổ chức nhận xét đánh giá.	Đạt mục tiêu	– Thời gian thảo luận 3–5 phút. – Nếu không có bảng nhóm, HS có thể ghi phần thảo luận vào giấy A3.



Hoạt động đọc

Từ kết quả của Hoạt động *Hiệu ứng chuyển trang*, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới.

HS đọc phần nội dung kiến thức mới, quan sát Hình 36 để nhận biết các kiểu hiệu ứng.

Ở phần này, GV chưa yêu cầu HS phải nhớ các bước để tạo ra hiệu ứng chuyển trang.



Chốt kiến thức

Dựa trên kết quả của Hoạt động *Hiệu ứng chuyển trang* và Hoạt động đọc, GV nhấn mạnh nội dung kiến thức cần ghi nhớ: Em có thể thêm hiệu ứng chuyển trang để bài trình chiếu ấn tượng và hấp dẫn hơn.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: a) Sai b) Đúng c) Đúng.

2. Thực hành tạo hiệu ứng chuyển trang

Nhiệm vụ: HS mở tệp **Canh dep que huong** và thực hiện các nhiệm vụ trong sách.

– GV hướng dẫn HS thực hành theo từng bước trong SGK.

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



Luyện tập

1. Đáp án: D.

2.

– GV yêu cầu HS tạo tệp trình chiếu mới theo yêu cầu trong sách.

– GV quan sát HS luyện tập.

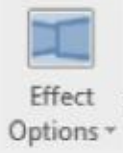
– GV khuyến khích các em sau khi trình chiếu ra toàn màn hình thì có thể đổi bài để quan sát.



Vận dụng

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

Nếu còn thời gian, sau khi hoàn thành, GV yêu cầu HS trình chiếu bài để cả lớp quan sát.

2. Chức năng của nút lệnh 

: thay đổi hướng chuyển động của các hiệu ứng.

BÀI 10. PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm soạn thảo văn bản.

– Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu.

– Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá.

– Lưu được văn bản vào thư mục theo yêu cầu.

2. Năng lực

NLd. Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học: thực hiện thành công việc sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản phục vụ học tập và cuộc sống.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, kiên trì khi tìm hiểu phần mềm mới.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS cài đặt phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Đặt HS vào ngữ cảnh thực tế để hiểu được công dụng của phần mềm soạn thảo văn bản.	1. GV yêu cầu HS đọc thông tin của Hoạt động khởi động và sử dụng thông tin đó để cung cấp ngữ cảnh nhằm cho HS thấy công dụng của phần mềm soạn thảo văn bản. 2. GV nêu mục tiêu của bài học: sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để trình bày thông tin chi tiết như làm bài văn, viết thư,...	HS hiểu được công dụng của phần mềm soạn thảo văn bản.	GV có thể yêu cầu HS lấy thêm ví dụ về những công việc trong học tập và cuộc sống hằng ngày mà HS cần tạo ra văn bản chi tiết. Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai.

1. Soạn thảo văn bản

Hoạt động 1: Sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Hoạt động này nhằm giúp HS xác định rõ phần mềm soạn thảo văn bản đã được HS sử dụng.	1. GV nêu yêu cầu thảo luận của Hoạt động 1 và yêu cầu HS tiến hành Hoạt động theo nhóm (2 – 4 HS). 2. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	HS nêu được những tình huống tạo ra văn bản khi giải quyết công việc, ví dụ: – Gõ văn bản khi luyện gõ bàn phím với phần mềm luyện gõ phím. – Gõ văn bản như đoạn thơ, đoạn văn,... trong phần mềm Notepad. – Gõ văn bản trong phần mềm trình chiếu.	GV gợi ý HS kết nối đến những bài học trước về luyện gõ bàn phím và phần mềm trình chiếu,...

Hoạt động đọc

Từ Hoạt động 1, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. Trọng tâm phần này là giới thiệu chức năng chính của phần mềm soạn thảo văn bản trong bối cảnh liên hệ đến những công việc phù hợp với HS lớp 4 ở hoạt động khởi động và Hoạt động 1.

Chốt kiến thức

Phần mềm soạn thảo văn bản giúp em gõ, chỉnh sửa, trình bày và lưu văn bản. Khi gõ phím, kí tự sẽ xuất hiện tại vị trí con trỏ soạn thảo.

Câu hỏi củng cố

Đáp án: A, B, C.

2. Xoá văn bản

Hoạt động 2: Chỉnh sửa văn bản sau khi gõ

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết chỉnh sửa văn bản với thao tác chọn, xoá.	1. GV nêu yêu cầu thảo luận của Hoạt động 2 và yêu cầu HS tiến hành Hoạt động theo nhóm (2 – 4 HS). 2. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	HS nêu được cách xoá văn bản mà các em đã làm khi thực hành với máy tính. Ví dụ: khi xoá thư mục, luyện gõ phím, tạo bài trình chiếu,...	Mặc dù trước bài học này HS chưa được chính thức học về thao tác xoá văn bản nhưng HS đã thực hiện thao tác này ở lớp 3 khi học về xoá thư mục, luyện gõ phím,... Hoạt động này huy động kinh nghiệm đã có của HS trước khi học kiến thức mới.

Hoạt động đọc

Từ Hoạt động 2, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. Trọng tâm phần này là giới thiệu cách xoá văn bản bằng hai phím Delete và Backspace. GV có thể sử dụng Hình 40 và Hình 41 để yêu cầu HS giải thích sự khác nhau của hai cách và nêu thêm một vài ví dụ tình huống để HS lựa chọn phím xoá phù hợp.



Chốt kiến thức

Em có thể xoá từng kí tự hoặc một phần văn bản bằng cách sử dụng phím Delete hoặc phím Backspace.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: A.

3. Thực hành một số thao tác cơ bản

GV tổ chức hoạt động thực hành theo hai nhiệm vụ và từng bước hướng dẫn trong SGK.



Luyện tập

1. Đáp án: B.

2. HS thực hành soạn thảo văn bản trên máy tính, lưu tệp với tên là Bai1.docx vào thư mục của em đã tạo ở Bài 5.



Vận dụng

HS thực hành soạn thảo văn bản trên máy tính đoạn văn miêu tả một người, một loài cây hoặc con vật mà em yêu thích. Lưu văn bản vào thư mục của em với tên phù hợp.

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

– Bài học tiến hành trong 2 tiết: 1 tiết lí thuyết và 1 tiết thực hành.

– Các tệp văn bản tạo ra ở bài học này sẽ được sử dụng ở những bài học tiếp theo. Vì vậy, GV đặc biệt lưu ý tổ chức thư mục lưu sản phẩm của HS một cách khoa học. Điều này SGK cũng đã đưa vào Bài 5.

– Bài học này mở đầu cho nội dung *Soạn thảo văn bản*. Để mạch kiến thức được tiếp nối với nội dung phần mềm trình chiếu đã học ở lớp 3, SGK thiết kế nội dung phần mềm soạn thảo văn bản học sau phần mềm trình chiếu. Do đó, yêu cầu của chương trình về soạn thảo tiếng Việt và thao tác chọn văn bản được chuyển vào nội dung phần mềm trình chiếu.

– SGK lựa chọn phần mềm soạn thảo văn bản là Microsoft Word 2010 để minh hoạ. Điều kiện thực tế cơ sở vật chất phòng máy của nhà trường có thể cài đặt phiên bản phần mềm khác hoặc sử dụng phần mềm khác (phần mềm mã nguồn mở,...). Điều này không phải là trở ngại để GV tiến hành bài học vì nội dung bài học rất cơ bản, không phụ thuộc vào phiên bản phần mềm cụ thể.

BÀI 11. CHỈNH SỬA VĂN BẢN

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Mở được tệp có sẵn, lưu được tệp với tên khác.

– Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác sao chép, di chuyển một phần văn bản.

– Đưa được hình ảnh vào văn bản.

2. Năng lực

NLd. Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học: sử dụng được một số chức năng cơ bản của phần mềm soạn thảo văn bản để chỉnh sửa văn bản, gia tăng hiệu quả sử dụng công nghệ thông tin phục vụ học tập và cuộc sống.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, kiên trì khi học kĩ năng mới để sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản hiệu quả.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS cài đặt phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động: So sánh khổ thơ

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Đặt HS vào ngữ cảnh để hiểu được nhu cầu thực tế cần học kiến thức mới về chỉnh sửa văn bản.	1. GV nêu yêu cầu thảo luận của Hoạt động 1 và yêu cầu HS tiến hành Hoạt động theo nhóm (2 – 4 HS). 2. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	Câu trả lời dự kiến: 1. Câu thơ "Trăng ơi… từ đâu đến" được lặp lại nhiều lần. 2. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, có cách nào để soạn thảo các từ giống nhau mà không phải gõ nhiều lần: HS trả lời theo hiểu biết của mình.	HS đã được biết đến từ khoá Sao chép (Copy) khi học về sao chép thư mục hoặc khi tạo bài trình chiếu nên có thể liên hệ để trả lời câu hỏi 2. Tuy nhiên, câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai.

1. Sao chép, di chuyển một phần văn bản



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động của phần khởi động, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. Trọng tâm phần này là đi từ tình huống đặc thù của văn bản (có những phần giống nhau, thông tin tác giả chưa đặt vào vị trí hợp lí) dẫn đến cần có kĩ năng phù hợp (sao chép, di chuyển một phần văn bản) để giải quyết nhiệm vụ một cách hiệu quả (tiết kiệm thời gian,...), sử dụng hình ảnh minh hoạ cho văn bản thêm sinh động hấp dẫn.



Chốt kiến thức

Em có thể sử dụng các thao tác sao chép, di chuyển phần văn bản để soạn thảo nhanh và hợp lí. Em cũng có thể chèn thêm hình ảnh để văn bản sinh động và hấp dẫn hơn.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: 1 – b; 2 – c; 3 – a.

2. Thực hành

GV tổ chức hoạt động thực hành theo từng yêu cầu a, b, c và hướng dẫn trong SGK.



Luyện tập

1. Đáp án: 1 – c; 2 – b; 3 – d; 4 – a.

2. a) Các từ "Ai trồng cây" và "Người đó" lặp lại nhiều lần, HS có thể sao chép các cụm từ này để không phải gõ lại.

3. Sự khác nhau của hai thao tác sao chép và di chuyển phần văn bản được chọn là:

– Thao tác sao chép: phần văn bản được chọn còn nguyên ở vị trí ban đầu.

– Thao tác di chuyển: phần văn bản được chọn không còn ở vị trí ban đầu.



Vận dụng

HS bổ sung thêm hình ảnh hợp lí để đoạn văn miêu tả một người, một loài cây hoặc con vật mà em yêu thích thêm sinh động, hấp dẫn. GV có thể yêu cầu HS thực hiện thao tác tìm kiếm thông tin trên Internet để tìm được hình ảnh hợp lí minh hoạ cho văn bản.

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

– Bài học tiến hành trong 2 tiết, có thể thực hiện theo hai phương án: 2 tiết thực hành hoặc 1 tiết lí thuyết và 1 tiết thực hành.

– Ở phần mềm trình chiếu, HS đã được học cách thêm hình ảnh vào trang chiếu. Do đó, kĩ năng thêm hình ảnh vào văn bản không giới thiệu lí thuyết mà hướng dẫn cụ thể từng bước trong phần thực hành.

– GV có thể thay đổi hình ảnh minh hoạ cho văn bản khác với SGK. GV cũng có thể chuẩn bị trước tệp hình ảnh trên ổ đĩa ở máy tính HS thực hành hoặc yêu cầu HS tìm hình ảnh trên Internet phù hợp với nội dung bài thơ theo từ khoá do GV đưa ra.

Ví dụ: "ánh trăng", "moon",...

Lưu ý: GV cần thử tìm kiếm trước và hết sức cẩn thận, rà soát nội dung thông tin tìm được để đảm bảo chúng phù hợp với HS.

BÀI 12A. THỰC HÀNH SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nêu được ví dụ minh hoạ việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.

– Kể lại được điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện.

2. Năng lực

– NLa. Làm quen với việc sử dụng công cụ đa phương tiện.

– NLd. Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông để học những nội dung liên quan đến khoa học xã hội và nhân văn như lịch sử, văn hoá.

– NLe. Hợp tác trong môi trường số thông qua việc thu nhận, lưu trữ, tóm tắt và truyền đạt nội dung đa phương tiện.

3. Phẩm chất

Rèn luyện tinh thần yêu nước, tấm lòng nhân ái thông qua những câu chuyện lịch sử, văn hoá về đất nước và con người Việt Nam.

B. CHUẨN BỊ

GV chuẩn bị:

– Máy tính được cài phần mềm xem video, chẳng hạn, Windows Media Player.

– Ít nhất 2 video (khoảng 10 phút/video) về lịch sử và văn hoá để HS thực hành xem và kể lại.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Giới thiệu đa phương tiện – những sản phẩm thông tin kĩ thuật số, kết hợp nhiều loại dữ liệu như văn bản, hình ảnh và nhất là hình ảnh động và âm thanh.	1. GV yêu cầu HS đọc đoạn thông tin của hoạt động khởi động để tìm câu trả lời cho câu hỏi "Hãy nêu những ví dụ về đa phương tiện." 2. Sau khi HS trả lời, GV có thể yêu cầu HS giải thích thêm tại sao ví dụ đó là đa phương tiện. 3. Từ câu trả lời của HS, GV chốt lại việc nhận diện khái niệm "Đa phương tiện" bằng các ví dụ cụ thể để thấy lợi ích của chúng trong việc mở mang kiến thức, từ đó dẫn đến nhu cầu thực hành sử dụng đa phương tiện.	HS nêu được ví dụ về đa phương tiện.	– GV khuyến khích HS nhận ra các đa phương tiện mà em quan sát được trong đời sống và học tập. – Tuỳ trình độ của HS, GV có thể gợi ý để HS nhận ra các đặc điểm của đa phương tiện trong các ví dụ cụ thể đã nêu.

Nhiệm vụ 1.

– GV chỉ dẫn cho HS cách tìm thấy video về ngày tết Nguyên đán. Nêu yêu cầu xem video để biết ý nghĩa của ngày Tết, đặc trưng của phong tục đón Tết của ba miền Bắc – Trung – Nam và kể lại những điều mới mà em biết qua video đó.

– HS thực hành xem video như được hướng dẫn trong Hình 51, 52 trang 53 (SGK). Trong hoạt động này, HS có thể xem lại video để hiểu rõ nội dung chính và ghi nhớ một số chi tiết để có thể chia sẻ trước lớp.

– HS chia sẻ trước lớp những điểm khác biệt trong phong tục đón Tết của ba miền Bắc – Trung – Nam. Chỉ yêu cầu kể một vài chi tiết như món ăn, loại hoa quả, trò chơi, bài hát, thói quen,... mà không cần kể lại nội dung video.

Nhiệm vụ 2.

– GV chỉ dẫn cho HS cách tìm video truyền thuyết về thời Vua Hùng như *Sự tích quả dưa hấu*. Nêu yêu cầu xem video và trả lời câu hỏi về những điều em thấy thú vị trong video. HS có thể được khuyến khích (nhưng không bắt buộc) tóm tắt nội dung câu chuyện.

– HS thực hành xem video như được hướng dẫn trong Hình 51, 52 trang 53 (SGK). Trong hoạt động này, HS sử dụng các chức năng xem từng đoạn video để ghi nhớ những chi tiết mà HS quan tâm và có thể chia sẻ trước lớp.



Luyện tập

1. HS có thể kể tên và nội dung của những video về truyền thống chống giặc ngoại xâm của dân tộc. HS cũng có thể nhấn mạnh những chi tiết mà các em cảm nhận được lòng tự hào, lịch sử vẻ vang của dân tộc,… hoặc thấy thú vị trong video đó.

GV có thể gợi ý cho HS một số từ khoá tìm kiếm video như "phim hoạt hình lịch sử Việt Nam", "truyền thống chống giặc ngoại xâm",… HS lựa chọn một video trong danh sách kết quả tìm kiếm để thực hiện theo các yêu cầu của bài luyện tập.

2. Ngoài Windows Media Player, HS có thể kể tên một số phần mềm dùng để xem video như Movies & TV (tích hợp sẵn trong Win 10), PotPlayer,…



Movies & TV



VLC Media Player



PotPlayer



5KPlayer



Vận dụng

– HS kể tên một sản phẩm đa phương tiện, giới thiệu về sự kiện lịch sử hoặc đặc điểm văn hoá của quê hương em.

– Mỗi địa phương đều có những đặc điểm lịch sử hoặc văn hoá đem lại lòng tự hào cho mỗi người dân nơi đó. Việc giới thiệu về sự kiện lịch sử hoặc đặc điểm văn hoá của quê hương đem lại cho HS lòng tự hào và cũng là một nội dung giáo dục địa phương.

– Dưới đây là một số ví dụ về nguồn tư liệu:

1) Video trên kênh YouTube *SAPA TV* với chủ đề "Tham quan nhà tù Sơn La và cây đào Tô Hiệu".

2) Video trên kênh YouTube *Truyền hình Nhân dân* với chủ đề "Bến Nhà Rồng – Nơi ghi dấu chặng đường cứu nước của Bác Hồ".

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

Một số lưu ý khi dạy học

GV có thể thay câu chuyện *Sự tích quả dưa hấu* bằng một truyền thuyết mang tính lịch sử khác về các đời Vua Hùng. Chẳng hạn:

– Truyền thuyết *Lạc Long Quân và Âu Cơ*: câu chuyện bọc trăm trứng nở trăm con – Thời Kinh Dương Vương (đời vua Hùng thứ nhất).

– Truyền thuyết *Thánh Gióng* (Phù Đổng Thiên Vương): câu chuyện Phù Đổng Thiên Vương đánh giặc Ân (đời vua Hùng thứ sáu).

– Truyền thuyết *Bánh Chưng – Bánh Giầy*: câu chuyện vua Hùng kén rể và truyền ngôi cho chàng Lang Liêu (đời vua Hùng thứ bảy).

– *Sự tích quả dưa hấu* hay *Mai An Tiêm* trên đảo hoang (đời vua Hùng thứ mười bảy).

– *Sơn Tinh – Thuỷ Tinh*: câu chuyện về ước mơ chinh phục thiên nhiên của con người (đời vua Hùng thứ mười tám).

– *Chử Đồng Tử – Tiên Dung* (đời vua Hùng thứ mười tám).

Kiến thức bổ sung

– Có thể kể thêm một số đặc điểm bổ sung làm rõ vai trò của phần cứng và phần mềm. Nội dung này được dùng để GV tham khảo, giúp HS đưa ra những ví dụ tốt mà không phải nội dung dạy cho HS.

+ Phần cứng và phần mềm, cả hai phụ thuộc lẫn nhau. Đó là những thành phần tạo nên sự hoàn chỉnh của máy tính.

+ Phần mềm cần sự hỗ trợ của phần cứng để thực hiện các hoạt động. Nếu không có phần cứng hỗ trợ, thì phần mềm không được phát triển.

+ Phần cứng cần phần mềm chỉ dẫn cho nó biết phải làm gì. Nếu không có phần mềm chỉ dẫn, phần cứng chỉ là một khối vật liệu không hoạt động.

+ Để thực hiện mỗi loại việc trên máy tính, cần phải nạp gói phần mềm phù hợp. Những gói phần mềm khác nhau có thể được nạp vào phần cứng để thực hiện những công việc khác nhau.

+ Khoản chi cho phần cứng là khoản chi một lần. Phát triển phần mềm là đắt tiền vì nó cần chi phí liên tục.

+ Phần mềm có vai trò liên kết giữa các phần cứng với nhau, giữa người sử dụng và phần cứng.

+ Chúng ta có thể ví các phần cứng và phần mềm như thể chất và trí tuệ của máy tính.

– Một số phần mềm miễn phí dùng để xem video:

Tên phần mềm	Tính năng nổi bật
Movies & TV	+ Tìm, phát và quản lí nhanh bộ sưu tập video cá nhân. + Xem video ở các định dạng phổ biến hoặc mới. + Phát video từ máy tính lên Xbox One. + Phát phim và TV Show đã thuê hoặc mua từ Store. + Xem nội dung đã mua trên Xbox 360, Xbox One, Windows, Windows Mobile và web.
VLC Media Player	+ Hỗ trợ 10 bits và HDR. + Hỗ trợ phát video, âm thanh chất lượng cao. + Hỗ trợ xem ti vi trực tuyến. + Hỗ trợ nhiều phím tắt. + Phát các định dạng đĩa CD/ DVD.
PotPlayer	+ Xem video mượt mà, liền mạch. + Xem trước các cảnh trong video với ảnh chụp. + Đánh dấu cảnh hoặc phần yêu thích. + Trải nghiệm video tốt nhất với chế độ 3D. + Hỗ trợ nhiều định dạng phụ đề khác nhau: Phụ đề chữ (SMI & SRT), DVD (Vobsub), phụ đề động ASS/SSA, các thẻ SMI Ruby,..
Media Player Classic	+ Phát tập tin video và audio. + Hỗ trợ tất cả các định dạng thông dụng. + Nhiều tuỳ chọn hữu ích.
5KPlayer	+ Hỗ trợ công nghệ Apple AirPlay để stream video âm thanh. + Chơi video 4K, 5K, 1080p HD, DVD và nghe đài với thiết kế mang tính cách mạng. + Chơi nhạc MP3, AAC, APE, FLAC hoàn hảo giúp đánh thức những giác quan của bạn. + Tải xuống video trực tuyến từ YouTube, Dailymotion, Vimeo,...
GOM Media Player	+ Hỗ trợ các định dạng tệp khác nhau bao gồm AVI, MP4, MKV, FLV, WMV, MOV, DVD và Audio CD. + Tìm kiếm codec và thậm chí phát một tệp bị hỏng hoặc một tệp đang được tải xuống. + Tự động tìm kiếm và đồng bộ phụ đề cho phim đang phát. + Hỗ trợ tìm kiếm trực tuyến các video YouTube VR cũng như các video 360° của riêng bạn.

DivX Player	+ Phát các định dạng video phổ biến nhất, bao gồm DivX®, MKV và HEVC lên đến 4K. + Truyền phát video đến các thiết bị tương thích DLNA. + Tạo và phát video với nhiều bản nhạc và phụ đề ở nhiều định dạng. + Chuyển đổi các định dạng video phổ biến thành các tệp DivX, MKV, HEVC và MP4, bao gồm các cài đặt mã hoá tuỳ chỉnh để phân giải, bitrate và hơn thế nữa.
RealPlayer	+ Tải xuống video trên web và phát ngoại tuyến. + Giữ video riêng tư: Kiểm soát ai có thể truy cập video của bạn bằng cách thêm mã PIN duy nhất. + Truyền phát video máy tính sang Roku, Chromecast và Xbox One. + Xem video trên mọi thiết bị: Chuyển đổi và xem video trên PC, điện thoại và máy tính bảng.
SMPlayer	+ Chạy tất cả các định dạng media phổ biến. + Chạy và tải xuống video YouTube. + Giao diện và chủ đề biểu tượng, vì vậy bạn có thể dễ dàng thay đổi giao diện của máy nghe nhạc. + Bạn có thể tìm kiếm và tải xuống phụ đề từ opensubtitles.org. + SMPlayer hỗ trợ hơn 30 ngôn ngữ.
Parma Video Player	+ Hỗ trợ nhiều định dạng tệp. + Tính năng chuyển bài trước và sau (Next và Previous) trong danh sách. + Có thể xem danh sách video nhạc và phim ngay khi đang xem video khác. + Hỗ trợ phụ đề khi xem phim, thay đổi phông chữ, màu sắc và cỡ chữ cho phụ đề. + Stream video trực tuyến. + Khả năng kiểm soát tốc độ video.
MKV Player	+ Hỗ trợ xem video chuyên dụng, có các chế độ phát video linh hoạt. + Tạo các danh sách chơi video riêng biệt theo phong cách cá nhân. + Tuỳ chỉnh thêm bớt video. + Hỗ trợ nhiều định dạng video như MKV, AVI, MPEG, WMV, DivX, MP4, XviD, 3GP, FLV,... + Tăng chất lượng phát video như thay đổi kích thước khung hình, tăng giảm độ sáng, độ nét, màu sắc. + Hỗ trợ điều chỉnh phụ đề.

BÀI 12B. PHẦN MỀM LUYỆN GÕ BÀN PHÍM

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Làm quen được với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất, ví dụ như tập gõ chữ hoa, các dấu và các số.

– Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách; có thể chọn được bài tập phù hợp.

2. Năng lực

– Sử dụng thành thạo phần mềm tập gõ 10 ngón để sử dụng bàn phím đúng cách.

– Có năng lực tự học với phần mềm luyện gõ để nâng cao kĩ năng gõ 10 ngón.

– Sử dụng được các phần mềm tập gõ 10 ngón theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ luyện tập thực hành, có trách nhiệm và yêu thích môn học.

B. CHUẨN BỊ

– HS: Sách, vở, đọc bài trước.

– GV: Máy tính, máy chiếu và màn chiếu, bàn phím, cài đặt phần mềm Kiran's Typing Tutor trước bài học.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết được tên các kí tự trên của phím có hai kí tự trên hàng phím số.	GV hướng dẫn HS quan sát Hình 54 và kể tên một số kí tự của phím có hai kí tự trên hàng phím số.	HS kể được các kí tự trên ! (dấu chấm than), @ (dấu a còng), # (dấu thăng), $ (dấu đô la), % (dấu phần trăm), …	– 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 bằng sử dụng phần mềm theo dõi thường xuyên.

Nhiệm vụ 1:

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
HS biết gõ chữ in hoa với phần mềm Kiran's Typing Tutor (hoặc phần mềm tương đương tuỳ địa phương).	– GV hướng dẫn HS thực hiện các bước theo hướng dẫn trong SGK. – GV giúp đỡ những HS còn lúng túng khi mở phần mềm và chọn đúng nội dung bài học.	– HS thực hành gõ được các chữ in hoa trên phần mềm và theo hướng dẫn của GV. – HS cần sử dụng được phím Shift đúng bàn tay để gõ chữ in hoa.	*Lưu ý*: Phím Shift do hai ngón út phụ trách. Phím Shift dùng để gõ các chữ in hoa và các kí hiệu trên (các dấu) của phím có hai kí hiệu.

Nhiệm vụ 2:

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
HS biết gõ từ trong bài học Words.	– HS thực hành các bước theo hướng dẫn trong SGK. – GV hướng dẫn HS theo số lần luyện tập hoặc thời gian thực hành. – GV quan sát và hỗ trợ HS khi thực hành, đặc biệt là những HS chưa biết cách gõ đúng từ.	– HS thực hành gõ được các từ trong bài học Words theo yêu cầu của GV. – GV yêu cầu HS ghi lại kết quả đạt được sau mỗi lần gõ và so sánh kết quả đạt được sau mỗi lần gõ để đánh giá mức độ tiến bộ của bản thân.	*Lưu ý*: Nếu từ em gõ sai nhiều sẽ có thông báo như sau:  Khi đó em nháy vào nút lệnh OK hoặc nhấn phím Enter để gõ tiếp.

Nhiệm vụ 3:

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Chú ý
1. HS biết gõ các kí tự trên của hàng phím số trong mục Typing Practice. 2. Biết đóng bài luyện tập và thoát khỏi phần mềm.	– GV hướng dẫn HS thực hành các bước trên phần mềm theo hướng dẫn từng bước trong SGK. – GV hướng dẫn HS thực hành theo thời gian và ghi lại kết quả sau mỗi lần tập luyện.	– HS thực hành gõ được các kí tự trên của hàng phím số trong mục Typing Practice theo yêu cầu của GV. – HS biết đọc các thông tin kết quả trên phần mềm luyện gõ để cải thiện kết quả tập gõ lần sau.	*Lưu ý:* Với các phím có hai kí tự, muốn có kí tự phía trên của phím như !, @, #,... ta nhấn giữ phím **Shift** khi gõ số. Nếu cần gõ các kí tự trên

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

	– GV hướng dẫn HS dựa vào thông tin kết quả trên màn hình để cải thiện kết quả tập gõ lần sau tốt hơn lần trước.	– GV hướng dẫn để HS về nhà tập gõ được nhiều lần rồi so sánh mức độ tiến bộ sau mỗi lần tập gõ với thông tin kết quả trên phần mềm.	do tay phải phụ trách thì ngón út tay trái sẽ nhấn giữ phím **Shift** và ngược lại.



Luyện tập

1. Đáp án: B.

2. Đáp án: A.

3. Hướng dẫn: GV hướng dẫn HS thực hành theo các bước của Nhiệm vụ 1. GV có thể tổ chức cho HS hoạt động nhóm để kích thích HS tích cực trong quá trình thực hành bằng cách đưa ra các tiêu chí như thời gian hoàn thành bài hay số lần gõ chính xác trên 95% để thi đua.



Vận dụng

GV hướng dẫn HS mở phần mềm thực hành, chọn bài luyện tập gõ hàng phím số.

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

– GV có thể thay đổi phần mềm tập gõ 10 ngón cho phù hợp với thói quen sử dụng của địa phương nhưng vẫn phải đảm bảo các YCCĐ.

– GV có thể cho HS thực hành thêm một số bài tập để luyện theo mức độ từ dễ đến khó.

– GV có thể thay đổi các phương pháp dạy học tích cực để giúp HS hứng thú học tập hơn.

– GV có thể chia nhóm để HS hỗ trợ nhau tập luyện nhanh hơn và tạo tính thi đua hơn.

– 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.

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

Chủ đề này được thực hiện theo cách tiếp cận từ trực quan sinh động đến tư duy trừu tượng. Do đó, HS được trải nghiệm từ việc thực hiện trò chơi với bạn, sau đó chơi với máy tính và cuối cùng là tạo ra trò chơi bằng ngôn ngữ lập trình trực quan. Bài học này mở đầu cho chủ đề, được bắt đầu từ một trò chơi hấp dẫn để HS chơi với nhau, sau đó thực hành chơi trò chơi đó trên máy tính, qua đó HS nhận ra được chương trình máy tính qua một trò chơi. Đó là minh hoạ cụ thể về việc sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.

BÀI 13. CHƠI VỚI MÁY TÍNH

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.

– Nhận biết được các vùng cơ bản trong cửa sổ lập trình trực quan.

– Thực hiện được một số thao tác cơ bản: mở, chạy chương trình và đóng phần mềm.

2. Năng lực

NLc. Năng lực giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: biết rằng để điều khiển nhân vật trong máy tính thì cần sử dụng ngôn ngữ mà máy tính có thể "hiểu" được, đó là ngôn ngữ lập trình. Thực hành được các kĩ năng chạy chương trình trong môi trường lập trình trực quan.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: HS tích cực trong việc hoàn thành các hoạt động học tập của cá nhân và của nhóm.

– Trách nhiệm: Tham gia tích cực vào hoạt động của nhóm, tự giác hoàn thành các nhiệm vụ mà nhóm đã phân công.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính cài đặt phần mềm Scratch, hai tệp chương trình Scratch có tên là **Robot** và **Trochoi** được đặt sẵn trong máy tính HS và cho HS biết vị trí của tệp trên máy tính.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Trò chơi "Điều khiển rô-bốt"

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS trải nghiệm hoạt động trò chơi trực quan sinh động đến tư duy trừu tượng. Hoạt động này kết nối kiến thức cũ của lớp 3 và chuyển tiếp kiến thức mới cho chủ đề 6.	1. GV giới thiệu mục đích, yêu cầu và tiến trình của trò chơi, tuỳ điều kiện thời gian để chọn số lượng cặp thực hiện trò chơi trước lớp, trong khi 1 cặp tiến hành chơi, có 1 HS ghi lại các lệnh của cặp chơi và 1 HS bấm thời gian. 2. Trong thời gian 2 phút, lần lượt mỗi cặp thực hiện trò chơi, HS phụ trách việc ghi chép sẽ ghi các lệnh của mỗi cặp chơi lên bảng. 3. Sau khi thực hiện trò chơi, GV tiến hành đánh giá để tìm cặp đôi thắng cuộc.	Trong thời gian quy định, mỗi cặp chơi thực hiện được các lệnh điều khiển rô-bốt, biết rô-bốt có khả năng di chuyển từng bước về phía trước, quay phải hoặc quay trái một góc 90 độ. Cặp đôi thắng cuộc là cặp đôi thực hiện được nhiều chỉ dẫn chính xác hơn trong thời gian quy định.	– Việc mô tả các bước thực hiện trò chơi của HS có thể khác nhau. Mỗi bước thực hiện cần phù hợp với khả năng của rô-bốt. – GV có thể điều chỉnh thời gian của mỗi cặp chơi phù hợp với khả năng của HS trong thực tế.

1. Chương trình máy tính

Hoạt động: Điều khiển nhân vật trong máy tính

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– HS trải nghiệm hoạt động trò chơi trực quan sinh động đến tư duy trừu tượng. – Hoạt động này kết nối kiến thức cũ của lớp 3 (thực hiện công việc theo từng bước,...) và chuyển tiếp kiến thức mới cho chủ đề 6.	1. Từ trò chơi của Hoạt động khởi động, GV nêu câu hỏi thảo luận của Hoạt động và yêu cầu HS tiến hành hoạt động theo nhóm (2 – 4 HS). 2. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	Trong Hoạt động khởi động, bạn HS đóng vai rô-bốt thực hiện hành động là do hiểu được những chỉ dẫn bằng lời nói của bạn cùng chơi. Nếu rô-bốt là một nhân vật trong máy tính, em cần phải sử dụng một ngôn ngữ riêng, phù hợp để chỉ dẫn cho nhân vật đó.	– Câu hỏi thảo luận là câu hỏi mở để HS được phát biểu và lập luận cho ý kiến của mình, vì vậy không đánh giá đúng/sai. – GV có thể hỏi thêm HS: Em có biết ngôn ngữ nào để điều khiển nhân vật trong máy tính không?

Hoạt động đọc

Từ kết quả của hoạt động trò chơi trong phần khởi động và hoạt động thảo luận, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. Trọng tâm của phần kiến thức mới là Hình 62, trong đó Hình 62a là những chỉ dẫn hoạt động cho con người thực hiện, Hình 62b là những câu lệnh bằng ngôn ngữ lập trình Scratch điều khiển nhân vật trong máy tính. GV lưu ý về trình tự thực hiện các lệnh là từ trên xuống dưới theo đúng thứ tự.

Chốt kiến thức

Dựa trên kết quả của Hoạt động và Hoạt động đọc, GV nhấn mạnh: các trò chơi trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình. Chương trình gồm các câu lệnh được sắp xếp theo thứ tự xác định.

Câu hỏi củng cố

Đáp án: C.

Lưu ý: GV có thể cho một cặp HS chơi lại trò chơi trong phần khởi động với các chỉ dẫn như Hình 62a để HS nhìn thấy kết quả trò chơi một cách trực quan.

2. Thực hành chơi cùng máy tính

GV tổ chức hoạt động thực hành hai nhiệm vụ theo từng bước hướng dẫn trong SGK.

Luyện tập

1. Đáp án: A, B, D.

2. Đáp án: 1 – b; 2 – c; 3 – a.

3. Thực hành trò chơi nhiều lần theo các bước hướng dẫn trong bài học.

Vận dụng

HS mở tệp **Trochoi** đã được GV chuẩn bị sẵn trên máy tính. Chạy chương trình trong Scratch và chơi trò chơi.

GV có thể khuyến khích HS tìm kiếm trên Internet một số chương trình trò chơi tạo bằng Scratch mà em yêu thích và chạy chương trình đó.

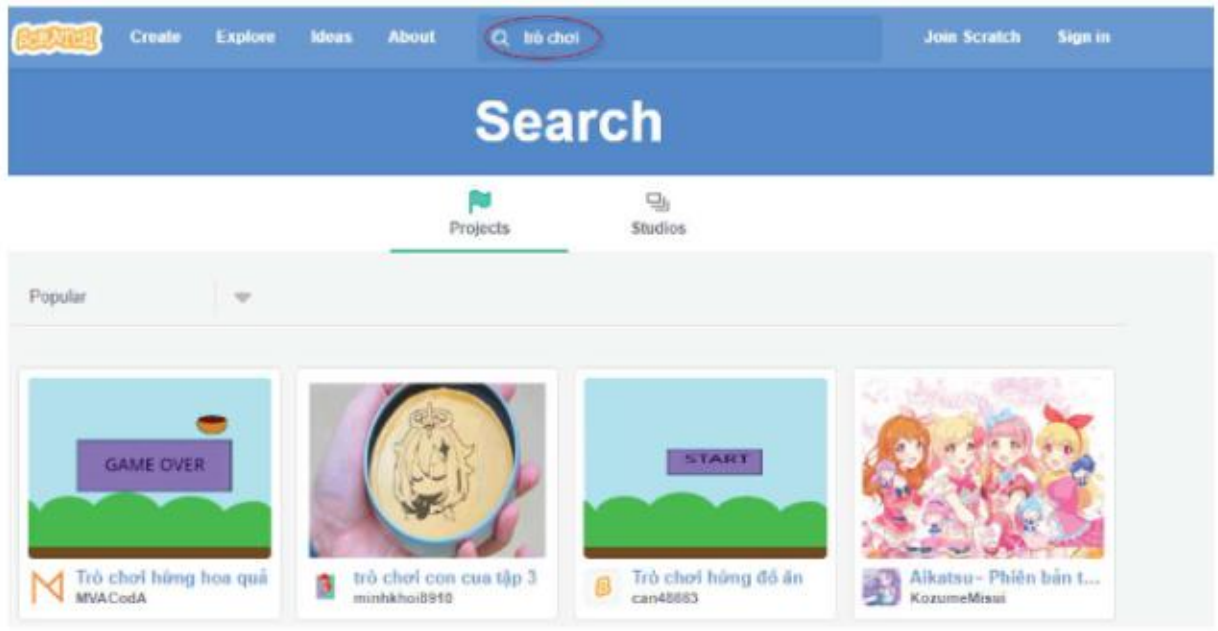
Gợi ý các bước tìm kiếm:

– Mở trình duyệt web.

– Nhập địa chỉ: https://scratch.mit.edu

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Nhập từ khoá "trò chơi" vào ô tìm kiếm và nhấn **Enter**. Danh sách kết quả tìm được xuất hiện.



– Nháy chuột vào một kết quả tìm kiếm để mở chương trình.

– Chạy chương trình trò chơi.

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

– Bài học tiến hành trong 2 tiết: 1 tiết lí thuyết và 1 tiết thực hành.

– Chuẩn bị cho giờ thực hành: GV tạo chương trình Scratch **Robot.sb3** của trò chơi rô-bốt như minh hoạ trong Hình 62b của SGK. Chương trình được đặt sẵn trên màn hình nền máy tính của HS và GV.

– GV có thể chủ động tạo chương trình **Trochoi** cho hoạt động vận dụng của bài học.

BÀI 14. KHÁM PHÁ MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nhận biết được nhóm lệnh và các lệnh thuộc nhóm lệnh.

– Thực hiện được các thao tác cơ bản: kéo thả lệnh, xoá lệnh, ghép lệnh thành khối lệnh.

– Tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản.

2. Năng lực

NLc. Năng lực giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: thực hiện được các thao tác với nhóm lệnh và lệnh để tạo được chương trình.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, trách nhiệm: HS tích cực trong hoạt động thảo luận nhóm; hoàn thành các nhiệm vụ được nhóm phân công và các nhiệm vụ thực hành của cá nhân.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS cài đặt phần mềm Scratch.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Hoạt động này kết nối bài học trước, sau khi HS được chơi với máy tính, các em mong muốn sử dụng được ngôn ngữ lập trình để tạo ra chương trình đơn giản.	1. GV mời HS giới thiệu lại những trải nghiệm trò chơi điều khiển rô-bốt mà các cặp chơi đã thực hiện ở Bài 13, đồng thời nhắc lại hoạt động chơi với máy tính ở bài học trước. 2. GV cũng có thể cho HS báo cáo kết quả ở hoạt động vận dụng của bài học trước để kích thích sự hứng thú của HS.	HS hiểu được mạch lôgic kết nối từ bài học trước đến bài học này.	GV có thể chuẩn bị thêm một số trò chơi đơn giản để tạo hứng thú cho HS.

1. Lệnh và nhóm lệnh

Hoạt động: Nhận biết các lệnh trong các nhóm lệnh

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Trong bài học trước, HS đã biết màn hình Scratch và các thành phần của màn hình. Ở Hoạt động này, HS nhận biết được các nhóm lệnh và các lệnh là cơ sở để thực hiện việc tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản.	1. GV nêu yêu cầu thảo luận của Hoạt động và yêu cầu HS tiến hành Hoạt động theo nhóm (2– 4 HS). 2. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	Câu trả lời: Ý 1. Màn hình của phần mềm Scratch, có các nhóm lệnh: *Chuyển động, Hiển thị, Âm thanh, Sự kiện, Điều khiển, Cảm biến, Các phép toán, Các biến số, Khối của tôi.* Ý 2. Màu sắc của nhóm lệnh *Chuyển động* cùng màu sắc với các lệnh của nhóm đó.	Trong điều kiện có máy tính và máy chiếu, GV có thể hiển thị màn hình Scratch trực quan để HS quan sát.



Hoạt động đọc

Từ kết quả của hoạt động thảo luận, GV dẫn dắt vào phần kiến thức mới. Trọng tâm của phần kiến thức mới có ba nội dung:

– HS nhận biết một số nhóm lệnh và ý nghĩa các lệnh của mỗi nhóm xuất hiện trong chương trình trò chơi rô-bốt thông qua màu sắc của chúng (Bảng 4).

– HS nắm được thao tác cơ bản để tạo ra chương trình trò chơi rô-bốt từ các lệnh.

– Một số lệnh cơ bản ghép với nhau tạo thành khối lệnh, khi chạy chương trình, các lệnh trong khối lệnh được thực hiện lần lượt theo thứ tự từ trên xuống dưới. GV có thể yêu cầu HS tóm tắt lại phần kiến thức này sau khi kết thúc Hoạt động đọc.



Chốt kiến thức

Dựa trên kết quả của Hoạt động và Hoạt động đọc, GV nhấn mạnh: Trong Scratch, mỗi nhóm lệnh có nhiều lệnh và chúng cùng màu. Mỗi lệnh sẽ điều khiển nhân vật thực hiện một hành động.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: a – 3; b – 1; c – 2.

2. Thực hành một số thao tác cơ bản

GV tổ chức hoạt động thực hành theo hai nhiệm vụ và từng bước hướng dẫn trong SGK.



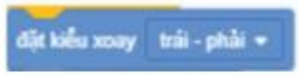
Luyện tập

1. Đáp án: B.

2. HS thực hành trên máy tính tạo chương trình Scratch để kiểm tra lại đáp án của Câu 1.



Vận dụng

1. Gợi ý: Bổ sung thêm một câu lệnh 

ngay sau lệnh điều khiển "Khi bấm vào cờ xanh" và trước các câu lệnh còn lại của chương trình.

2. Chương trình điều khiển nhân vật mèo đi theo hình tam giác biết góc quay là 120 độ như hình minh hoạ ở hình bên.



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

– Bài học tiến hành trong 2 tiết: 1 tiết lí thuyết và 1 tiết thực hành.

– Chương trình **Robot 2** mà HS tạo ra trên máy tính sẽ được sử dụng cho hoạt động luyện tập của Bài 16. Vì vậy, GV cần tổ chức thư mục lưu trữ tệp chương trình mà HS tạo ra trên máy tính HS thực hành một cách khoa học để có thể dễ tìm kiếm, phục vụ cho bài học sau.

BÀI 15. TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ DIỄN TẢ Ý TƯỞNG

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.

– Thực hiện được các thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.

2. Năng lực

NLc. Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo với sự trợ giúp của máy tính: từ ý tưởng câu chuyện, HS lựa chọn được nhân vật và sân khấu phù hợp, sử dụng được các câu lệnh của ngôn ngữ lập trình Scratch để điều khiển nhân vật thực hiện ý tưởng câu chuyện.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, kiên trì: HS kiên trì tìm hiểu ngôn ngữ lập trình Scratch để hiện thực hoá ý tưởng câu chuyện thành chương trình điều khiển nhân vật.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS cài đặt phần mềm Scratch.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Trong bài học trước, HS đã khám phá ngôn ngữ lập trình trực quan và tạo lập được chương trình đơn giản học trước. Hoạt động này khơi dậy sự sáng tạo của HS để các em có ý tưởng câu chuyện để từ đó tạo được chương trình của riêng mình. Hoạt động này cũng kết nối kiến thức ở lớp 3, về việc xác định một nhiệm vụ.	1. GV yêu cầu HS đọc đoạn thông tin của Hoạt động khởi động, từ đó phân tích để HS cũng hiểu rõ ý tưởng câu chuyện của bạn An và đặt câu hỏi yêu cầu HS nêu nhiệm vụ mà các em cần thực hiện. 2. Sau khi HS trả lời, GV chốt nhiệm vụ HS cần thực hiện. 3. GV nêu mục tiêu của bài học: từ ý tưởng câu chuyện của An, các em sẽ lựa chọn nhân vật và sân khấu phù hợp, sử dụng được các câu lệnh của ngôn ngữ lập trình Scratch để điều khiển nhân vật thực hiện ý tưởng câu chuyện.	1. Nhiệm vụ HS cần thực hiện: – Những thứ đã cho trước: ý tưởng câu chuyện của bạn An. – Cần làm: tạo chương trình máy tính trên Scratch để thực hiện ý tưởng. 2. HS hiểu được ý tưởng câu chuyện và lôgic của bài học: từ ý tưởng câu chuyện, các em sẽ lựa chọn được nhân vật và sân khấu phù hợp, sử dụng được các câu lệnh của ngôn ngữ lập trình Scratch để điều khiển nhân vật thực hiện ý tưởng câu chuyện.	GV có thể cho HS phát biểu thêm những ý tưởng câu chuyện của riêng các em bên cạnh tình huống cho sẵn trong Hoạt động khởi động nhằm khơi gợi sự sáng tạo của HS. Các ý tưởng này HS sẽ thực hiện thành chương trình trong nhiệm vụ của Hoạt động vận dụng.

1. Ý tưởng câu chuyện và xây dựng chương trình

Hoạt động: Xác định công việc cần thực hiện

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Hoạt động này nhằm giúp HS xác định rõ những công việc cần làm để giải quyết nhiệm vụ đặt ra là tạo chương trình máy tính.	1. GV nêu yêu cầu thảo luận của Hoạt động và yêu cầu HS tiến hành Hoạt động theo nhóm (2– 4 HS) để chia công việc cần làm thành những việc nhỏ hơn. 2. HS thảo luận theo nhóm, kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con. 3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	HS nêu được những công việc cần làm để giải quyết nhiệm vụ.	– GV có thể nhắc lại kiến thức lớp 3: chia công việc thành những việc nhỏ hơn để gợi ý HS trả lời câu hỏi thảo luận. – Câu hỏi thảo luận là câu hỏi mở nên mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

Hoạt động đọc

Trọng tâm của phần kiến thức mới có hai nội dung:

– HS biết chia nhỏ công việc thành những việc nhỏ hơn. Cụ thể: công việc tạo chương trình máy tính thực hiện ý tưởng câu chuyện của bạn An được chia thành hai việc nhỏ: thay đổi nhân vật và sân khấu; sử dụng các câu lệnh phù hợp để viết chương trình.

– HS biết cách thực hiện hai công việc nhỏ ở trên.

GV có thể cho HS ghi kết quả Hoạt động đọc vào phiếu học tập chứa Bảng 5, trong đó có một số ô của bảng để trống. HS đọc SGK và điền vào các ô trống của phiếu học tập để hoàn thành nội dung.

Chốt kiến thức

Dựa trên kết quả của Hoạt động và Hoạt động đọc, GV chốt kiến thức theo hai nội dung trọng tâm ở trên.

Câu hỏi củng cố

Đáp án: C.

2. Thực hành tạo chương trình diễn tả ý tưởng câu chuyện

GV tổ chức hoạt động thực hành theo hai nhiệm vụ và từng bước hướng dẫn trong SGK.

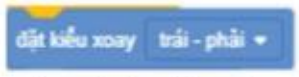
Luyện tập

1. Cách xoá nhân vật: Nháy chuột vào biểu tượng thùng rác ở góc trên bên phải của nhân vật; cách thêm nhân vật: Nháy chuột vào nút lệnh nhân vật để mở thư viện nhân vật và chọn nhân vật trong thư viện.

2. Đáp án: A, B

3. HS thực hành trên máy tính tạo chương trình Scratch để kiểm tra lại đáp án của câu 2.

Vận dụng

Gợi ý: Bổ sung thêm một câu lệnh 

ngay sau lệnh điều khiển "Khi bấm vào cờ xanh" và trước các câu lệnh còn lại của chương trình.

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

– Bài học tiến hành trong 2 tiết: 1 tiết lí thuyết và 1 tiết thực hành.

– Chương trình "Chú chó đáng yêu" và "Bể cá cảnh" mà HS tạo ra trên máy tính sẽ được sử dụng trong bài học tiếp theo. Vì vậy GV cần tổ chức thư mục lưu trữ tệp chương trình mà HS tạo ra trên máy tính HS thực hành một cách khoa học để có thể dễ tìm kiếm.

BÀI 16. CHƯƠNG TRÌNH CỦA EM

A. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Tạo được chương trình đơn giản.

2. Năng lực

NLc. Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo với sự trợ giúp của máy tính: nâng cấp chương trình để diễn tả ý tưởng câu chuyện phức tạp hơn (có hai nhân vật).

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, kiên trì: HS kiên trì tìm hiểu kĩ năng mới khi sử dụng ngôn ngữ lập trình Scratch để hiện thực hoá ý tưởng câu chuyện với hai nhân vật.

B. CHUẨN BỊ

GV: Máy tính của GV và HS cài đặt phần mềm Scratch.

C. GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Trong bài học trước, HS đã tạo được chương trình để diễn tả ý tưởng câu chuyện với 1 nhân vật. Hoạt động này khơi gợi sự sáng tạo của HS để tiếp tục phát triển ý tưởng	1. GV yêu cầu HS đọc đoạn thông tin của Hoạt động khởi động, từ đó phân tích để HS cũng hiểu rõ nhiệm vụ mà các em cần thực hiện. 2. Sau khi HS trả lời, GV chốt nhiệm vụ HS cần thực hiện.	GV có thể chốt 3 nội dung: 1. Xác định nhiệm vụ cần làm: nâng cấp chương trình "Chú chó đáng yêu" 2. Chia nhiệm vụ thành các việc nhỏ hơn: – Xác định nhân vật và sân khấu. – Tạo chương trình điều khiển 2 nhân vật.	Bài học này là bài thực hành, vì vậy GV lưu ý tổ chức thực hiện hoạt động khởi động ngắn gọn, trọng tâm để dành thời gian cho HS thực hành tạo chương trình.

câu chuyện ở mức độ phức tạp hơn (với 2 nhân vật).	3. GV nêu mục tiêu của bài học thực hành là từ chương trình "Chú chó đáng yêu" của bài học trước, HS cần nâng cấp để tạo ra chương trình mới với 2 nhân vật là chú chó và chú bướm có tương tác với nhau.	3. Với mỗi việc nhỏ chỉ rõ những việc nhỏ hơn cần làm Việc 1: – Mở chương trình "Chú chó đáng yêu". – Bổ sung thêm nhân vật chú bướm. Việc 2: – Tạo chương trình điều khiển nhân vật chú bướm hành động theo ý tưởng câu chuyện. – Sửa đoạn chương trình điều khiển nhân vật chú chó.	

Nhiệm vụ thực hành

GV tổ chức hoạt động thực hành theo từng bước hướng dẫn trong SGK.

Trong đó tách các bước hướng dẫn thực hành thành các việc nhỏ hơn như sau:

– Mở tệp chương trình "Chú chó đáng yêu" đã có trên ô đĩa: bước 1.

– Bổ sung thêm nhân vật chú bướm: bước 2.

– Tạo chương trình điều khiển nhân vật chú bướm hành động theo ý tưởng câu chuyện: bước 3.

– Sửa đoạn chương trình điều khiển nhân vật chú chó: bước 4.

– Chạy chương trình và lưu tệp: bước 5 và bước 6.



Luyện tập

1. Mở chương trình "Bể cá cảnh" đã làm ở phần luyện tập Bài 15, rồi thực hiện các nhiệm vụ sau:

a) Thêm nhiều nhân vật cá khác nhau và tạo chương trình giống nhân vật cá ban đầu:

– HS sử dụng chức năng thêm nhân vật để thêm một số nhân vật cá khác nhau có trong thư viện.

– Với mỗi nhân vật, HS tạo chương trình như nhân vật cá ban đầu.

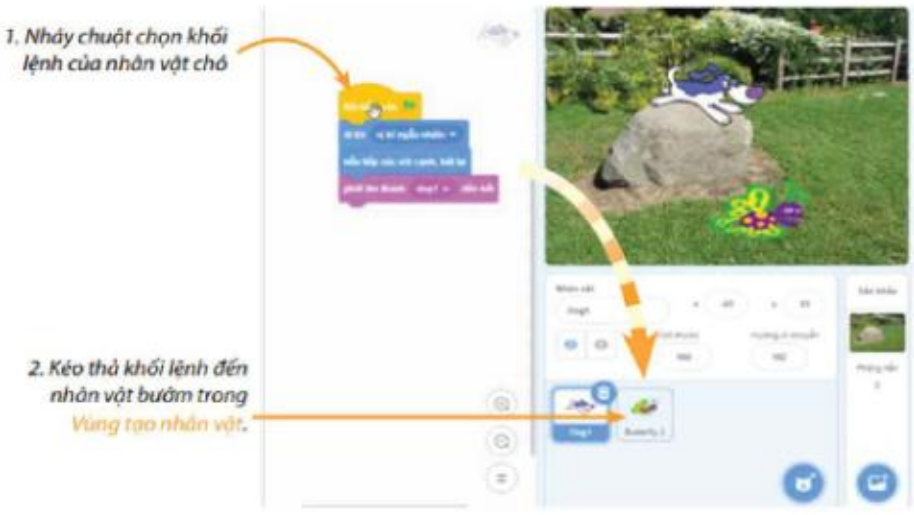
b) Chạy chương trình và quan sát kết quả.

Lưu ý: GV có thể hướng dẫn HS cách sao chép chương trình của nhân vật 1 cho nhân vật 2 theo các bước sau đây:

– Bước 1: Nháy chuột chọn khối lệnh của nhân vật 1.

– Bước 2: Kéo thả khối lệnh đến nhân vật 2 trong Vùng tạo nhân vật.

Ví dụ: Hình bên minh hoạ thao tác sao chép khối lệnh của nhân vật chó cho nhân vật bướm.



2. a) – Thực hiện từng bước thêm nhân vật theo hướng dẫn trong bài học.

– Sao chép chương trình của nhân vật mèo cho nhân vật bọ dừa như hướng dẫn trong Câu 1.

– Sửa số bước di chuyển ở cạnh thứ nhất và cạnh thứ ba (hoặc cạnh 2 và cạnh 4) thành 120 bước để tạo hai cạnh dài của hình chữ nhật.

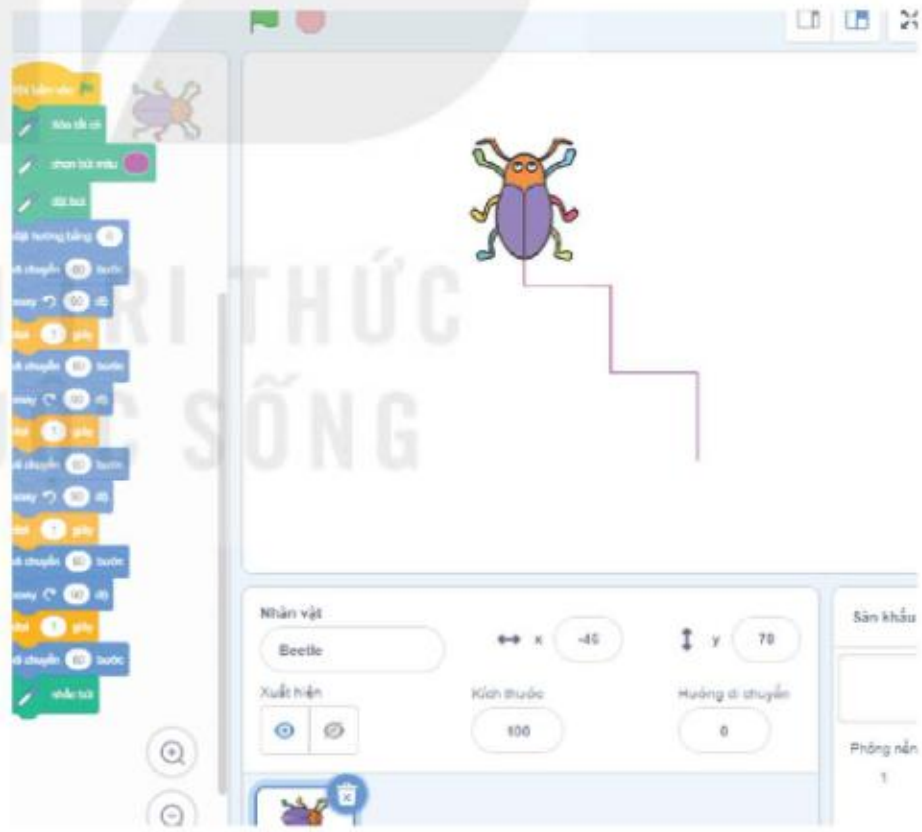
b) Thực hiện thao tác xoá nhân vật theo hướng dẫn trong Bài 15.

c) Nháy nút cờ xanh để chạy chương trình và quan sát kết quả.



Vận dụng

Hướng dẫn. Chương trình cho bọ cánh cứng có thể như hình bên.



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

– Bài học tiến hành trong 2 tiết thực hành.

– Đây là bài học cuối cùng của chủ đề. Nếu HS đã tạo được chương trình máy tính diễn tả câu chuyện của riêng mình thì GV có thể tổ chức hoạt động cho các em chia sẻ sản phẩm của mình với cả lớp. Hoạt động này rất ý nghĩa trong việc tạo sự tự tin và niềm yêu thích lập trình của HS.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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 lần đầu: NGUYỄN THỊ THANH XUÂN – PHẠM THỊ THANH NAM

Biên tập tái bản: PHẠM THỊ THANH NAM

Thiết kế sách: PHẠM NGỌC THÀNH

Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA

Sửa bản in: PHAN THỊ THANH BÌNH – TẠ THỊ HƯỜNG

Chế bản: CTCP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

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 4 - SÁCH GIÁO VIÊN

Mã số: Khổ 19 x 26,5 cm

Mã số ISBN:

Số ĐKXB: ...../CXBIPH/...../GD

Số QĐXB: .....

Nộp lưu chiểu quý ..... năm .....

In ..... bản (QĐ in số .....) tại các nhà in:

HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 4 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG