BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

TIN HỌC 5

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

NGUYỄN CHÍ CÔNG (Tổng Chủ biên)
HOÀNG THỊ MAI (Chủ biên)
PHAN ANH – NGUYỄN HẢI CHÂU – HÀ ĐẶNG CAO TÙNG

TIN HỌC 5

SÁCH GIÁO VIÊN

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

CÁC TỪ VIẾT TẮT TRONG SÁCH

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

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

LỜI NÓI ĐẦU

Các thầy, cô giáo thân mến!

Sách giáo khoa Tin học 5 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 5 giới thiệu và hướng dẫn các thầy, cô giáo triển khai phương án dạy học *sách giáo khoa Tin học 5*, 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 5*.

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Nội dung của sách giáo viên bám sát cấu trúc sách giáo khoa. *Sách giáo viên Tin học 5* 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 5* là hỗ trợ các thầy, cô giáo thực hiện các bài học, nhằm đem đến cho học sinh tri thức khoa học một cách đơn giản và dễ hiểu nhất, làm cho các em yêu thích môn Tin học và từ đó gợi mở những ý tưởng sáng tạo ở các em.

Sách giáo viên Tin học 5 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 giáo thành công!

Các tác giả

MỤC LỤC

Trang

PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG 5

A. Mục tiêu môn học 5

B. Giới thiệu sách giáo khoa Tin học 5 9

C. Phương pháp dạy học Tin học 5 12

D. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập môn Tin học 5 15

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ 19

Chủ đề 1. Máy tính và em 19

Bài 1. Em có thể làm gì với máy tính? 19

Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet 22

Bài 2. Tìm kiếm thông tin trên website 22

Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin 27

Bài 3. Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề 27

Bài 4. Cây thư mục 31

Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số 34

Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin 34

Chủ đề 5. Ứng dụng tin học 39

Bài 6. Định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản 39

Bài 7. Thực hành soạn thảo văn bản 42

A. Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản 44

Bài 8A. Làm quen với phần mềm đồ hoạ 44

Bài 9A. Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số 47

B. Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản 49

Bài 8B. Làm sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn 49

Bài 9B. Thực hành tạo đồ dùng gia đình theo video hướng dẫn 52

Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính 55

Bài 10. Cấu trúc tuần tự 55

Bài 11. Cấu trúc lặp 58

Bài 12. Thực hành sử dụng lệnh lặp 61

Bài 13. Cấu trúc rẽ nhánh 64

Bài 14. Sử dụng biến trong chương trình 69

Bài 15. Sử dụng biểu thức trong chương trình 73

Bài 16. Từ kịch bản đến chương trình 76

PHẦN MỘT

HƯỚNG DẪN CHUNG

A MỤC TIÊU MÔN HỌC

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

1. Mục tiêu chung

1.1. Với quan điểm xây lại từ đầu, Chương trình môn Tin học có nhiều thay đổi so với trước đây. 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 Giáo dục 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 Giáo dục phổ thông môn Tin học dựa trên ba mạch kiến thức cơ bản. Đó là:

---

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

CS: Khoa học máy tính (Computer Science);

ICT: Công nghệ thông tin và Truyền thông (Information and Communication Technology);

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

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.

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

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

3. Mục tiêu môn Tin học lớp 5

Mục tiêu chủ yếu của môn Tin học lớp 5 là giúp HS đạt được các yêu cầu cơ bản sau:

Chủ đề A. Máy tính và em

– Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.

– Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet

– Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.

– Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

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

– Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.

– Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.

– Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

– Tạo được các thư mục với cấu trúc cây hợp lí.

– Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm các thư mục và các tệp.

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

– Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.

– Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.

– Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.

– Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,...

Chủ đề E. Ứng dụng tin học

Gồm một chủ đề con bắt buộc và một trong hai chủ đề con lựa chọn.

Thực hành soạn thảo văn bản:

– Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.

– Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn: chọn kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ.

– Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản:

Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ hoạ, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng người thân nhân một dịp đặc biệt.

Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản:

Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn, ví dụ: gấp giấy, tạo đồ dùng tiện lợi cho gia đình,...

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

– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc tuần tự, lặp, rẽ nhánh và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong một số chương trình đơn giản.

– Sử dụng được biến nhớ và biểu thức trong một số chương trình đơn giản.

– Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và chương trình thể hiện kịch bản.

– Chạy thử được chương trình.

Với định hướng phát triển năng lực, môn Tin học 5 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 GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 5

1. Cấu trúc

Sách giáo khoa (SGK) Tin học 5 gồm sáu chủ đề với 18 bài học. Các bài học được cấu trúc thống nhất, bao gồm những mục sau đây:

Phần 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 trong bài học.

Phần Vận dụng gồm những câu hỏi, bài tập nhằm hình thành và phát triển 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.

Như vậy, mỗi bài học trong SGK Tin học 5 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 dạy học tích cực mà vẫn kết hợp với những phương pháp dạy học truyền thống. Cấu trúc mỗi bài học của SGK cũng tương đồng với cấu trúc của kế hoạch bài dạy, tạo điều kiện thuận lợi cho GV và HS trong thực tiễn triển khai môn học tại nhà trường.

2. Nội dung

Nội dung SGK Tin học 5 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 hoá Chương trình môn Tin học lớp 5, bên cạnh việc dành 4 tiết cho ôn tập và kiểm tra, nội dung SGK Tin học 5 được thể hiện trong các bài học như sau:

Chủ đề	Nội dung	Bài học	Số tiết	
			LT	TH
1. Máy tính và em	Những việc em có thể làm được nhờ máy tính	Bài 1. Em có thể làm gì với máy tính?	1	1
2. Mạng máy tính và Internet	Tìm kiếm thông tin trên website	Bài 2. Tìm kiếm thông tin trên website	1	1
3. Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề	Bài 3. Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề	1	1
	Cây thư mục và tìm tệp trên máy tính	Bài 4. Cây thư mục	1	1
4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bản quyền nội dung thông tin	Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin	2	0
5. Ứng dụng tin học	Thực hành soạn thảo văn bản	Bài 6. Định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản	1	1
		Bài 7. Thực hành soạn thảo văn bản	0	2
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	Bài 8A. Làm quen với phần mềm đồ hoạ	1	1
		Bài 9A. Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số	0	1
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	Bài 8B. Làm sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn	1	1
		Bài 9B. Thực hành tạo đồ dùng gia đình theo video hướng dẫn	0	1

6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan	Bài 10. Cấu trúc tuần tự	1	1
		Bài 11. Cấu trúc lặp	2	0
		Bài 12. Thực hành sử dụng lệnh lặp	0	2
		Bài 13. Cấu trúc rẽ nhánh	1	1
		Bài 14. Sử dụng biến trong chương trình	1	1
		Bài 15. Sử dụng biểu thức trong chương trình	1	1
		Bài 16. Từ kịch bản đến chương trình	1	1

Trong danh sách các bài học ở trên, các bài 8A - 9A và 8B - 9B là những 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, SGK Tin học 5 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, để truyền tải về bản quyền nội dung thông tin, một nội dung rất mới so với Chương trình Tin học trước đây, SGK Tin học 5 sử dụng ngữ liệu là bài báo tường chào mừng ngày Nhà giáo Việt Nam. Mỗi bài báo tường mà các em HS làm ra đều là sản phẩm sáng tạo, trong đó nội dung bài báo tường cần ghi rõ tác giả, trích dẫn nguồn tin,... Không những thế, nhiều tình huống quen thuộc trong học tập và đời sống được đưa vào bài học để các em có cơ hội đánh giá, thể hiện sự không đồng tình với những hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem nhật kí, sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,...

Trong khi sử dụng ngôn ngữ phù hợp với lứa 10 - 11 tuổi của HS lớp 5, chiều sâu của nội dung bài học trong SGK Tin học 5 được thể hiện ở sự thống nhất của hệ thống khái niệm, nhấn mạnh tới tính kế thừa, tăng dần chiều sâu tri thức qua mỗi khối lớp,... 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.

Ở lớp 5, trên cơ sở đã được làm quen ở lớp 4, HS được khám phá sâu hơn ngôn ngữ lập trình trực quan. Với thời lượng chiếm tới 45% của Chương trình, HS cần tạo được chương trình máy tính có sử dụng các cấu trúc điều khiển, biến nhớ và biểu thức. Nội dung này được SGK triển khai theo hướng đi từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp và kết nối kiến thức cũ và mới. Các cấu trúc điều khiển tuần tự, rẽ nhánh, lặp và biến nhớ, biểu thức được giới thiệu thông qua những trò chơi sinh động và hấp dẫn.

Nội dung SGK Tin học 5 nhấn mạnh việc sử dụng máy tính giúp HS giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng

của bản thân. Các bài học và các bài tập trong SGK Tin học 5 đều là sự kết hợp giữa nội dung môn học theo Chương trình với kiến thức và kĩ năng ở nhiều lĩnh vực của thực tiễn cuộc sống.

C PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC TIN HỌC 5

1. Chương trình Giáo dục 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 (TH). Khuyến khích sử dụng phương pháp dạy học theo dự án. Việc dạy học ở phòng TH 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 Tin học 5 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 5 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 dạy học các bài 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, GV cần chuẩn bị vật liệu và thống nhất tiêu chí đánh giá sản phẩm.

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

- Mịn hoá và đa dạng hoá hình thức đánh giá. Mọi hoạt động của HS đều được quan sát, các sản phẩm đều được đánh giá và được ghi chép lại. Đánh giá là kết quả của việc tổng hợp kết quả của các hoạt động. Đánh giá sự tiến bộ và vì sự tiến bộ của HS, coi trọng việc động viên, khuyến khích sự cố gắng trong học tập, rèn luyện của HS; giúp HS phát huy

nhiều nhất khả năng, năng lực; chú ý không so sánh HS này với HS khác, không tạo áp lực cho HS, GV và phụ huynh.

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

3.1. Đối với tiết lí thuyết

HS lớp 5 ở độ tuổi 10 - 11, 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 (LT) 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).

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

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

Bước 2. Khám phá 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.

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 HS, 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.

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.

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.

Bước 3. Luyện tập, củng cố

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.

Bước 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.

3.2. Đối với tiết thực hành

Tương tự như tiết LT, tiết TH cũng được diễn ra theo bốn bước lên lớp, trong đó bước *Xác định nhiệm vụ* được thay thế bằng *Nhiệm vụ* và bước *Khám phá kiến thức* được thay bằng *Hướng dẫn*.

Để đảm bảo giờ TH đạt hiệu quả cao, việc chuẩn bị điều kiện thiết bị và nhận thức của HS trước giờ TH là rất quan trọng. Vì vậy, vào cuối mỗi giờ LT trước giờ TH, GV cần dành thời gian nhắc nhở các em chuẩn bị nội dung TH. Ngoài ra, trong hoạt động hướng dẫn đầu giờ TH, 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 TH 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 KẾT QUẢ HỌC TẬP TIN HỌC 5

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* (summative) dạy học 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 học sinh

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 5 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 TH máy tính) trong mỗi bài học.

- Bài kiểm tra dưới dạng trắc nghiệm khách quan, tự luận hoặc TH 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	**Kí hiệu mức độ**			**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 Tin học 5 của HS cần được thực hiện theo:

- Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT ngày 04/9/2020 ban hành quy định đánh giá HS tiểu học (gọi tắt là Thông tư 27).

- Hướng dẫn số 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07/6/2021 của Vụ Giáo dục Tiểu học (nay là Vụ Giáo dục Phổ thông) về xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp Tiểu học.

4.2. Đánh giá định kì về nội dung học tập môn Tin học 5

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 (YCCĐ), 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) Để kiểm tra định kì phù hợp với YCCĐ 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.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

PHẦN HAI

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Chủ đề 1 MÁY TÍNH VÀ EM

Bài 1 EM CÓ THỂ LÀM GÌ VỚI MÁY TÍNH?

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nhận ra những ứng dụng hữu ích trên máy tính có thể giúp em thực hiện nhiều công việc một cách hiệu quả.

2. Năng lực

– Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.

– Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

3. Phẩm chất

Có ý thức tự lập trong việc học tập và bổ sung kiến thức, kĩ năng, sử dụng hiệu quả các tiến bộ của Tin học để nâng cao năng lực mọi mặt của mình.

B CHUẨN BỊ

GV:

– Chuẩn bị một số phần mềm học tập để HS được trải nghiệm trước khi đưa ra câu trả lời về những điều có thể làm được với máy tính. Đó là những phần mềm HS được học ở lớp 3 và lớp 4 như phần mềm trình chiếu, phần mềm xử lí văn bản, phần mềm luyện gõ phím, phần mềm ngôn ngữ lập trình trực quan, YouTube,... và có thể một số phần mềm thông dụng trên điện thoại của GV như xem thời tiết, đọc báo, gọi điện thoại, chụp ảnh,...

– Gửi liên kết tới trò chơi Mê cung trên Internet tới các máy trong phòng TH (nếu có kết nối Internet) hoặc tải trò chơi Mê cung và cài đặt vào các máy tính (nếu không có kết nối Internet hoặc muốn chương trình hoạt động ổn định hơn) theo liên kết sau:

https://scratch.mit.edu/projects/863962024/fullscreen/

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động khởi động gồm hai đoạn văn bản, đoạn thứ nhất nêu lên một thực tế sử dụng máy tính hằng ngày của các HS mà bạn An là đại diện. Đoạn thứ hai đưa ra tình huống nhằm hướng HS bổ sung những ứng dụng hữu ích, phù hợp với độ tuổi của HS lớp 5.

Phần khởi động này có thể được sử dụng để mô tả bối cảnh cho Hoạt động ở Mục 1.

1. Em có thể làm gì với máy tính?

Hoạt động: Em đã sử dụng phần mềm máy tính để làm gì?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Thông qua các phần mềm, HS nhận ra nhiều hoạt động được máy tính hỗ trợ trở nên đa dạng, sinh động hơn, đem lại hiệu quả cao hơn khi không sử dụng máy tính.	– HS trải nghiệm hoặc được giới thiệu ít nhất một phần mềm. – Hoạt động được thực hiện theo nhóm để nêu ra các ví dụ. – Chia sẻ câu trả lời với cả lớp. – GV phân loại ví dụ theo năm nhóm: giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác và tạo ra sản phẩm số.	Đánh giá theo số lượng ví dụ được nêu.	Thời gian cho hoạt động: 15 phút.

Lưu ý:

– Qua các phần mềm, HS được gợi ý để nêu những ví dụ về các hoạt động đa dạng được máy tính hỗ trợ mang lại hiệu quả cao hơn và trình bày cho cả lớp.

– Ngoài những công việc đã được làm quen ở lớp 3 và lớp 4 như trình chiếu, xử lí văn bản, luyện gõ phím, lập trình, xem video,... có thể kể thêm một số ví dụ như đọc báo, gọi điện thoại, chụp ảnh,...

– Các ví dụ được chia thành nhóm, phù hợp với YCCĐ: giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác và tạo ra sản phẩm số.



Hoạt động đọc

Mặc dù HS mới chỉ được học cách sử dụng một số phần mềm nhưng các em có thể nhận ra nhiều phần mềm khác được sử dụng vào công việc nào. Thông qua việc kể tên và chức năng của phần mềm, HS hoàn thành được yêu cầu đầu tiên của bài học: *Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.*

– Những ứng dụng trên máy tính đã được học ở lớp 3 và lớp 4, bao gồm: cách sử dụng chuột; cách gõ bàn phím; cách khởi động và tắt máy tính; tìm kiếm trên Internet theo từ khoá; soạn thảo văn bản; tạo bài trình chiếu.

– Những ứng dụng trên máy tính mà HS có thể *tự làm quen* mà không nhất thiết được học trên lớp như: ứng dụng lịch, đồng hồ, dự báo thời tiết,...; trò chơi trên máy tính; ngôn ngữ lập trình; phần mềm nghe nhạc, xem video; một số phần mềm học tập; phần mềm giúp trao đổi thông tin; nền tảng hỗ trợ học trực tuyến; phần mềm văn phòng;...



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Câu hỏi củng cố nhằm đạt được mục tiêu thứ hai của bài học. Sự hứng thú của HS thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

2. Thực hành chơi trò chơi Mê cung trên máy tính

– Mặc dù SGK đã hướng dẫn cách chơi nhưng GV cũng nên mô tả lại cho HS dễ hiểu hơn. Ngoài ra, cũng giúp các em nhận ra trò chơi đó là sự thể hiện một kịch bản, có thể quan sát được qua chương trình máy tính của trò chơi.

– HS có thể tiến hành chơi qua Internet theo liên kết sau:

https://scratch.mit.edu/projects/863962024/fullscreen/

Nếu không có kết nối Internet hoặc muốn chương trình hoạt động ổn định hơn, GV nên tải trò chơi và cài đặt vào các máy tính.

– YCCĐ thứ hai của bài học cũng được nhấn mạnh qua nhận định: "Nếu chăm chỉ học tập và tìm hiểu, em cũng có thể tự mình viết được những chương trình trò chơi thú vị như vậy".



Luyện tập

Việc nêu một ví dụ hoạt động nào được máy tính hỗ trợ bằng phần mềm nào cho HS cơ hội suy nghĩ, duyệt qua nhiều ứng dụng của máy tính trong công việc hằng ngày. Các em sẽ nhận ra rằng có thể cải thiện kĩ năng sử dụng máy tính để những công việc đó trở nên hiệu quả hơn.



Vận dụng

HS chỉ cần kể tên một sản phẩm số mà các em có thể tạo ra và mô tả cách máy tính giúp con người tạo ra sản phẩm đó mà không phải thực hiện tạo ra sản phẩm đó ngay trên lớp học.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

– Lưu ý rằng yêu cầu "Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn" là yêu cầu khó. Yêu cầu đó đạt được một phần qua câu hỏi củng cố của Mục 1, một phần đạt được thông qua hoạt động TH (Mục 2) để HS nhận thấy các em có thể làm ra những sản phẩm thú vị như một trò chơi trên máy tính.

– Hoạt động TH trong Mục 2 còn cho HS cơ hội nhận ra trò chơi trên máy tính là một chương trình và từng bước làm quen với những câu lệnh mà các em sẽ được học ở Chủ đề 6.

Chủ đề 2 MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

Bài 2 TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN WEBSITE

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Tìm kiếm thông tin phù hợp trên website.

– Chia sẻ thông tin với các bạn trong nhóm.

2. Năng lực

– Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.

– Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, hợp tác, có tinh thần làm việc nhóm.

B CHUẨN BỊ

GV: Tìm kiếm và sưu tầm địa chỉ một số website có thông tin phù hợp với lứa tuổi HS lớp 5 và cấp Tiểu học; thiết bị lưu trữ di động USB; đăng kí một hộp thư điện tử, một tài khoản mạng xã hội để có thể sẵn sàng trình chiếu các thao tác gửi và chia sẻ thông tin cho HS xem; máy chiếu, bài trình chiếu về nội dung bài (nếu có).

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động

Mục tiêu của Hoạt động khởi động là nêu vấn đề và dẫn dắt HS vào tình huống cụ thể trong bài, đó là tìm kiếm thông tin về Ngày hội Trạng Nguyên nhỏ tuổi trên website của báo *Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng*. Chủ đề tìm kiếm và website tìm kiếm đều quen thuộc với HS tiểu học.

Câu hỏi "*Theo em, các bạn sẽ tìm kiếm thông tin như thế nào?*" là vấn đề đặt ra với HS. Sau khi nêu vấn đề và dẫn dắt, GV đặt câu hỏi này cho cả lớp để các em trao đổi, thảo luận, đưa ra các phương án khác nhau.

1. Tìm kiếm thông tin trên website

Hoạt động 1: Truy cập website

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS định hình được, mô tả được, nói ra được cách mà các em thường xem thông tin trên các trang web và cũng là cách mà theo các em bạn An nên làm.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 - 6 HS). – Các nhóm thảo luận để tìm ra câu trả lời. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả và có thể hỏi thêm tại sao các em lại cho rằng bạn An nên làm theo cách đó. – GV tổng hợp kết quả.	– Sản phẩm là câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – HS cho rằng bạn An làm theo cách nào không quan trọng, quan trọng là các em nêu ra lí do chọn. – Thường thì các em sẽ chọn và nêu lí do theo cảm tính, theo thói quen mà mình hay làm.	Thời gian cho hoạt động 8 - 10 phút.

Hoạt động đọc

Nội dung đoạn văn bản sẽ cho các em biết về cách sắp xếp thông tin trên website và những tính năng mà website hỗ trợ người sử dụng tìm kiếm và xem thông tin. Từ đó các em biết có hai cách tìm kiếm thông tin trên website là tìm kiếm theo chủ đề và tìm kiếm bằng công cụ tìm kiếm do website cung cấp. Các kiến thức đó được minh hoạ cụ thể bằng website của báo *Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng*, giúp các em dễ dàng tiếp thu.

GV cũng có thể liên hệ và nhắc lại kiến thức mà HS đã học ở lớp 3. Đó là nội dung *Sắp xếp để dễ tìm*. Thông tin trên các website đã được sắp xếp rất khoa học, hợp lí để hỗ trợ người sử dụng tìm kiếm một cách dễ dàng và tiết kiệm thời gian. Cách tìm kiếm theo các chủ đề của website chính là cách tìm kiếm theo cách sắp xếp, vì thế sẽ nhanh chóng và hiệu quả.

GV cũng có thể nêu ra các ví dụ tìm kiếm cụ thể trong đời sống để minh hoạ. Ví dụ khi em đến trường tiểu học để tìm bạn, em sẽ tìm theo cách nào?

– Cách 1: Em vào bất kì một phòng học nào để tìm, không thấy bạn em lại đi tìm tiếp ở các phòng khác.

– Cách 2: Em biết bạn học ở lớp 5A, em xem sơ đồ vị trí các phòng học ở cổng trường, em biết phòng học của lớp 5A là ở dãy nhà B, tầng 2, phòng 205. Em đi đến đúng phòng đó để tìm bạn.

Với ví dụ cụ thể trên, HS sẽ biết ngay nên tìm theo cách nào sẽ nhanh hơn. Qua đó, các em học được cách suy nghĩ trước khi hành động. GV hướng các em đến bài học trong thực tế là: khi cần thực hiện một công việc, giải quyết một vấn đề, các em nên suy nghĩ, tìm cách giải quyết vấn đề một cách khoa học, hiệu quả, tiết kiệm thời gian.

Qua Hoạt động 1 và hoạt động đọc, khi truy cập một website bất kì, các em sẽ biết cách tìm kiếm, khai thác thông tin một cách khoa học, hợp lí chứ không thực hiện một cách cảm tính như trước đây.



Chốt kiến thức

HS cần ghi nhớ hai cách tìm kiếm thông tin trên website là duyệt theo các chủ đề và sử dụng công cụ tìm kiếm của website.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: D.

Sau khi HS chọn phương án, dù đúng hay sai, GV cũng nên nhấn mạnh lại cách tìm kiếm thông tin trên website theo chủ đề, có thể theo các bước sau:

– Duyệt tên các chủ đề của trang web.

– Xác định xem thông tin cần tìm thuộc chủ đề nào. Ví dụ: Vì Bóng đá là một môn thể thao nên các thông tin liên quan đến bóng đá sẽ được sắp xếp trong chủ đề Thể thao.

2. Hợp tác, chia sẻ thông tin

Hoạt động 2: Hợp tác, chia sẻ thông tin

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS suy nghĩ, tìm cách chia sẻ thông tin dựa vào những kiến thức mà các em biết và dựa vào tình hình thực tế.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 - 6 HS). – Các nhóm thảo luận trả lời câu hỏi. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả. – GV tổng hợp kết quả.	– Sản phẩm là các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – Câu trả lời sẽ tuỳ thuộc vào tình hình thực tế của HS. Có em biết cách gửi thông tin qua thư điện tử, gửi qua các trang mạng xã hội. Có em biết cách sao chép vào các thiết bị lưu trữ di động. Nói chung, sẽ tuỳ thuộc vào việc các em quan sát cách người lớn xung quanh mình làm như thế nào.	Thời gian cho hoạt động 8 - 10 phút.

Hoạt động đọc

Đoạn văn bản nêu các cách chia sẻ, trao đổi thông tin lưu trên máy tính trong điều kiện gia đình, trường học của HS có đầy đủ máy tính, mạng, khả năng truy cập Internet. Tuỳ thuộc vào điều kiện cụ thể, các em sẽ chọn được cách chia sẻ, trao đổi hiệu quả nhất.

Nếu HS không có điều kiện sử dụng máy tính để làm bài trình chiếu, GV có thể nêu các cách chia sẻ thủ công như chép thông tin ra giấy, chuyển cho bạn, bạn sẽ tổng hợp từ bản viết tay của các bạn rồi trình bày trên bảng cho cô giáo và các bạn nghe. Đó cũng là chia sẻ, trao đổi và trình bày thông tin, đó cũng là làm việc nhóm để giải quyết vấn đề.

Tuy nhiên, điều quan trọng là các em cần trao đổi, thống nhất với nhau để tìm ra cách phù hợp nhất. Việc cùng nhau thảo luận và đồng ý với nhau cách tiến hành mới chính là điểm quan trọng để các em hoàn thiện kĩ năng làm việc nhóm và hoàn thành công việc được giao.

Chốt kiến thức

– HS cần biết: Muốn chia sẻ được thông tin thì cần trao đổi và thống nhất với nhau cách làm và trong thực tế có nhiều cách khác nhau để trao đổi thông tin.

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

Câu hỏi củng cố

Đáp án: A, B, C.

Câu hỏi này cũng là một cách gián tiếp cho các em biết việc trao đổi, chia sẻ thông tin rất đa dạng và có nhiều cách. Ở bất cứ trường hợp nào cũng có thể tìm ra cách hiệu quả.

Có thể một số HS sẽ chọn nhầm cả phương án D. GV có thể giải thích cho các em biết phương án D cũng là một cách trao đổi thông tin, tuy nhiên thông tin lưu trên máy tính (là thông tin số hay cụ thể là các loại tệp) thì không chia sẻ theo cách gọi điện thoại được.

3. Thực hành tìm kiếm thông tin trên website và chia sẻ thông tin

Qua hai nhiệm vụ được hướng dẫn cụ thể từng bước, mỗi HS hoặc một nhóm HS sau khi TH xong sẽ có đủ sản phẩm, hoàn thành được nhiệm vụ đã đặt ra ở Mục đích, Yêu cầu và Hoạt động khởi động của bài học. Đó là tìm kiếm được thông tin trên website, lưu lại những thông tin tìm được, chia sẻ thông tin trong nhóm để có đủ thông tin cho bài trình chiếu về *Ngày hội Trạng Nguyên nhỏ tuổi*.

GV nên nhấn mạnh một lần nữa về sự giống nhau và khác nhau của việc tìm kiếm thông tin trên Internet mà HS đã được học ở lớp 4 với việc tìm kiếm thông tin trên website bằng công cụ tìm kiếm.

– Giống nhau là cùng tìm kiếm bằng từ khoá và cách làm là nhập từ khoá vào ô tìm kiếm.

– Khác nhau ở phạm vi tìm kiếm (phạm vi trong một website và phạm vi trên Internet).



Luyện tập

Hình 14 là giao diện website của Trung tâm dự báo Khí tượng Thuỷ văn Quốc gia.

a) Địa chỉ website là nchmf.gov.vn.

b) Các chủ đề thông tin trong website là: Giới thiệu, Thời tiết, Khí hậu, Thuỷ văn, Hải văn, Phân vùng rủi ro thiên tai, Khoa học & Công nghệ, Kiến thức khí tượng thuỷ văn (KTTV), Dịch vụ KTTV.

c) Vị trí của công cụ tìm kiếm thông tin trên website là ở phía trên, bên trái, cạnh hình cờ đỏ sao vàng. Nháy chuột vào biểu tượng chiếc kính lúp, ô tìm kiếm sẽ xuất hiện để người sử dụng nhập từ khoá tìm kiếm.



Vận dụng

GV có thể dành một khoảng thời gian cuối giờ TH để HS thực hiện việc truy cập vào website nchmf.gov.vn, tìm kiếm thông tin, chọn thông tin và ghi lại thành các tệp trên máy tính.

GV có thể đánh giá theo từng phần công việc mà HS thực hiện được (xác định được từ khoá, tìm được thông tin, ghi lại được thông tin thành tệp).

Tuỳ thuộc vào từng địa phương mà GV có thể gợi ý cho HS những website khác để tìm kiếm thông tin, ví dụ các website giới thiệu về các địa danh du lịch, giới thiệu về địa phương,... Khi được tìm hiểu về nơi HS đang sống, các em sẽ thấy hứng thú hơn.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

– Nhiệm vụ đặt ra trong bài là truy cập website của báo *Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng* để tìm kiếm thông tin về Ngày hội Trạng Nguyên nhỏ tuổi chỉ là một ví dụ minh hoạ cụ thể. Tuỳ thuộc vào điều kiện cơ sở vật chất của từng lớp, từng trường, từng địa phương, hay tuỳ thuộc vào thời gian dạy học (có thể có các sự kiện liên quan đến văn hoá, du lịch của địa phương) mà GV có thể chọn chủ đề tìm kiếm khác, trên những website khác để HS TH. Tuy nhiên vẫn phải đảm bảo các chủ đề và website lựa chọn phải phù hợp với đối tượng HS tiểu học (cụ thể là HS lớp 5).

– Nếu GV chọn giới thiệu website khác thì cần truy cập và xem thật cẩn thận thông tin trên các website đó trước khi lên lớp để đảm bảo không có các thông tin gây ảnh hưởng tiêu cực đến HS khi các em truy cập và tìm kiếm thông tin.

– Việc truy cập, đọc thông tin trên website nói chung (kể cả người lớn) cũng vẫn theo cảm tính, chưa theo đúng cách tiếp cận, cách tìm kiếm khoa học. Vì vậy, kĩ năng này các em cần TH nhiều mới tạo thành thói quen.

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

Bài 3 TÌM KIẾM THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Tìm kiếm, lựa chọn thông tin phù hợp trong giải quyết vấn đề.

– Hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

2. Năng lực

– Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.

– Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.

– Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, hợp tác, có trách nhiệm, có tinh thần làm việc nhóm, tôn trọng sự khác biệt.

B CHUẨN BỊ

GV: Tìm kiếm và sưu tầm địa chỉ một số website về du lịch Sa Pa để phục vụ việc minh hoạ cho nội dung TH; máy chiếu, bài trình chiếu về nội dung bài (nếu có).

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động khởi động đưa ra tình huống để dẫn dắt HS vào nội dung bài. GV dành khoảng 10 phút cho HS thảo luận, trao đổi, phỏng đoán xem kì nghỉ hè của ba bạn có thành công không. Hoạt động này sẽ giúp lớp học sôi nổi hơn để các em bước vào bài học một cách hứng thú.

1. Sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập, tìm kiếm thông tin

Hoạt động 1: Những vấn đề mà ba bạn có thể gặp phải trong kì nghỉ hè

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS nhận ra được các vấn đề có thể xảy ra trong thực tế. Cả ba bạn đều chuẩn bị cho kì nghỉ hè như nhau nhưng mỗi bạn đến một địa điểm khác nhau thì có thể nảy sinh các vấn đề khác nhau.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 - 6 HS). – Các nhóm thảo luận để tìm ra các câu trả lời. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả. – GV tổng hợp kết quả.	– Sản phẩm là các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – Dự kiến câu trả lời của HS: Với những gì chuẩn bị, kì nghỉ của An vui vẻ và thành công. Kì nghỉ của Minh và Khoa sẽ không thành công vì sự chuẩn bị của các bạn không đúng và phù hợp với thời tiết thực tế ở nơi các bạn đến.	Thời gian cho hoạt động 8-10 phút.



Hoạt động đọc

Nội dung đoạn văn bản phân tích cho HS nhận ra sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong việc chuẩn bị cho chuyến đi nghỉ hè. Bạn An biết thông tin về địa điểm mình sẽ đi nghỉ nên đã có sự chuẩn bị phù hợp. Minh và Khoa chủ quan, không tìm hiểu thông tin nên việc chuẩn bị không đúng với thực tế, vì vậy chuyến đi của các bạn được dự đoán sẽ không thành công.

GV có thể nêu thêm nhiều ví dụ khác trong thực tế để HS nhận ra tầm quan trọng của thông tin trong giải quyết vấn đề và nhấn mạnh: "Để giải quyết vấn đề em cần đưa ra quyết định. Để có được quyết định thì cần phải có thông tin".



Chốt kiến thức

GV nhấn mạnh và nhắc lại để HS ghi nhớ hai nội dung liên quan đến sự cần thiết và tầm quan trọng của thông tin trong giải quyết vấn đề.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: A, B, C, D.

Câu hỏi này cũng nhằm mục đích để HS nhận ra: Càng biết nhiều thông tin liên quan đến vấn đề càng giúp cho việc ra quyết định để giải quyết vấn đề tốt hơn.

2. Hợp tác để giải quyết vấn đề

Hoạt động 2: Cách giải quyết vấn đề

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết được cần phải hợp tác để giải quyết vấn đề.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 - 6 HS). – Các nhóm thảo luận để chọn ra phương án trả lời và quan trọng là giải thích được tại sao các em lại chọn phương án đó. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả. – GV tổng hợp kết quả.	– Sản phẩm là các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – Phương án đúng là C. – GV cần phân tích rõ để các em hiểu ra không nên thực hiện theo phương án A và B vì cả hai phương án đều không thể hiện được tinh thần hợp tác, làm việc nhóm.	Thời gian cho hoạt động 8 - 10 phút.



Hoạt động đọc

Đoạn văn bản phân tích cụ thể nhiệm vụ tạo bài trình chiếu của ba bạn An, Minh, Khoa để HS thấy được việc tiến hành giải quyết một vấn đề theo nhóm như thế nào.

GV có thể cho HS đọc đoạn văn bản. Hỏi HS xem ngoài cách phân công công việc tạo bài trình chiếu như trong SGK thì còn cách phân công nào khác không. HS có thể nêu ra một vài cách phân công khác, từ đó GV nhấn mạnh cho HS biết có nhiều cách để giải quyết vấn đề theo nhóm. Tuy nhiên, nếu phân công đúng người đúng việc, dựa vào điểm mạnh của mỗi người để phân công thì hiệu quả công việc sẽ tốt hơn.

GV cũng có thể đặt thêm các câu hỏi như:

– Sau khi phân công, nếu bạn Minh vì mải chơi mà không hoàn thành những trang chiếu nói về kì nghỉ hè của mình đúng hạn thì bạn Khoa có thể hoàn thành việc ghép các trang chiếu để hoàn thành bài trình chiếu không?

– Nếu bạn Minh chỉnh sửa hình ảnh cho cả bài trình chiếu rất đẹp nhưng bạn An không giúp các bạn chỉnh sửa văn bản thì chất lượng bài trình chiếu có tốt không?

Dựa vào câu trả lời của HS, GV sẽ dẫn dắt để các em nhận thấy được trách nhiệm của mỗi thành viên trong nhóm khi hợp tác để giải quyết vấn đề. Các em cần có trách nhiệm hoàn thành công việc của mình và hợp tác giúp đỡ lẫn nhau để hoàn thành công việc chung vì kết quả công việc của mỗi người đều ảnh hưởng đến kết quả công việc của những người khác và của cả nhóm.



Chốt kiến thức

GV nhắc lại và nhấn mạnh hai nội dung HS cần ghi nhớ khi hợp tác để giải quyết vấn đề.

Câu hỏi củng cố

Đáp án: A, B.

GV phân tích thêm để HS thấy được cái sai trong phương án C và tránh không làm theo. Các em cần nhận ra bài học trong học tập cũng như trong cuộc sống là: Để người khác làm thay công việc của mình là điều không nên.

3. Thực hành tìm kiếm và lựa chọn thông tin

Qua hai nhiệm vụ được hướng dẫn cụ thể từng bước, HS sau khi TH xong sẽ tìm kiếm và lựa chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết. Cụ thể là tìm được thông tin về các điểm tham quan du lịch ở Sa Pa và dựa vào các thông tin đó để chọn được các điểm tham quan phù hợp với gia đình mình.

Luyện tập

1. Đáp án: C.

2. HS vận dụng các kiến thức và kĩ năng tìm kiếm thông tin trên website đã học ở Bài 2 để hoàn thành việc tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết, đó là lập một danh sách các địa điểm tham quan ở Thủ đô Hà Nội.

Vận dụng

Vận dụng này giúp HS ôn lại và kết hợp kiến thức, kĩ năng đã học ở Bài 2, Bài 3 để giải quyết một vấn đề các em có thể gặp trong thực tế. Đó là tìm kiếm, lựa chọn thông tin phù hợp và ghi lại để sử dụng vào việc ra quyết định.

Tuỳ thuộc vào tình hình thực tế mà GV có thể đưa ra các yêu cầu tìm kiếm tương tự cho Vận dụng, miễn là giúp HS đạt được việc ôn lại và sử dụng các kiến thức, kĩ năng đã học để giải quyết các vấn đề trong thực tế, gần gũi với các em.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

Những vấn đề được chọn để minh hoạ trong bài chỉ là ví dụ. GV hoàn toàn có thể chọn các vấn đề tương tự, phù hợp với điều kiện của HS để minh hoạ. Ví dụ, với các địa phương mà HS chưa có điều kiện làm quen nhiều với máy tính, với việc TH tạo bài trình chiếu trên máy thì GV có thể chọn các tình huống hợp tác giải quyết vấn đề theo nhóm khác để HS dễ dàng hình dung và hiểu.

Bài 4 CÂY THƯ MỤC

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Cây thư mục với cấu trúc hợp lí.

– Công cụ tìm kiếm trên máy tính.

2. Năng lực

– Tạo được các thư mục với cấu trúc cây hợp lí.

– Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm các thư mục và các tệp.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, chăm học chăm làm.

B CHUẨN BỊ

GV: hình ảnh các cây thư mục với cấu trúc hợp lí và không hợp lí (có thể là hình vẽ hoặc hình chụp thực tế giao diện trên máy tính); máy chiếu, bài trình chiếu về nội dung bài (nếu có).

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động này nhắc lại kiến thức liên quan mà các em đã học ở lớp 3 (sắp xếp để dễ tìm, sơ đồ hình cây, tổ chức thông tin trong máy tính) để kết nối và làm cơ sở cho việc giới thiệu mục tiêu của bài học.

GV nêu hai câu hỏi trong hoạt động khởi động để HS suy nghĩ và gọi một vài HS đưa ra câu trả lời. Có thể câu trả lời của các em chưa đúng nhưng là cơ sở để GV nắm được sơ lược hiểu biết của HS về vấn đề này, từ đó có định hướng đúng cho việc giới thiệu nội dung bài học.

1. Tạo thư mục với cấu trúc cây hợp lí

Hoạt động: Thế nào là một cấu trúc cây thư mục hợp lí?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS bước đầu nhận ra một cấu trúc cây thư mục hợp lí.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 - 6 HS).	– Sản phẩm là các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – Cây thư mục ở Hình 19 có cấu trúc hợp lí hơn. Tuy nhiên, điều quan trọng là HS giải thích được lí do tại sao.	Thời gian cho hoạt động 8 - 10 phút.

	– Các nhóm thảo luận để tìm ra các câu trả lời. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả. – GV tổng hợp kết quả.	– Lí do có thể là: Cây thư mục ở Hình 19 hợp lí hơn vì các tệp ảnh của mỗi bạn được lưu trong một thư mục cùng cấp mang tên An, Khoa, Minh tương ứng. Khi cần tìm ảnh của bạn nào thì chỉ cần vào thư mục mang tên bạn đó. Còn cây thư mục ở Hình 18 thì các tệp ảnh được lưu ở nhiều thư mục không theo một quy tắc nào. Ví dụ tệp ảnh Tuyet-roi.jpg do Minh chụp lại không nằm cùng trong thư mục chứa các tệp ảnh khác của Minh.	



Hoạt động đọc

Đoạn văn bản cho biết nguyên nhân cần sắp xếp và lưu trữ tệp trong máy tính một cách hợp lí và giới thiệu cho HS biết cách để tạo được một cấu trúc cây thư mục hợp lí.

GV nên nhấn mạnh cho HS biết việc đặt tên, phân loại, tạo cây thư mục không có quy tắc chính xác, không bắt buộc các em phải tuân theo một cách cụ thể nào. Mỗi người lại có một thói quen và quy tắc riêng. Tuy nhiên, tất cả đều nên dựa trên hai quy tắc là:

– Đặt tên thư mục hoặc tệp theo một cách thống nhất.

– Phân loại tệp và sắp xếp vào các thư mục.



Chốt kiến thức

HS cần ghi nhớ hai nội dung được nêu trong hộp kiến thức.



Câu hỏi củng cố

Đây là câu hỏi mở. HS sẽ có nhiều phương án trả lời khác nhau. Tuy nhiên, GV có thể dựa vào các lí do sau để hướng HS vào câu trả lời đúng:

– Tên của thư mục và tệp sẽ cho người sử dụng biết chủ đề của nội dung mà không cần mở thư mục và tệp đó.

– Nhờ tên thư mục và tệp mà người sử dụng có thể tìm kiếm một thư mục và tệp nhanh chóng và hiệu quả hơn.

2. Công cụ tìm kiếm trên máy tính



Hoạt động đọc

Đoạn văn bản giới thiệu cho HS biết trong máy tính còn có công cụ tìm kiếm để hỗ trợ người sử dụng tìm kiếm thư mục và tệp. GV cho HS đọc nội dung và chốt lại ba ý sau:

– Máy tính cung cấp công cụ tìm kiếm thư mục và tệp.

– Công cụ tìm kiếm nằm trong cửa sổ phần mềm File Explorer.

– Công cụ tìm kiếm rất hữu ích trong trường hợp người sử dụng chỉ nhớ được tên hoặc một phần tên thư mục và tệp mà không nhớ chính xác thư mục và tệp đó được lưu ở đâu.



Chốt kiến thức

HS cần ghi nhớ hai nội dung được nêu trong hộp kiến thức.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: B.

GV hướng dẫn HS quan sát Hình 21 để biết thư mục đang mở là thư mục nào. HS cần nhớ lại kiến thức đã học ở lớp 4 để biết cách xem tên thư mục hiện tại đang mở ở ngăn bên trái cửa sổ hoặc ở đường dẫn trong ô phía trên cửa sổ.

3. Thực hành tạo cây thư mục và sử dụng công cụ tìm kiếm trên máy tính

GV hướng dẫn HS TH từng bước theo hướng dẫn trong SGK.

HS đã quen thuộc với cách tạo mới một thư mục khi học môn Tin học ở lớp 4, vì vậy phần hướng dẫn thực hiện Nhiệm vụ 1 trong SGK chỉ nêu các bước để tạo được cây thư mục theo yêu cầu.



Luyện tập

1. Đáp án: B.

2. HS tự TH.



Vận dụng

GV hướng dẫn HS TH luôn trên máy tính ở phòng TH để các em có thể vận dụng những kiến thức vừa học vào tình huống thực tế.

Cách đặt tên, phân loại, sắp xếp của mỗi HS có thể khác nhau. GV cần đánh giá dựa vào tình huống cụ thể, chỉ cần các em đưa ra được quy tắc đặt tên, phân loại và sắp xếp là đã đạt được một phần yêu cầu.

GV lưu ý các em không được thay đổi cấu trúc của các thư mục khác trên máy tính đang TH.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

Những hình ảnh, cây thư mục được chọn để minh hoạ trong bài chỉ là ví dụ. GV hoàn toàn có thể chọn hình ảnh, cây thư mục tương tự ngay trên máy tính của mình để minh hoạ.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

Bài 5 BẢN QUYỀN NỘI DUNG THÔNG TIN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nội dung thông tin, bản quyền nội dung thông tin.

– Tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.

2. Năng lực

– Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.

– Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.

– Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.

– Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,...

3. Phẩm chất

Trung thực, tự trọng khi tạo nội dung thông tin.

B CHUẨN BỊ

GV: Tư liệu hình ảnh, video, đa phương tiện (nếu có) minh hoạ nội dung thông tin, minh hoạ một số tình huống thể hiện sự tôn trọng/không tôn trọng bản quyền nội dung thông tin.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Đoạn văn bản giới thiệu ngữ cảnh quen thuộc với HS là làm báo tường chào mừng ngày Nhà giáo Việt Nam. Khi làm báo tường, các em sáng tạo ra nội dung thông tin như viết bài văn phát biểu cảm nghĩ, sáng tác thơ, vẽ tranh,... Các em cũng sử dụng thông tin của người khác như trích dẫn bài văn, bài thơ,... của các tác giả khác. Đây là ngữ cảnh tự nhiên để giới thiệu cho HS về bản quyền nội dung thông tin và hướng dẫn các em cách tuân thủ luật pháp và đạo đức về bản quyền nội dung thông tin.

Hoạt động 1: Tác giả là ai?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Kết hợp giữa ví dụ minh hoạ và kinh nghiệm thực tiễn của HS để tiếp cận đến các khái niệm về nội dung thông tin và bản quyền nội dung thông tin.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 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: – Bài thơ ở Hình 24 của tác giả Xuân Quỳnh. Bài viết trong Hình 25 của bạn Ngô Hà Trang, lớp 5A. – Phải ghi rõ tên tác giả để người đọc biết thông tin đó do ai tạo ra.	Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

1. Bản quyền nội dung thông tin



Hoạt động đọc

Từ hoạt động thảo luận của phần Khởi động, GV dẫn dắt vào phần Kiến thức mới. Kết quả đánh giá từ hoạt động thảo luận cho thấy: Trong đời sống và học tập, HS có thể thấy rất nhiều ví dụ minh hoạ cho nội dung thông tin và việc sử dụng nội dung thông tin. GV có thể yêu cầu HS cho thêm ví dụ về nội dung thông tin. GV phân tích các ví dụ minh hoạ để thấy rằng mỗi nội dung thông tin đều do tác giả nào đó tạo ra. Tác giả (cá nhân hoặc tổ chức sở hữu nội dung thông tin) có quyền cho phép hoặc không cho phép người khác sử dụng nội dung thông tin của mình. Chúng ta chỉ sử dụng nội dung thông tin khi được phép.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Đáp án D.

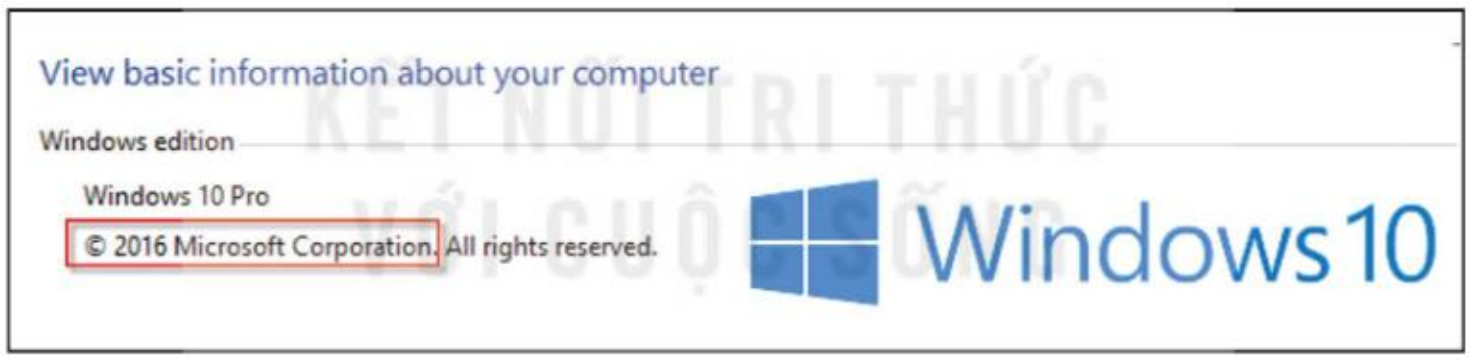
2. Truy cập và bảo mật nội dung thông tin

Hoạt động đọc

Từ việc hình thành khái niệm bản quyền nội dung thông tin ở trên, hoạt động này nhằm mục tiêu giúp HS nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.

Vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung thông tin thể hiện ở việc cần được tác giả cho phép và trích dẫn nguồn khi sử dụng. Điều này được minh hoạ bằng những ví dụ cụ thể về cách trích dẫn nguồn. GV có thể yêu cầu HS nêu thêm những ví dụ khác về cách trích dẫn nguồn tin như bài văn, bài thơ, tác phẩm mĩ thuật, âm nhạc trong SGK, bài viết trên website của trường,... Để nhấn mạnh khía cạnh đạo đức trong việc truy cập nội dung, GV có thể yêu cầu HS nêu thêm một số ví dụ về truy cập nội dung không hợp lệ như: sao chép bài trong giờ kiểm tra, bài báo tường không ghi rõ tác giả hoặc không trích nguồn tham khảo,...

Vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của bảo mật nội dung thông tin nhấn mạnh ý thức bảo vệ, giữ bí mật thông tin để tránh bị đánh cắp trong quá trình sáng tạo nội dung thông tin. Thông tin bản quyền cần được công khai trên sản phẩm đã hoàn thành như ghi tên tác giả lên sản phẩm hay đăng kí bản quyền và ghi thông tin lên sản phẩm. GV có thể đưa thêm một số hình ảnh minh hoạ về thông tin bản quyền trên các sản phẩm, ví dụ:



Thông tin bản quyền phần mềm Hệ điều hành Windows 10

Chốt kiến thức

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

Câu hỏi củng cố

Đáp án: 1) – b), 2) – c), 3) – a).

3. Tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin

Hoạt động 2: Em cần làm gì khi chứng kiến những tình huống sau?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Thông qua tình huống thực tiễn, HS bộc lộ thái độ thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin; thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,...	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 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.	Dự kiến câu trả lời: – Tình huống 1: Hành động của Bình là vi phạm tính riêng tư, em có thể góp ý để Bình nhận ra hành động sai trái và không tiếp tục vi phạm. – Tình huống 2: Hành động của bạn Hoa là không tôn trọng bản quyền nội dung thông tin, em không đồng tình với hành động này và sẽ góp ý để bạn sửa chữa.	Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.



Hoạt động đọc

Từ việc phân tích hai tình huống trong Hoạt động 2, GV có thể nêu thêm một số ví dụ là những tình huống tương đối phổ biến trong hoạt động trên lớp học, trong trường học,... để HS phân tích, đánh giá và bày tỏ thái độ của mình trước mỗi tình huống đó.

Việc tôn trọng bản quyền nội dung thông tin cần được biểu hiện cụ thể bằng hành động:

– Chỉ sử dụng nội dung thông tin khi được phép.

– Ghi rõ nguồn tin.

– Diễn đạt lại hoặc ghi "phỏng theo".

GV chốt kiến thức: Khi gặp những hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn,... mà chưa có sự đồng ý thì em cần thể hiện rõ thái độ không đồng tình, góp ý, nhắc nhở để các hiện tượng đó không tiếp diễn.



Câu hỏi củng cố

Đáp án: 1) – a), 2) – b), 3) – a).

Luyện tập

1. – Hình 27: Nguồn thông tin của ảnh 1 và 2 là Huỳnh Lãnh, ảnh 3 là Hương Đoàn.

– Cần ghi rõ nguồn thông tin vì đây là quy định về bản quyền nội dung thông tin.

2.

Hành động	Thái độ của em
a) Đọc tin nhắn trên điện thoại của người khác mà không được phép.	Không đồng tình vì đây là hành động vi phạm tính riêng tư.
b) Xin phép sử dụng hình ảnh, bài viết của người khác trong bài trình chiếu và ghi rõ nguồn thông tin.	Đồng tình vì đây là hành động đúng, thể hiện sự tôn trọng bản quyền nội dung thông tin.
c) Chia sẻ thông tin riêng tư (nhật kí, hình ảnh,...) của người khác mà không xin phép.	Không đồng tình vì đây là hành động vừa vi phạm tính riêng tư vừa vi phạm bản quyền nội dung thông tin.

Vận dụng

Trong bài trình chiếu về *Ngày hội Trạng Nguyên nhỏ tuổi*, các bạn đã sử dụng một số thông tin từ website *thieunien.vn*. Các bạn cần ghi rõ tác giả của những bài viết mà các bạn lấy thông tin tham khảo. Nếu không rõ tác giả của bài viết, có thể ghi nguồn tin là website *thieunien.vn*.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

– Bài học tiến hành trong 2 tiết LT.

– Một số tình huống ở Mục 3 có thể thực hiện theo phương pháp đóng vai để tích cực hoá hoạt động của HS.

– Các ngữ liệu trong bài học của SGK là một minh hoạ, GV có thể chủ động điều chỉnh để phù hợp với đặc thù địa phương và đối tượng HS.

Chủ đề 5 ỨNG DỤNG TIN HỌC

Bài 6 ĐỊNH DẠNG KÍ TỰ VÀ BỐ TRÍ HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Định dạng kí tự.

– Bố trí hình ảnh trong văn bản.

2. Năng lực

– Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn: chọn kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ.

– Thay đổi được cách bố trí hình ảnh trong văn bản.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, kiên trì khi học kiến thức mới để sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản trong học tập và cuộc sống.

– Trung thực, trách nhiệm khi nhận xét, đánh giá sản phẩm số. Đặc biệt chú trọng mục tiêu của đánh giá là khuyến khích sự tiến bộ, tập trung đánh giá sản phẩm, không đánh giá con người.

B CHUẨN BỊ

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

– Hai tệp văn bản tư liệu sẵn có trong máy tính để HS TH:

CongThucLamKem;

ChuyenThamQuan.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động: Hai điều tích cực và một điều mong muốn thay đổi

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 định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản.	Trọng tâm phần này là cung cấp phương pháp đánh giá sản phẩm số để từ đó dẫn đến nhu cầu cần học kiến thức mới. Cách thức tiến hành như sau: 1. GV chia nhóm HS (2 – 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 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: – Các tiêu đề không nổi bật nên khó đọc. – Hình ảnh đặt ở vị trí phù hợp hơn.	Câu hỏi ở phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

1. Định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản



Hoạt động đọc

Từ hoạt động thảo luận của phần Khởi động, GV dẫn dắt vào phần Kiến thức mới. Kết quả đánh giá từ hoạt động thảo luận cho thấy cần định dạng để văn bản dễ đọc, dễ ghi nhớ. Hoạt động đọc cung cấp kiến thức về định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản để thực hiện yêu cầu đặt ra từ kết quả của hoạt động khởi động.

Nếu điều kiện cho phép, GV có thể sử dụng máy tính minh hoạ kiến thức của bài học trên phần mềm soạn thảo văn bản.



Chốt kiến thức

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

Câu hỏi củng cố

Để định dạng tiêu đề "Kem cầu vồng hoa quả" như minh hoạ trong Hình 28, em sẽ chọn các lệnh Thay đổi màu chữ (màu xanh), thay đổi cỡ chữ (to hơn) và thay đổi kiểu chữ (đậm).

2. Thực hành định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản

GV tổ chức hoạt động TH theo từng nhiệm vụ 1, 2 và hướng dẫn trong SGK.

Luyện tập

– GV chuẩn bị sẵn tệp dữ liệu trên máy tính HS. Thông báo cho HS biết vị trí đặt tệp văn bản.

– HS mở tệp văn bản để TH các yêu cầu định dạng kí tự, chèn hình ảnh được nêu trong bài tập.

– Sử dụng cách nhận xét sản phẩm số để đánh giá kết quả TH.

Vận dụng

Dựa trên kết quả nhận xét sản phẩm của phần Luyện tập, HS TH định dạng kí tự và và thay đổi vị trí của hình ảnh để thay đổi văn bản giúp dễ đọc, dễ ghi nhớ và đẹp hơn.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

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

– HS đã được học chèn hình ảnh vào văn bản. Ở lớp 3, khi học về hình ảnh trên trang chiếu, HS cũng đã biết cách thay đổi kích thước hình ảnh. Do đó, bài học này kế thừa những kĩ năng HS đã biết và tập trung vào nội dung thay đổi vị trí hình ảnh trong văn bản.

– Để tập trung vào hình thành năng lực cho HS về định dạng kí tự và bố trí hình ảnh trong văn bản, tư liệu văn bản và hình ảnh sẽ được GV chuẩn bị trước. Bài học của SGK là một minh hoạ về ngữ liệu, GV có thể chủ động điều chỉnh để phù hợp với đặc thù địa phương và đối tượng HS.

Bài 7 THỰC HÀNH SOẠN THẢO VĂN BẢN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.

– Đưa hình ảnh vào văn bản.

2. Năng lực

– Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.

– Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, kiên trì luyện tập để thành thạo sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản trong học tập và cuộc sống.

– Trung thực, trách nhiệm khi nhận xét, đánh giá sản phẩm số.

B CHUẨN BỊ

Máy tính TH được 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 tình huống thực tiễn tạo ra văn bản phục vụ học tập và đời sống, trong đó ngữ liệu là văn bản có chứa chữ và hình ảnh. Phần chữ chứa những phần văn bản giống nhau, dẫn đến cần thực hiện một số kĩ năng như yêu cầu đặt ra trong phần mục tiêu.	1. GV cho HS đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 2. GV yêu cầu HS quan sát nội dung văn bản và phát hiện những phần văn bản giống nhau, từ đó đề xuất cách soạn thảo nhanh chóng và hiệu quả.	Cách soạn thảo nhanh chóng là thực hiện sao chép những phần văn bản giống nhau thay cho việc gõ lại các nội dung đã có.	Để đạt được mức yêu cầu thành thạo, trước khi TH, GV có thể yêu cầu HS liệt kê cụ thể những thao tác cần thực hiện để hoàn thành văn bản sao cho nhanh chóng và hiệu quả.

Nhiệm vụ 1: Soạn thảo và định dạng để được văn bản như Hình 38

– Nhiệm vụ này nhằm đạt được yêu cầu thực hiện thành thạo các thao tác chọn, sao chép một đoạn văn bản và đưa được hình ảnh vào vị trí phù hợp trong văn bản.

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

Nhiệm vụ 2: Chỉnh sửa tệp văn bản TreEmHomNay để bổ sung lời hát lần 2

– Nhiệm vụ này nhằm đạt yêu cầu thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép một đoạn văn bản.

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



Luyện tập

Bài tập này nhằm mục tiêu giúp HS luyện tập thành thành thạo các thao tác chọn, xoá, di chuyển, sao chép một đoạn văn bản và đưa hình ảnh vào văn bản.



Vận dụng

GV tổ chức cho HS chia sẻ sản phẩm của phần Luyện tập và tiến hành đánh giá, góp ý theo cách nhận xét sản phẩm số để đánh giá kết quả TH. Dựa trên ý kiến nhận xét, HS thực hiện các thao tác chỉnh sửa để văn bản hợp lí hơn nếu cần.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

Một số lưu ý khi giảng dạy:

– Bài học tiến hành trong 2 tiết.

– HS đã được học các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản, chèn hình ảnh vào văn bản và thay đổi vị trí của hình ảnh trong văn bản. Do đó bài TH này là cơ hội để HS được rèn luyện kĩ năng ở mức thành thạo và nhấn mạnh tính hiệu quả khi tạo ra văn bản trên máy tính.

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

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

A. SỬ DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ TẠO SẢN PHẨM SỐ ĐƠN GIẢN

Bài 8A LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Phần mềm đồ hoạ và các công cụ của phần mềm đồ hoạ.

– Thực hành làm quen với các công cụ của phần mềm đồ hoạ.

2. Năng lực

– Biết được phần mềm đồ hoạ và các công cụ chính của phần mềm đồ hoạ.

– Sử dụng được các công cụ chính của phần mềm đồ hoạ.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, có tinh thần trách nhiệm để hoàn thành công việc.

B CHUẨN BỊ

GV: Sưu tầm hình ảnh và các tấm thiệp được tạo ra từ phần mềm đồ hoạ; máy chiếu, bài trình chiếu về nội dung bài (nếu có).

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động 1: Tạo thiệp chúc mừng bằng phần mềm gì?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS biết có thể dùng nhiều phần mềm khác nhau để tạo ra tấm thiệp. Tuy nhiên, lựa chọn sử dụng đúng phần mềm để tạo sẽ giúp công việc dễ dàng hơn, nhanh hơn và hiệu quả hơn.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 - 6 HS). – Các nhóm thảo luận để tìm ra các câu trả lời. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả và có thể hỏi thêm tại sao các em lại chọn kết quả đó. – GV tổng hợp kết quả.	– Sản phẩm là các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – Phương án trả lời đúng là A, B và C. – Có thể HS không chọn đúng cả ba phương án. GV cần nói cho HS biết phần mềm soạn thảo văn bản và phần mềm trình chiếu cũng có thể tạo ra được tấm thiệp có hình ảnh và lời chúc mừng. Tuy nhiên, sử dụng phần mềm đồ hoạ sẽ tạo được tấm thiệp một cách dễ dàng hơn, nhanh hơn và đẹp hơn.	Thời gian cho hoạt động 8 - 10 phút.

1. Phần mềm đồ hoạ giúp em làm gì?



Hoạt động đọc

Đoạn văn bản giới thiệu cho HS biết có thể làm được những gì bằng phần mềm đồ hoạ. Khả năng tạo sản phẩm của phần mềm đồ hoạ rất lớn, tuỳ thuộc vào người sử dụng. Tuy nhiên, do YCCĐ của Chương trình chỉ giới hạn ở việc sử dụng phần mềm đồ hoạ để tạo sản phẩm số đơn giản cũng như HS mới bắt đầu làm quen với phần mềm đồ hoạ nên SGK chỉ giới thiệu đơn giản và tập trung vào việc tạo sản phẩm, cụ thể là tạo tấm thiệp chúc mừng.



Chốt kiến thức

HS cần biết có thể sử dụng các công cụ của phần mềm đồ hoạ để tạo sản phẩm đồ hoạ.

2. Các công cụ của phần mềm đồ hoạ

Hoạt động 2: Em cần những công cụ gì để tạo tấm thiệp?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS bước đầu có cái nhìn tổng quát và lôgic về sự liên quan giữa các sản phẩm có thể tạo ra bằng phần mềm và các công cụ mà phần mềm cần có.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 – 6 HS). – GV gợi ý HS quan sát tấm thiệp và chỉ ra các chi tiết có trong tấm thiệp, các chi tiết đó là hình ảnh hay chữ viết. – Các nhóm thảo luận để tìm ra các câu trả lời. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả và có thể hỏi thêm tại sao các em lại chọn kết quả đó. – GV tổng hợp kết quả.	– Sản phẩm là các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – Đáp án đúng là: **1.** Chọn A. Tấm thiệp gồm các thông tin dạng chữ và dạng hình ảnh. **2.** Để giúp em tạo tấm thiệp thì phần mềm cần có công cụ vẽ hình và công cụ viết chữ.	Thời gian cho hoạt động 8 - 10 phút.



Hoạt động đọc

Từ việc quan sát, thảo luận và tìm ra câu trả lời cho hai câu hỏi ở Hoạt động 2, HS đã bước đầu định hình được các nhóm công cụ mà phần mềm đồ hoạ cung cấp cho người sử dụng. GV cho HS đọc đoạn văn bản để các em biết khắc sâu những kiến thức cần biết.

Chốt kiến thức

HS cần ghi nhớ các công cụ chính của phần mềm đồ hoạ.

Câu hỏi củng cố

1. Đáp án: C.

2. HS trả lời theo hiểu biết của mình.

3. Thực hành làm quen với các công cụ trong phần mềm đồ hoạ

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

– GV cho HS quan sát giao diện phần mềm đồ hoạ ở Hình 42 và có thể hỏi xem các em có nhận xét gì về giao diện, có thấy gì giống và khác với giao diện của các phần mềm mà các em đã học không. GV có thể gợi ý cho HS thấy những phần tương tự như giao diện của phần mềm soạn thảo văn bản như: trang vẽ giống trang văn bản, các công cụ và lệnh ở phần trên của giao diện,...

– Việc phân biệt được sự khác nhau trong cách sử dụng màu 1 và màu 2 khá khó. GV nhắc HS đọc kĩ phần hướng dẫn, sau đó TH sử dụng lần lượt từng công cụ với từng màu để nhận biết rõ ràng cách sử dụng hộp màu.

Luyện tập

1. Đáp án: A.

GV hướng dẫn HS quan sát Hình 54 và phân tích để tìm ra phương án đúng: hình cột đèn có ba đèn hình oval (vậy cần công cụ vẽ hình Oval), có chân cột đèn, thân cột đèn hình chữ nhật (vậy cần công cụ vẽ hình Rectangle), mỗi đèn có một màu lần lượt là đỏ, vàng, xanh, cột đèn có màu xám (vậy cần công cụ tô màu Fill).

2. Đáp án: B.

Vận dụng

HS sử dụng các công cụ đã học để vẽ hình cột đèn tương tự ở Hình 54.

GV nhắc HS: Để vẽ được ba đèn có hình dạng và kích thước giống nhau, chỉ khác về màu thì nên vẽ hình một đèn trước, sau đó sử dụng lệnh Copy để sao chép thêm hai đèn nữa rồi tô màu cho đúng.

Khi sử dụng lệnh Copy các em sẽ cần đọc lại phần lưu ý ở Nhiệm vụ 1 để có thể bật chế độ sao chép với nền trong suốt. Nhờ đó, HS có thể hiểu rõ cách sử dụng lệnh này.

Bài 9A SỬ DỤNG PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ TẠO SẢN PHẨM SỐ

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số.

2. Năng lực

Sử dụng được phần mềm đồ hoạ để tạo sản phẩm số.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, ham làm, ham học, có tinh thần trách nhiệm để hoàn thành công việc.

B CHUẨN BỊ

GV: Sưu tầm hình ảnh và các tấm thiệp được tạo ra từ phần mềm đồ hoạ; máy chiếu, bài trình chiếu về nội dung bài (nếu có).

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

GV yêu cầu HS quan sát ba tấm thiệp trong Hình 55 để các em xác định rõ sản phẩm mà mình sẽ tạo trong bài, đồng thời giúp các em có hứng thú để bắt đầu bước vào việc TH để tạo sản phẩm cụ thể.

1. Xác định các thành phần của tấm thiệp

Hoạt động: Trong tấm thiệp thường có những thành phần gì?

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS bước đầu định hình được cách làm việc đúng đắn, chuyên nghiệp. Đó là tiếp cận công việc, nhiệm vụ một cách bài bản bằng cách quan sát, phân tích, tìm hiểu nhiệm vụ trước, sau đó mới bắt tay vào thực hiện. Như vậy, công việc sẽ được thực hiện hiệu quả hơn.	– Chia lớp thành các nhóm (nhóm 3 hoặc nhóm 5 - 6 HS). – Các nhóm thảo luận để tìm ra các câu trả lời. – GV chọn một vài nhóm đại diện trình bày kết quả và có thể hỏi thêm tại sao các em lại chọn kết quả đó. – GV tổng hợp kết quả.	– Sản phẩm là các câu trả lời sau khi thảo luận nhóm. – Câu trả lời có thể là: **1.** Thiệp chúc mừng thường được tặng vào ngày sinh nhật, ngày lễ, ngày Tết,... thường là các dịp vui vẻ. **2.** Trong tấm thiệp thường có hình ảnh và văn bản.	Thời gian cho hoạt động 8 - 10 phút

Hoạt động đọc

Đoạn văn bản diễn tả cụ thể câu trả lời cho hai câu hỏi ở Hoạt động 1 và cũng là kiến thức mới mà HS cần biết.

Chốt kiến thức

HS cần ghi nhớ hai nội dung trong hộp kiến thức.

Câu hỏi củng cố

Đáp án: 1) – b); 2) – a); 3) – c).

GV hướng dẫn HS tìm ra phương án ghép đúng bằng cách quan sát các thành phần (cụ thể là các hình ảnh và văn bản) trong tấm thiệp. Ví dụ: thiệp chúc mừng sinh nhật thường có nến, hộp quà,...

2. Thực hành tạo thiệp chúc mừng sinh nhật

GV hướng dẫn HS TH theo từng bước trong SGK. HS đã biết sử dụng các công cụ cần thiết, đã biết tạo các thành phần cụ thể của tấm thiệp. HS học cách sử dụng thêm công cụ viết chữ Text là đã có khả năng tạo được một sản phẩm đơn giản với đầy đủ yêu cầu.

Luyện tập

HS quan sát Hình 61a sau đó tự TH.

Sản phẩm kết quả của bài luyện tập có yêu cầu khó hơn sản phẩm trong phần thực hành. Đó là cần tạo nền của tấm thiệp bằng các đường kẻ xen kẽ nhau. GV hướng dẫn HS quan sát hình 61a và phân tích xem cần phải tạo các thành phần nào, cách tạo như thế nào cho nhanh và hiệu quả.

Có nhiều cách khác nhau để tạo ra được tấm thiệp kết quả. Tương tự, cũng có nhiều cách khác nhau để tạo nền cho tấm thiệp. Ví dụ: Cách 1 là dùng công cụ vẽ hình Rectangle để tạo lần lượt các hình chữ nhật với hai màu tím đậm và tím nhạt; Cách 2 là tạo một hình chữ nhật màu tím đậm có kích thước lớn bằng nền của tấm thiệp, sau đó tạo các hình chữ nhật màu tím nhạt có kích thước nhỏ hơn xen kẽ trên nền hình chữ nhật lớn.

Nên sử dụng lệnh Copy để tạo được các hình chữ nhật có kích thước bằng nhau.

Mỗi HS sẽ tìm ra được một cách thực hiện khác nhau. GV quan sát cách HS thực hành, góp ý, hướng dẫn để các em tạo được sản phẩm nhanh hơn, đẹp hơn.

Vận dụng

HS tự TH. GV lưu ý các em chọn kích thước, màu sắc cho lời chúc mừng sao cho nổi bật trên nền của tấm thiệp.

B. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN HỖ TRỢ TẠO SẢN PHẨM ĐƠN GIẢN

Bài 8B LÀM SẢN PHẨM THỦ CÔNG THEO VIDEO HƯỚNG DẪN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nhận ra lợi ích của đa phương tiện trong việc hỗ trợ, hướng dẫn làm một việc cụ thể như tạo sản phẩm thủ công đơn giản thông qua một video cụ thể.

2. Năng lực

Tạo được sản phẩm thủ công đơn giản theo video hướng dẫn.

3. Phẩm chất

Có tinh thần trách nhiệm đối với sản phẩm do mình tạo ra.

B CHUẨN BỊ

GV:

– Một số video hướng dẫn gấp giấy phù hợp với HS, tìm được trên Internet hoặc được cài đặt trong máy tính.

– Kết nối máy tính với Internet để có thể truy cập một mạng xã hội chia sẻ video như YouTube.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Phần Khởi động vừa có ý nghĩa giới thiệu bài học, vừa để chuẩn bị bối cảnh cho Hoạt động 1. Nhiều HS đã quen với việc gấp giấy thành các hình. Các em được gợi ý tạo ra một sản phẩm gấp giấy, có nhiều bước cần được hướng dẫn.

Tuỳ điều kiện cụ thể và kinh nghiệm của HS, GV có thể chọn một sản phẩm gấp giấy khác thay cho hình con hạc. Tuy nhiên, sản phẩm cần đơn giản để có thể thực hiện ngay trên lớp với sự hướng dẫn của video mà vẫn tạo được hứng thú cho HS.

1. Tìm kiếm và xem video hướng dẫn trên Internet

Hoạt động 1: Tìm video gấp giấy

Thông qua hoạt động cụ thể, HS nhận ra nhiều hoạt động trở nên dễ thực hiện với sự hướng dẫn qua video. Những video này lại có thể tìm kiếm dễ dàng trên Internet hoặc trong môi trường kĩ thuật số nói chung.

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS nhận ra có thể tìm thấy những video hướng dẫn thực hiện một công việc trên Internet hoặc trong môi trường kĩ thuật số.	– HS nhắc lại kĩ năng tìm kiếm trên một website. – Hoạt động được thực hiện theo nhóm. Mỗi nhóm có thể tìm thấy và sử dụng những video hướng dẫn khác nhau. – Chia sẻ câu trả lời với cả lớp.	– Đánh giá theo kết quả tìm được.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.

Lưu ý:

– Từ lớp 4, HS đã biết cách tìm kiếm thông tin trên một website cụ thể như YouTube.

– Tuỳ đối tượng HS, GV có thể gợi ý từ khoá hoặc để các em đề xuất từ khoá trước khi tìm kiếm.

– Tiết học có thể được thực hiện trong phòng máy tính hoặc trên lớp học với các nhóm được trang bị máy tính có kết nối Internet. Nếu không có kết nối Internet, GV cần chuẩn bị sẵn các video và lưu trữ trong máy tính của HS để các em có thể tìm thấy video hướng dẫn trong máy tính.



Hoạt động đọc

Nội dung kiến thức gồm ba phần:

– HS nhận ra rằng các em có thể tìm thấy trên Internet những video hướng dẫn tạo sản phẩm thủ công đơn giản.

– HS được quan sát để biết cách điều khiển việc xem video trên website, có nhiều điểm tương tự như xem bằng phần mềm (đã được TH ở lớp trước).

– HS được lưu ý rằng YouTube có thể được truy cập từ ti vi thông minh hoặc điện thoại thông minh.



Chốt kiến thức

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

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Câu hỏi củng cố

Đáp án: B.

Nút tiến trình là công cụ điều khiển video chưa được nhắc tới ở những lớp trước. HS có thể sử dụng nút tiến trình để xem nhiều lần những đoạn video hướng dẫn thực hiện những bước khó.

2. Thực hành làm sản phẩm thủ công theo video

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

– GV quan sát HS TH, thúc đẩy hoạt động và nhắc nhở HS sử dụng đúng công cụ điều khiển xem video để dễ dàng làm theo.

Sản phẩm cuối cùng cần được trình bày trước lớp và có thể được trưng bày trong lớp một thời gian như một cách khuyến khích HS hoàn thiện sản phẩm, giáo dục tinh thần trách nhiệm đối với sản phẩm do các em tạo ra.

Luyện tập

1. Trong khi video đang được phát, chỉ có biểu tượng B không hiển thị trên thanh điều khiển. Như vậy, các biểu tượng A, C, D đều hiển thị trên thanh điều khiển.

2. HS chỉ cần tìm được video hướng dẫn cách gấp giấy thành một hình cụ thể mà các em thấy thú vị mà không cần thực hiện theo video đó. Tính đa dạng, phong phú của tư liệu, dễ dàng được truy cập từ xa, thúc đẩy HS thực hiện những việc tiếp theo, tạo hứng thú và động lực học tập và khuyến khích các em tìm tòi, sáng tạo.

Vận dụng

HS được hướng dẫn để tìm hiểu về nghệ thuật gấp giấy Nhật Bản Origami. Xem video và thực hiện theo để tạo ra sản phẩm.

Qua hoạt động, HS không chỉ mở rộng kiến thức về nghệ thuật gấp giấy mà còn có thể nhận ra phía sau những hoạt động thủ công đơn giản, có thể ẩn chứa những ý tưởng thú vị, thúc đẩy sáng tạo và trước hết là tinh thần trách nhiệm đối với sản phẩm được tạo ra.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

1. Về nội dung

Đa phương tiện (Multimedia) là hình thức kết hợp nhiều định dạng nội dung khác nhau như văn bản, hình ảnh, âm thanh, hình động, video,... vào một sản phẩm truyền thông có tính tương tác.

Các sản phẩm đa phương tiện làm cho các chủ đề phức tạp trở nên dễ hiểu hơn nên được sử dụng ngày càng rộng rãi trong các lĩnh vực khác nhau, từ giáo dục, tiếp thị đến giải trí, tin tức,...

Video là một thành phần của một sản phẩm đa phương tiện nhưng tự nó cũng là một sản phẩm đa phương tiện do kết hợp các yếu tố hình ảnh, âm thanh và nhiều khi cả văn bản.

Ở cấp Tiểu học, HS được học sử dụng công cụ đa phương tiện trong những tình huống khác nhau, ở những mức độ khác nhau. Cụ thể:

– Lớp 3: Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên.

– Lớp 4: Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá.

– Lớp 5: Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản.

GV cũng có thể giới thiệu YouTube là website kết nối nhiều người, để họ có thể chia sẻ và trao đổi thông tin, hình ảnh, video,... với nhau. Đó là môi trường tương tác được, gọi là *mạng xã hội*.

2. Về phương tiện dạy học

Bài học gồm hai tiết, một tiết LT và một tiết TH.

– Tiết LT có thể được thực hiện trong phòng máy tính, trên lớp học với các nhóm được trang bị máy tính có kết nối Internet hoặc trên máy tính của GV.

– Nếu không có kết nối Internet, trong Hoạt động 1 của tiết LT, HS được hướng dẫn để tìm thấy video hướng dẫn đã được lưu trữ trong máy tính.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

Bài 9B THỰC HÀNH TẠO ĐỒ DÙNG GIA ĐÌNH THEO VIDEO HƯỚNG DẪN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Rèn luyện kĩ năng sử dụng công cụ đa phương tiện trong việc hỗ trợ tạo sản phẩm thủ công hữu ích.

2. Năng lực

Tạo được sản phẩm thủ công (đồ dùng gia đình) theo video hướng dẫn.

3. Phẩm chất

Có tinh thần trách nhiệm đối với sản phẩm do mình tạo ra.

B CHUẨN BỊ

GV:

– Một số video tạo sản phẩm thủ công hữu ích, tìm được trên Internet hoặc được lưu trữ trong máy tính.

– Kết nối máy tính với Internet để có thể truy cập một mạng xã hội chia sẻ video như YouTube.

HS: Vật liệu tái chế, băng keo, kéo thủ công,... phù hợp với sản phẩm được lựa chọn để tạo ra.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Bài được dạy trong 1 tiết. Tương tự như phần khởi động của Bài 8B, trong bài này, các em được tiếp tục TH làm một sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn. Tuy nhiên, trong bài này, vật liệu (đầu vào) và sản phẩm (đầu ra) đa dạng hơn so với bài học trước.

Các em cũng được gợi ý sử dụng vật liệu tái chế nhằm giáo dục ý thức bảo vệ môi trường để tạo ra một sản phẩm hữu ích, mang tính thực tế trong cuộc sống hằng ngày.

Thực hành

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

– GV quan sát HS TH, thúc đẩy hoạt động và nhắc nhở HS sử dụng đúng công cụ điều khiển xem video để dễ dàng làm theo.

– Sau khi TH:

+ HS cần được hướng dẫn thu dọn và xử lí phế liệu phù hợp với quy định của nhà trường.

+ Sản phẩm được đánh giá ở mức độ đã hoàn thành hay chưa, không đặt ra yêu cầu cao về mĩ thuật mà đánh giá theo YCCĐ: "Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn".

+ Sản phẩm (đồ dùng thủ công) có thể được trao đổi giữa các HS hoặc các nhóm để sử dụng ở nhà cho các em có cơ hội chia sẻ giá trị lao động, giáo dục tinh thần tập thể và rèn luyện thái độ tôn trọng lao động của người khác.



Luyện tập

Sử dụng từ khoá "đồ dùng thủ công từ vật liệu tái chế" để tìm kiếm trên YouTube và cho biết có thể sử dụng vật liệu tái chế để làm ra những đồ dùng nào phục vụ các hoạt động trong gia đình.

Thông qua bài tập HS được TH những công việc sau:

– Rèn luyện kĩ năng tìm kiếm trên website (ví dụ YouTube) đã được học ở lớp 4.

– Nhận ra nhiều đồ dùng thủ công có thể làm được từ vật liệu tái chế.

– Nhận ra rằng có thể dễ dàng tìm kiếm được các video hướng dẫn làm đồ dùng thủ công.



Vận dụng

Bài vận dụng yêu cầu HS xác định từ khoá và tìm kiếm theo từ khoá đã chọn. Ví dụ: "cách làm khung ảnh bằng ống hút". Bài tập cũng đặt ra yêu cầu xem lướt qua nội dung để biết những vật liệu cần chuẩn bị và đánh giá hướng dẫn của video có dễ thực hiện theo hay không.

Do hạn chế về thời gian, cả bài tập luyện tập và vận dụng đều chỉ yêu cầu thực hiện trên máy tính mà không phải TH tạo ra sản phẩm.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

Tuỳ điều kiện cụ thể, GV có thể chọn một sản phẩm thủ công khác thay cho thùng rác nhỏ. Sản phẩm thay thế cần đảm bảo các yêu cầu sau:

– Đủ đơn giản để HS có thể hoàn thành trên lớp với sự hướng dẫn của video.

– Sản phẩm sử dụng vật liệu tái chế. Vật liệu này cần được chuẩn bị trước khi bắt đầu tiết học.

– Sản phẩm mang tính thực tiễn, có thể sử dụng được hằng ngày.

– Sản phẩm tạo được hứng thú cho HS. Có thể nêu một vài phương án để các em lựa chọn.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

Bài 10 CẤU TRÚC TUẦN TỰ

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Công việc có cấu trúc tuần tự.

– Chương trình có cấu trúc tuần tự.

2. Năng lực

– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc tuần tự.

– Sử dụng được cấu trúc tuần tự trong một số chương trình đơn giản.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, chịu khó khi học tập kiến thức mới về cấu trúc tuần tự.

– Kiên trì, cẩn thận khi TH tạo chương trình có cấu trúc tuần tự.

B CHUẨN BỊ

Máy tính của GV và HS được 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
Ở lớp 3 HS đã biết có những việc thực hiện theo từng bước, các bước được sắp thứ tự. Hoạt động này kết nối kiến thức đã biết để đặt HS vào ngữ cảnh công việc được thực hiện tuần tự theo các bước, từ đó kết nối sang kiến thức mới là cấu trúc tuần tự.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của Hoạt động khởi động. 2. HS thảo luận theo nhóm để kể ra ba hoạt động mà em thực hiện tuần tự. Kết quả thảo luận ghi chép vào vở hoặc bảng con.	Câu trả lời dự kiến về ba hoạt động thực hiện tuần tự: – Hoạt động 1: 8 động tác thể dục được thực hiện lần lượt từ động tác 1 đến hết.	Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/ sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

	3. Kết thúc hoạt động, GV tổ chức cho các nhóm báo cáo kết quả thảo luận và tổ chức đánh giá.	– Hoạt động 2: Em làm bài tập tuần tự từ bài thứ nhất đến hết. – Hoạt động 3: Thực hiện tuần tự các bước để tạo một thư mục mới.	

1. Cấu trúc tuần tự

Hoạt động: Chương trình "Xin chào!"

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS làm quen với chương trình có cấu trúc tuần tự bằng cách sắp xếp các câu lệnh tương ứng với từng bước được mô tả trong ý tưởng.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động. 2. HS thảo luận theo nhóm để sắp xếp câu lệnh dựa trên ý tưởng chương trình. 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: Thứ tự đúng của các lệnh là: d, c, e, b, a.	GV hướng dẫn HS tìm từng lệnh tương ứng với từng bước được mô tả trong ý tưởng chương trình.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động khởi động và hoạt động ghép các lệnh để được chương trình "Xin chào!", thông qua các ví dụ cụ thể, GV phân tích, dẫn dắt vào phần Kiến thức mới để nhấn mạnh hai kiến thức trọng tâm: việc có cấu trúc tuần tự và chương trình có cấu trúc tuần tự.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Đáp án A.

2. Thực hành

GV tổ chức hoạt động TH theo từng nhiệm vụ 1, 2 và hướng dẫn trong SGK.

Lưu ý: ở Nhiệm vụ 2, GV chuẩn bị sẵn chương trình ở Hình 74, chạy chương trình và giải thích để HS hiểu rằng:

– Một nhân vật có thể có nhiều trang phục.

– Khi thay đổi liên tiếp các trang phục của nhân vật thì tạo hiệu ứng hoạt hình.

– Sử dụng lệnh 

để thay đổi động tác (trang phục) của nhân vật.



Luyện tập

a) Chương trình ở Hình 75 có cấu trúc tuần tự vì các lệnh của chương trình được thực hiện lần lượt theo thứ tự.

b) Nhân vật thực hiện lần lượt những hành động sau đây:

– Di chuyển 50 bước.

– Nói "Xin chào bạn!" trong 2 giây.

– Thay đổi động tác.

– Nói "Chúc bạn vui vẻ!".



Vận dụng

1. Tương tự hoạt động ở Mục 1, em mô tả ý tưởng chương trình như sau: Nhân vật mèo xuất hiện trên sân khấu, di chuyển 100 bước và nói "Tạm biệt!" trong 3 giây. Mèo kêu meo và nói tiếp "Hẹn gặp lại!".

2. Chương trình theo ý tưởng ở Câu 1 như hình bên.



D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

– Bài học tiến hành trong 2 tiết: 1 tiết LT và 1 tiết TH.

– Ở lớp 3 HS đã biết công việc thực hiện theo từng bước, các bước được sắp thứ tự. Vì vậy, GV có thể kết nối kiến thức cũ để gợi ý HS dễ dàng nêu được những hoạt động mà em thực hiện tuần tự theo từng bước.

Bài 11 CẤU TRÚC LẶP

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Công việc có cấu trúc lặp.

– Chương trình có cấu trúc lặp.

– Các lệnh lặp trong Scratch.

2. Năng lực

Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lặp.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, chịu khó khi học tập kiến thức mới về cấu trúc lặp.

– Kiên trì, cẩn thận khi thực hành tạo chương trình có cấu trúc lặp.

B CHUẨN BỊ

Máy tính của GV và HS được 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 giới thiệu ví dụ cụ thể để HS làm quen với cấu trúc lặp thông qua công việc được thực hiện lặp lại, từ đó kết nối sang kiến thức mới.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 2. HS thảo luận theo nhóm để kể ra một số việc mà em thực hiện lặp lại. 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 về một số việc mà em thực hiện lặp lại: – Thực hiện 1 động tác thể dục lặp lại 8 lần. – Chải răng cho đến khi răng sạch. – Học một bài thơ cho đến khi thuộc.	Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

1. Cấu trúc lặp

Hoạt động: Cấu trúc lặp

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS làm quen với chương trình có cấu trúc lặp bằng cách nhận biết khối lệnh được lặp lại trong chương trình.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động. 2. HS thảo luận theo nhóm để trả lời câu hỏi. 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: – Chương trình ở Hình 77 có một khối lệnh được lặp lại ba lần. – Nếu sử dụng lệnh lặp thì chương trình sẽ ngắn gọn hơn.	Câu hỏi 2 có thể HS chưa trả lời được nếu không thực hiện hoạt động đọc. Điều này là bình thường vì câu hỏi này mang tính gợi mở để dẫn dắt HS khám phá kiến thức.



Hoạt động đọc

Từ Hoạt động khởi động và hoạt động tìm hiểu chương trình ở Hình 77 có chứa khối lệnh lặp lại, thông qua các ví dụ cụ thể GV phân tích, dẫn dắt vào phần Kiến thức mới để nhấn mạnh: công việc có cấu trúc lặp và chương trình có cấu trúc lặp. Với chương trình có cấu trúc lặp, có thể dùng lệnh lặp để điều khiển cấu trúc lặp và làm cho chương trình ngắn gọn hơn.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Ở Hình 77b, lệnh lặp là lệnh:



2. Các lệnh lặp



Hoạt động đọc

Trọng tâm của phần này giới thiệu ba lệnh điều khiển cấu trúc lặp thuộc nhóm lệnh Điều khiển của Scratch. Nếu có điều kiện, GV nên tạo sẵn ba khối lệnh trong phần ví dụ

minh hoạ để chạy chương trình giúp HS quan sát trực quan kết quả, từ đó thấy sự khác nhau của các lệnh lặp.

Trong trường hợp không có điều kiện để HS quan sát chương trình Scratch chạy trực tiếp, GV nên sử dụng hình ảnh trực quan trong SGK để chỉ rõ cho HS thấy sự khác nhau của các lệnh lặp, làm cơ sở để các em hiểu việc sử dụng lệnh lặp phù hợp với yêu cầu của kịch bản chương trình trong bài TH tiếp theo.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Đáp án A.



Luyện tập

Đáp án: 1) – b, 2) – c, 3) – a.



Vận dụng

Mô tả các bước thực hiện của chương trình có một chú cá bơi liên tục trong bể, khi cá chạm cạnh bể thì bật lại.

Chú cá thực hiện liên tục hai hành động sau:

– Di chuyển 100 bước.

– Nếu chạm cạnh sân khấu thì bật lại.

Khi tạo chương trình em sẽ sử dụng lệnh lặp liên tục.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

– Bài học tiến hành trong 2 tiết LT.

– Ở cấp THCS (lớp 6 và lớp 8). HS sẽ được học kĩ lưỡng khái niệm cấu trúc lặp và cách mô tả cấu trúc lặp khi học về thuật toán. Vì vậy, ở lớp 5, các cấu trúc điều khiển chỉ nên mô tả thông qua ví dụ cụ thể để HS biết cách sử dụng trong các chương trình đơn giản.

Bài 12 THỰC HÀNH SỬ DỤNG LỆNH LẶP

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Lệnh lặp với số lần biết trước.

– Lệnh lặp liên tục.

– Lệnh lặp có điều kiện.

2. Năng lực

– Sử dụng được lệnh lặp trong một số chương trình đơn giản.

– Chạy thử được chương trình.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, kiên trì để hoàn thành nhiệm vụ TH sử dụng lệnh lặp trong chương trình đơn giản.

B CHUẨN BỊ

Máy tính TH được 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
Tạo ngữ cảnh nhằm kết nối tri thức của bài học LT về cấu trúc lặp với bài TH. Thông qua ý tưởng tạo chương trình của bạn Khoa để gợi động cơ, hứng thú học tập cho HS.	1. GV cho HS đọc đoạn văn bản của hoạt động khởi động. 2. GV phân tích ý tưởng để chia nhiệm vụ tạo chương trình thành các việc nhỏ hơn: – Việc 1: Tạo khối lệnh tuần tự thực hiện 4 hành động (tương ứng Nhiệm vụ 1). – Việc 2: Sử dụng lệnh lặp cho khối lệnh tuần tự để điều khiển nhân vật lặp lại các hành động.	HS liên hệ được mỗi hành động của nhân vật với câu lệnh tương ứng đã biết.	Để HS tập trung cho việc TH, trong hoạt động khởi động, GV có thể sử dụng bảng liệt kê các hành động và câu lệnh tương ứng trong Nhiệm vụ 1 để nhắc lại các lệnh đã biết và kết nối với ý tưởng chương trình.

	3. GV yêu cầu HS nhắc lại ba lệnh lặp đã học ở bài học trước, từ đó cho thấy Việc 2 sẽ được chia thành 3 việc nhỏ hơn (tương ứng với các nhiệm vụ 1, 2, 3) nhằm luyện tập việc sử dụng 3 loại lệnh lặp. 4. GV cùng HS làm rõ ý tưởng tạo chương trình của bạn Khoa để HS kết nối mỗi hành động của nhân vật với câu lệnh đã biết.		

Nhiệm vụ 1: Tạo khối lệnh điều khiển nhân vật vẹt thực hiện tuần tự các hành động:

1. Di chuyển 10 bước.
2. Vỗ cánh.
3. Đợi 1 giây.
4. Nếu chạm cạnh sân khấu thì bật lại.

– Nhiệm vụ này nhằm tạo khối lệnh tuần tự. Khối lệnh này sẽ được sử dụng để đặt vào trong mỗi câu lệnh lặp trong các nhiệm vụ TH tiếp theo.

– Tương tự như hành động "thay đổi động tác" của nhân vật Mèo trong bài học về cấu trúc tuần tự, GV có thể gợi ý lệnh 

điều khiển hành động "vỗ cánh" của nhân vật vẹt.

– Sau khi HS TH, GV gọi một số HS trình bày kết quả và nhận xét, đánh giá.

Nhiệm vụ 2: Tạo ba chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

a) Vẹt bay 10 lần.

b) Vẹt bay liên tục.

c) Vẹt bay liên tục cho đến khi nháy chuột.

– Nhiệm vụ này nhằm đạt yêu cầu sử dụng được lệnh lặp trong một số chương trình đơn giản và chạy thử chương trình. Khối lệnh ở Nhiệm vụ 1 sẽ được sử dụng trong mỗi câu lệnh lặp.

– Trong mỗi chương trình, lệnh 

(HS đã được học ở lớp 4) được bổ sung để nhân vật di chuyển đến khi chạm cạnh sân khấu, bật ngược lại không bị lộn ngược.

– GV yêu cầu HS chủ động TH theo từng bước hướng dẫn trong SGK, GV quan sát quá trình HS TH để hỗ trợ kịp thời, khuyến khích HS hỗ trợ lẫn nhau.

– Sau khi HS TH, GV gọi một số HS trình bày kết quả và tổ chức đánh giá.



Luyện tập

Phần Luyện tập nhằm mục tiêu giúp HS luyện tập thành thạo việc sử dụng lệnh lặp và chạy thử chương trình.

1. Tương tự Nhiệm vụ 1 trong phần TH, HS tạo khối lệnh tuần tự thực hiện ba hành động. Lưu ý, HS được tuỳ chọn nhân vật mà em thích. Với mỗi nhân vật, sẽ có các trang phục khác nhau để thay đổi động tác. HS sử dụng lệnh 

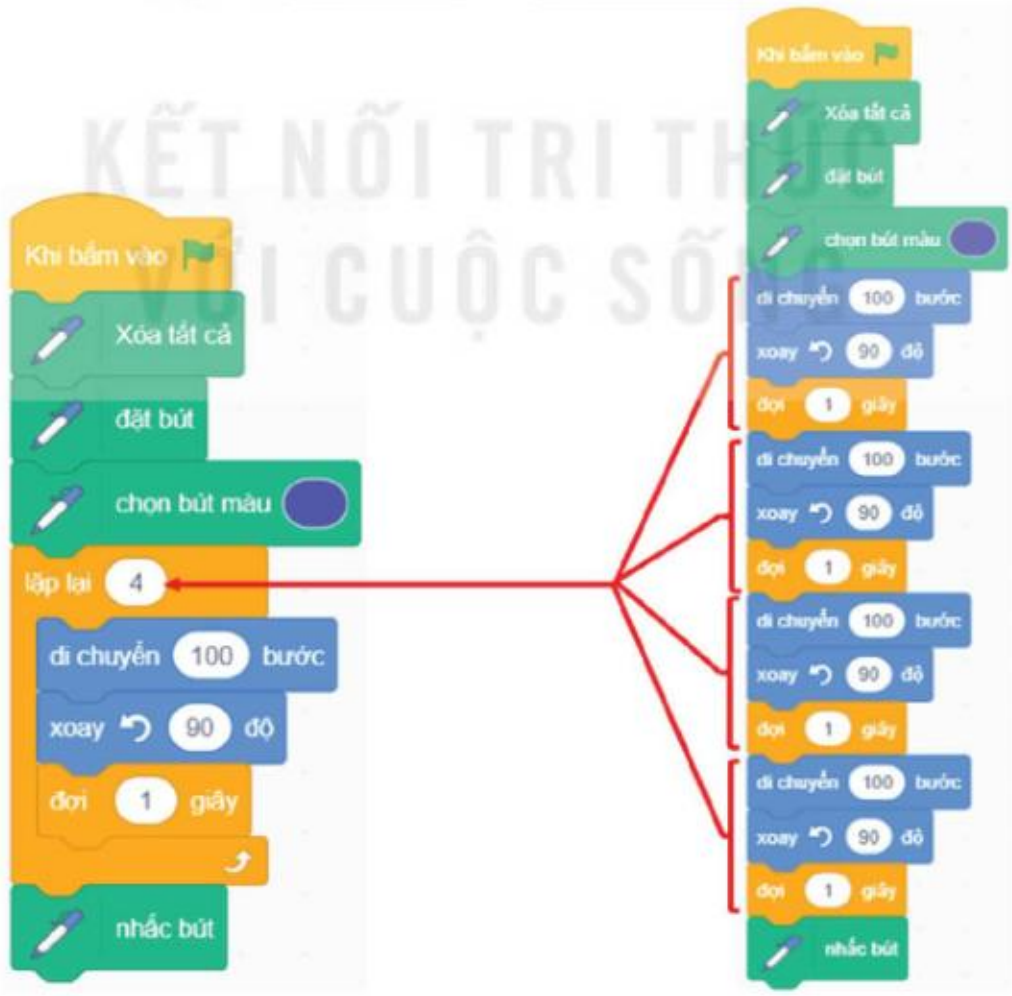
để thay đổi động tác của nhân vật.

2. Tương tự Nhiệm vụ 2 trong phần TH, HS tạo ba chương trình tương ứng với ba loại lệnh lặp của Scratch và chạy thử chương trình để kiểm tra kết quả.



Vận dụng

HS đã được học chương trình vẽ hình vuông ở lớp 4 trong đó sử dụng cấu trúc tuần tự. GV có thể sử dụng hình dưới đây để minh hoạ trực quan việc sử dụng lệnh lặp trong chương trình vẽ hình vuông, giúp chương trình ngắn gọn hơn.



Sử dụng cấu trúc lặp *Khối lệnh lặp lại 4 lần*

Chương trình vẽ hình vuông

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

Một số lưu ý khi giảng dạy:

– Bài học tiến hành trong 2 tiết TH. Tiết 1 có thể thực hiện các nhiệm vụ TH, tiết 2 dành cho luyện tập và vận dụng.

– Ngôn ngữ lập trình trực quan giúp HS thoả sức sáng tạo. Vì vậy, GV cần lưu ý dạy học phân hoá, tạo cơ hội và động viên để HS có năng lực tốt phát huy sáng tạo, chủ động tạo ra những chương trình hấp dẫn của chính các em.

Bài 13 CẤU TRÚC RẼ NHÁNH

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Cấu trúc rẽ nhánh và câu lệnh rẽ nhánh.

2. Năng lực

– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc rẽ nhánh.

– Sử dụng được cấu trúc rẽ nhánh trong một số chương trình đơn giản.

– Chạy thử được chương trình có cấu trúc rẽ nhánh.

3. Phẩm chất

Rèn luyện tinh thần trách nhiệm đối với việc tạo ra sản phẩm kĩ thuật số.

B CHUẨN BỊ

GV: Hai chương trình Scratch tương ứng với hai hoạt động ("mèo đổi màu" và "mèo trở về màu vàng").

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động khởi động



Hoạt động khởi động nêu ví dụ cụ thể cho tình huống một việc có được thực hiện hay không được thực hiện tuỳ thuộc vào một điều kiện có được thoả mãn hay không, một nội dung đã được học ở Chủ đề 6, môn Tin học lớp 3.

HS được khuyến khích kể thêm những ví dụ trong cuộc sống về sự rẽ nhánh trong hành động và diễn đạt những ví dụ đó dưới dạng ngôn ngữ, sử dụng cách nói "nếu... thì..." như đã được học ở lớp 3.

1. Cấu trúc rẽ nhánh

Hoạt động 1: Mèo đổi màu

Hoạt động mô tả hành động đổi màu của nhân vật khi chạm con trỏ chuột và giữ nguyên màu đã đổi khi không còn chạm con trỏ chuột nữa. GV có thể sử dụng chương trình Scratch theo liên kết sau để minh hoạ:

https://scratch.mit.edu/projects/908228932/

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS phân biệt được "điều kiện", "hành động" trong một tình huống quyết định của máy tính và mô tả tình huống này theo cấu trúc "nếu... thì...".	– HS được quan sát hoạt động mèo đổi màu trên máy tính để hiểu rõ tình huống được mô tả trong hoạt động. – HS nêu được điều kiện để mèo đổi màu và phát biểu theo cách nói "nếu... thì...". – Chia sẻ câu trả lời với cả lớp.	Đánh giá theo câu trả lời.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.

Lưu ý: Hoạt động được liên kết với kiến thức đã được học ở lớp 3:

– Hoạt động dẫn dắt HS từ cách diễn đạt theo cách nói "nếu... thì..." được học ở lớp 3 đến cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết. Trong đó máy tính là chủ thể, kiểm tra điều kiện và quyết định thực hiện một việc.

– Điều kiện "chạm con trỏ chuột" là thông tin nhân vật mèo (đại diện cho máy tính) nhận được để quyết định hành động. Đây là một ví dụ về nội dung các em đã được học ở Chủ đề 6, Tin học lớp 3.



Hoạt động đọc

– Bằng cách diễn đạt "nếu... thì...", HS có thể nhận ra "chạm vào con trỏ chuột" là điều kiện để mèo "đổi màu". HS được hướng dẫn để nhận ra điều kiện và việc trong câu:

"**Nếu** chạm con trỏ chuột **thì** đổi màu."

– Cấu trúc rẽ nhánh (dạng khuyết) được dẫn dắt từ cách nói "nếu... thì..." ở lớp 3: Một việc được thực hiện hay không được thực hiện tuỳ thuộc vào một điều kiện được thoả mãn hay không.

Hoạt động 2: Mèo trở về màu vàng

Hoạt động mô tả hành động đổi màu của nhân vật mèo khi chạm con trỏ chuột. Khác với Hoạt động 1, mèo trở lại màu vàng ban đầu mà không giữ nguyên màu đã đổi khi không còn chạm con trỏ chuột nữa. GV có thể sử dụng chương trình Scratch theo liên kết sau để minh hoạ qua việc phân biệt hành động của hai nhân vật:

https://scratch.mit.edu/projects/908233368/

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Qua ví dụ, HS nhận ra hai việc được lựa chọn thực hiện khi điều kiện thoả mãn hay không thoả mãn. HS sử dụng cách nói "nếu.. thì..." trong tình huống này.	– HS nêu được việc làm của nhân vật khi không chạm vào con trỏ chuột. – HS nêu được cách nói "nếu... thì..." theo một trong hai cách (2 câu dạng khuyết hoặc một câu dạng đủ). – Chia sẻ câu trả lời với cả lớp.	– Đánh giá theo câu trả lời.	Thời gian cho hoạt động: 10 phút.

Lưu ý:

– Sử dụng thuật ngữ "việc" đối với hành động đổi màu hoặc trở về màu vàng của mèo để HS quen với từ này, chuẩn bị tìm hiểu kiến thức.

– Trở về màu ban đầu cũng là một việc của nhân vật khi nó không chạm con trỏ chuột. Nếu không hành động, mèo sẽ giữ nguyên màu đã đổi như trong Hoạt động 1.

– Hoạt động dẫn dắt HS đến cấu trúc rẽ nhánh đủ, trong đó có hai việc được lựa chọn thực hiện tương ứng với điều kiện thoả mãn hoặc không thoả mãn.



Hoạt động đọc

Trong Hoạt động 2, HS có thể trả lời theo hai cách, sử dụng hai câu "**nếu... thì...**" (cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết):

Nếu chạm con trỏ chuột **thì** mèo đổi màu.

Nếu không chạm con trỏ chuột **thì** mèo trở về màu ban đầu.

Hoặc ghép lại thành một câu với hai lựa chọn thực hiện tương ứng tới khi điều kiện thoả mãn hoặc không thoả mãn:

Nếu chạm con trỏ chuột **thì** đổi màu

nếu không thì trở về màu ban đầu.

Từ đó dẫn đến cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ và kết luận có hai dạng cấu trúc rẽ nhánh như bảng sau:

	Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu	Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ
Cách nói nếu... thì...	**Nếu** <điều kiện> **thì** <công việc>	**Nếu** <điều kiện> **thì** <công việc 1> **nếu không thì** <công việc 2>

Ý nghĩa	**Nếu** <điều kiện> được thoả mãn **thì** <công việc> được thực hiện.	**Nếu** <điều kiện> được thoả mãn **thì** <công việc 1> được thực hiện, còn **nếu** <điều kiện> không được thoả mãn **thì** <công việc 2> được thực hiện.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Sử dụng cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ để mô tả quy tắc đi bộ qua đường, sử dụng điều kiện "đèn tín hiệu cho người đi bộ màu đỏ".

Câu hỏi củng cố này giúp HS khắc sâu kiến thức về hai giá trị đối lập của điều kiện (thực chất là một biểu thức lôgic):

Nếu đèn tín hiệu cho người đi bộ màu đỏ **thì** em dừng lại

còn không thì em đi qua đường.

2. Các lệnh rẽ nhánh

Với nội dung giới thiệu các lệnh rẽ nhánh (rẽ nhánh đủ và rẽ nhánh khuyết), mục này được triển khai trên lớp như hướng dẫn cho hoạt động TH. Mặc dù các câu lệnh được trình bày dưới dạng tổng quát nhưng trọng tâm của mục này là giải thích các câu lệnh mà HS sẽ được TH ở Mục 3.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Đáp án: B.

HS dễ dàng nhận ra đoạn chương trình có cấu trúc rẽ nhánh qua từ khoá "nếu... thì...". Điều này giúp HS nhớ và nhận dạng câu lệnh rẽ nhánh trong chương trình.

Mặc dù HS không cần phải hiểu ý nghĩa của đoạn chương trình nhưng nếu được minh hoạ trên lớp, HS dễ hình dung hơn về ý nghĩa và tình huống sử dụng câu lệnh rẽ nhánh.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

3. Thực hành sử dụng cấu trúc rẽ nhánh

Nhiệm vụ

– GV có thể chia Bước 1 thành hai bước nhỏ hơn:

Bước 1a. Tạo các khối lệnh như trang 65 của SGK.

Bước 1b. Ghép các khối lệnh thành chương trình.

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

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



Luyện tập

HS lưu ý điều kiện và khối lệnh được thực hiện hay không được thực hiện tuỳ thuộc điều kiện đúng hay sai, từ đó sẽ nhận ra phương án C là đáp án.



Vận dụng

Bài tập là sự kết hợp của những nội dung đã học trong bài, được thể hiện bằng một sản phẩm. Sản phẩm này có thể kế thừa sản phẩm (thêm bớt các khối lệnh) trong phần TH hoặc tạo mới bằng cách tạo và ghép các khối lệnh sau:



D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

Lưu ý khi dạy học:

– Không yêu cầu HS nhớ cấu trúc câu lệnh mà chỉ cần các em nhận ra và sử dụng được.

– Cấu trúc (câu lệnh) rẽ nhánh đôi khi còn được gọi là cấu trúc lựa chọn hoặc cấu trúc quyết định. Cấu trúc này có trao cho máy tính quyền quyết định (hay lựa chọn) hành động tuỳ thuộc vào điều kiện (dưới dạng một biểu thức lôgic cho trước) có được thoả mãn hay không.

– Đối với HS bậc Tiểu học, biểu thức lôgic điều khiển trong cấu trúc rẽ nhánh không được định nghĩa mà được nhận dạng qua các ví dụ như những "điều kiện". Vì vậy, bài học có thể được học trước khi HS được trang bị khái niệm về biến và biểu thức.

– Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, "điều kiện" có thể xuất hiện dưới dạng những sự kiện trong nhóm lệnh Cảm biến như "đang chạm con trỏ chuột?", "đang chạm màu...?", "phím ... được bấm?" hay "chuột được nhấn?",...

Bài 14 SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Biến nhớ.

2. Năng lực

Sử dụng được biến nhớ trong một số chương trình đơn giản.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, chịu khó khi học tập kiến thức mới về biến nhớ.

– Kiên trì, cẩn thận khi TH tạo chương trình có sử dụng biến.

B CHUẨN BỊ

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

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động: Chương trình "Xin chào bạn..."

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Hoạt động này nhằm mục đích giúp HS tiếp cận đến khái niệm biến nhớ thông qua một chương trình đơn giản, trực quan để dẫn dắt vào hoạt động khám phá.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 2. HS quan sát Hình 85 và thảo luận để trả lời câu hỏi. 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 có thể ở các dạng như sau: – Chương trình lấy tên mà người dùng vừa nhập để đưa vào câu chào của nhân vật. – Trên màn hình ở Hình 85a có ô trả lời. Ở Hình 85b, tên nhập vào được đưa vào ô trả lời và đưa vào câu chào của nhân vật mèo.	Nếu điều kiện cho phép, GV có thể chạy chương trình ở Hình 84 để HS quan sát, hoặc chuẩn bị sẵn chương trình đó trong máy tính để HS chạy chương trình, sau đó thảo luận để tìm câu trả lời. Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

1. Sử dụng biến "trả lời" trong Scratch



Hoạt động đọc

GV sử dụng các hình 86, 87 (hoặc trực tiếp trên phần mềm Scratch) để giới thiệu biến trả lời, sau đó hướng dẫn hai thao tác cơ bản với biến trả lời, đó là:

– Nhập giá trị cho biến trả lời.

– Hiển thị giá trị của biến trả lời ra màn hình.

Lưu ý: Khi hướng dẫn mỗi thao tác cơ bản với biến trả lời, GV nêu kết nối đến hoạt động ở phần Khởi động để minh hoạ, giúp HS hiểu rõ câu trả lời của hoạt động này. GV có thể giới thiệu hình ảnh trực quan mô tả biến như một chiếc túi, đồ vật đựng trong túi chính là giá trị của biến, ở mỗi thời điểm, đồ vật đựng trong túi có thể khác nhau. Biến cũng vậy, giá trị của biến có thể thay đổi khi chạy chương trình.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Giá trị của biến trả lời là 7. Người sử dụng đã nhập số 7 từ bàn phím.

2. Tạo và sử dụng biến



Hoạt động đọc

Phần này hướng dẫn HS tạo và sử dụng biến mới ngoài biến trả lời sẵn có. Ba thao tác cơ bản với biến là: tạo biến, đặt giá trị cho biến và hiển thị giá trị của biến ra màn hình.

SGK tạo biến Tuổi để sử dụng trong chương trình đơn giản "Hỏi tuổi" tương tự như chương trình "Xin chào bạn...". GV có thể sử dụng hình ảnh minh hoạ trong SGK hoặc thao tác trực tiếp trên phần mềm Scratch để giới thiệu ba thao tác với biến.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

Đáp án: D.

3. Thực hành sử dụng biến

GV tổ chức hoạt động TH theo từng nhiệm vụ 1, 2 và hướng dẫn trong SGK.

Lưu ý:

– Ở Nhiệm vụ 2, GV có thể giải thích thêm về cách đặt giá trị cho biến Tuổi là giá trị nhập vào từ bàn phím. Điều này thực hiện bằng hai bước:

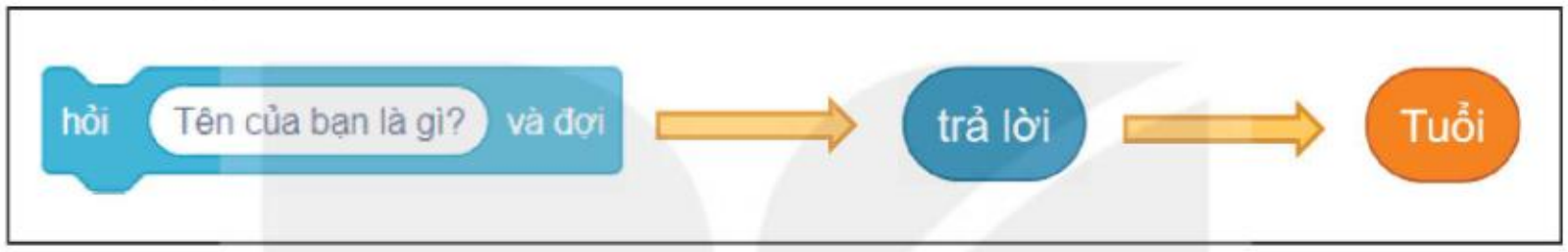
+ Bước 1: Sử dụng lệnh 

để nhập giá trị từ bàn phím, giá trị vừa nhập được lưu vào biến trả lời.

+ Bước 2: Sử dụng lệnh 

để lấy giá trị của biến trả lời đặt cho biến Tuổi.

Sơ đồ đơn giản là:



– Mỗi lần chạy thử chương trình, HS nhập giá trị khác nhau để thấy giá trị của biến khác nhau và kết quả thông báo ra màn hình tương ứng với giá trị vừa nhập vào từ bàn phím.

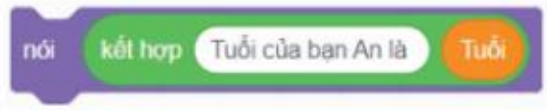


Luyện tập

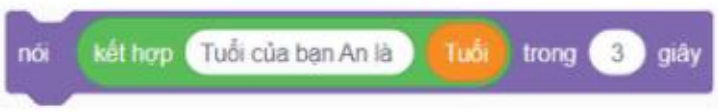
Mở tệp chương trình HoiTuoi, bổ sung lệnh thay đổi giá trị của biến Tuổi một lượng là 2, thông báo ra màn hình giá trị của biến Tuổi sau khi thay đổi. Chương trình được minh hoạ như hình sau:



– Khi chạy thử chương trình, ta thấy màn hình không hiển thị thông báo số tuổi của An vừa nhập từ bàn phím mà chỉ hiển thị thông báo cuối cùng "Tuổi bạn An sau khi thay

đổi là ...". Chương trình có thực hiện lệnh 

nhưng do lệnh này không có độ trễ và chương trình thực hiện lệnh tiếp theo nên chúng ta không quan sát được kết quả thực hiện câu lệnh trên màn hình.

– Vì vậy, để quan sát được số tuổi của An sau khi nhập vào từ bàn phím, cần sử dụng lệnh 

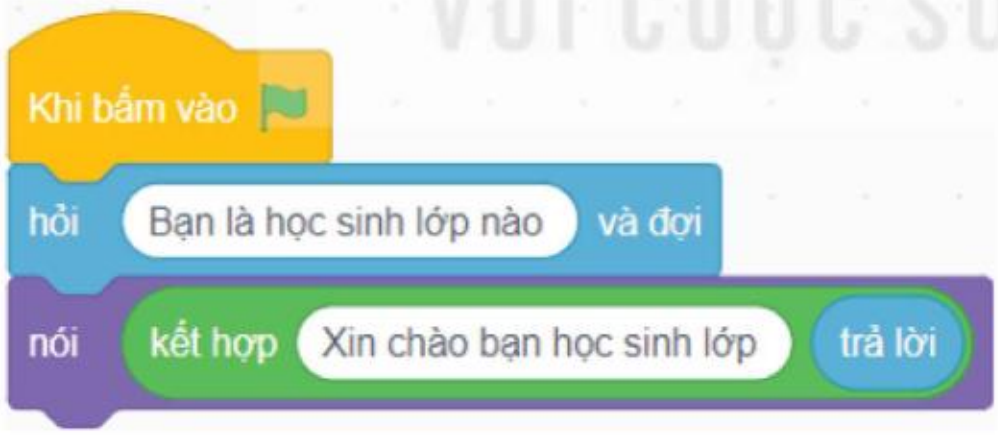
. Chương trình như minh hoạ như sau:



– *Lưu ý:* Việc phát hiện ra những điều chưa được để chỉnh sửa là một trong những mục tiêu khi chạy thử chương trình. Đây là một ẩn ý sư phạm của bài học.

Vận dụng

Chương trình như sau:



D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

– Bài học tiến hành trong 2 tiết, 1 tiết LT và 1 tiết TH.

– Hai chương trình minh hoạ trong phần LT được thực hiện ở hai nhiệm vụ TH. Nếu có điều kiện, bài học có thể tiến hành trong phòng máy, tiết 1 học nội dung sử dụng biến trả lời trong Scratch tiết 2 tạo và sử dụng biến. Phần LT, TH, Luyện tập và Vận dụng được chia theo nội dung tương ứng của hai tiết.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Bài 15 SỬ DỤNG BIỂU THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Biểu thức trong Scratch.

– Các phép toán số học, phép so sánh và một số phép toán khác trong Scratch.

2. Năng lực

Sử dụng được biểu thức trong một số chương trình đơn giản.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, chịu khó khi học tập kiến thức mới về biểu thức.

– Kiên trì, cẩn thận khi TH tạo chương trình có sử dụng biểu thức.

B CHUẨN BỊ

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

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động: Biểu thức

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Hoạt động này nhằm mục đích kết nối kiến thức về biểu thức toán học mà HS đã biết với biểu thức trong Scratch thông qua ví dụ đơn giản là tính diện tích hình vuông.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 2. HS thảo luận để trả lời câu hỏi. 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: Đáp án C. – Trong Scratch, hai phép toán cộng và trừ có kí hiệu giống như trong toán học. – Kí hiệu của hai phép toán nhân và chia HS có thể dự đoán để lựa chọn đáp án.	Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

1. Biểu thức trong Scratch

Hoạt động đọc

Kết nối từ Hoạt động khởi động, GV giới thiệu biểu thức và các phép toán trong Scratch. Các ví dụ của SGK có đủ các phép toán số học, các phép toán so sánh. Ẩn ý sư phạm ở đây là các biểu thức gồm cả số và biến. Dựa trên các ví dụ trong SGK, GV có thể thiết kế phiếu học tập tương tự minh hoạ dưới đây để HS làm việc cá nhân hoặc theo nhóm đôi thực hiện nhiệm vụ.

PHIẾU HỌC TẬP

Em hãy điền kết quả của mỗi biểu thức vào ô trống tương ứng trong các bảng sau:

Biến		Biểu thức				
a	b	a + b	15 - b	4 * b	a * b	a / b
8	2					
9	3					

Bảng 1

Biến	Biểu thức	
a	80 > 50	a = 50
30		
50		
80		

Bảng 2

Biến		Biểu thức		
a	b	a = b	a > b	a < b
30	30			
50	20			
80	90			

Bảng 3

– Về thứ tự thực hiện các phép toán trong Scratch, GV sử dụng Hình 97 hoặc trực tiếp tạo biểu thức trong Scratch để minh hoạ, giúp HS có thể tiếp thu kiến thức dễ dàng. GV có thể lấy thêm một số biểu thức chứa nhiều hơn một phép toán để HS nêu thứ tự thực hiện các phép toán và cho biết kết quả của biểu thức.



Chốt kiến thức

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



Câu hỏi củng cố

a) Kết quả ghép nối: 1) – d), 2) – c), 3) – a), 4) – b).

b) Trong các biểu thức Scratch cho ở câu a, có hai biểu thức tính chu vi hình chữ nhật là biểu thức 

và biểu thức 

.

2. Thực hành sử dụng biểu thức

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

Lưu ý:

– Ở Bước 2, GV có thể yêu cầu HS nhắc lại cách đặt giá trị cho hai biến a, b là giá trị nhập vào từ bàn phím tương tự như cách đặt giá trị cho biến Tuổi trong Bài 14.

– Mỗi lần chạy thử chương trình, HS nhập giá trị khác nhau để thấy giá trị của biến a, b khác nhau và kết quả thông báo ra màn hình chu vi hình chữ nhật tương ứng với giá trị hai cạnh vừa nhập vào từ bàn phím.



Luyện tập

1. Biểu thức toán học tương ứng của mỗi biểu thức trong Scratch.

Biểu thức trong Scratch	Biểu thức toán học
a. 	$a \times b$
b. 	$(a \times h) : 2$
c. 	$r \times r \times 3{,}14$
d. 	$(a + b) \times h : 2$

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

2. Hai biến a, b lưu độ dài hai cạnh của hình chữ nhật. Giá trị của hai biến hiện tại đang là 

, 

. Khi đó, lệnh 

sẽ đưa thông báo nào ra màn hình: "Diện tích hình chữ nhật là 12".

Vận dụng

Chương trình tính diện tích hình vuông có độ dài cạnh nhập vào từ bàn phím như sau:



D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

– Bài học tiến hành trong 2 tiết, 1 tiết LT và 1 tiết TH.

– Phiếu học tập trong hướng dẫn ở trên chỉ là một gợi ý, GV cần chủ động thay đổi nội dung và cách thức để phù hợp với đối tượng HS.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Bài 16 TỪ KỊCH BẢN ĐẾN CHƯƠNG TRÌNH

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Viết kịch bản để tạo chương trình trong Scratch.

– Các việc chạy thử chương trình.

2. Năng lực

– Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và tạo chương trình thể hiện kịch bản.

– Chạy thử được chương trình.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, chịu khó khi học tập kiến thức mới về viết kịch bản chương trình trong Scratch.

– Kiên trì, cẩn thận khi TH tạo chương trình từ kịch bản và chạy thử chương trình.

B CHUẨN BỊ

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

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU



Hoạt động khởi động

Hoạt động: Ý tưởng chương trình trò chơi "Mèo bắt bóng"

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Hoạt động giúp HS tiếp cận đến khái niệm kịch bản chương trình thông qua công việc quen thuộc HS đã làm ở các bài học trước, đó là mô tả ý tưởng chương trình.	1. GV chia nhóm HS (2 - 4 HS). Các nhóm đọc yêu cầu của hoạt động khởi động. 2. HS thảo luận để trả lời câu hỏi. 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: – Chương trình gồm hai nhân vật là Mèo và trái bóng. – Hành động của các nhân vật như sau: + Trái bóng di chuyển liên tục trong sân khấu. + Mèo di chuyển theo con trỏ chuột. Trong lúc di chuyển, nếu chạm vào bóng thì tăng điểm lên 1.	Câu hỏi phần khởi động luôn là câu hỏi mở, huy động kinh nghiệm của HS nên không đánh giá đúng/sai. Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận.

1. Viết kịch bản



Hoạt động đọc

Kết nối từ Hoạt động khởi động, GV giới thiệu về kịch bản chương trình, trong đó cần nhấn mạnh: Trước khi tạo một chương trình bằng ngôn ngữ lập trình, cần có kịch bản. Khi đã có kịch bản, HS có thể dễ dàng sử dụng lệnh Scratch tương ứng để thực hiện các công việc được mô tả trong kịch bản.

Kịch bản chương trình nên được viết để trả lời các câu hỏi sau:

1. Chương trình có nhân vật nào?

2. Chương trình diễn ra trong bối cảnh (sân khấu) nào?

3. Hành động của các nhân vật là gì?

Trong SGK, kịch bản chương trình "Mèo bắt bóng" là ví dụ minh hoạ sinh động cho một kịch bản chương trình trò chơi đơn giản nhưng có đủ cả ba cấu trúc: tuần tự, rẽ nhánh và lặp. Mặc dù vậy, GV không cần nhấn mạnh LT về ba cấu trúc điều khiển mà hãy để HS sử dụng chúng một cách tự nhiên để dễ hiểu và dễ thực hiện.



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. Kết quả ghép nối: 1) – a), 2) – a), 3) – b).

2. Cấu trúc lặp – a); Cấu trúc rẽ nhánh – d).

2. Thực hành tạo và chạy thử chương trình

GV tổ chức hoạt động TH theo từng nhiệm vụ 1, 2 và theo từng bước hướng dẫn trong SGK.

Lưu ý:

– Ở Nhiệm vụ 1, GV cần hướng dẫn việc chia nhỏ nhiệm vụ và các lệnh tương ứng từng hành động của mỗi nhân vật.

– Ở Nhiệm vụ 2: Sau khi tạo xong chương trình của Nhiệm vụ 1, HS chạy thử chương trình như các em vẫn thực hiện ở những bài học trước. Nhiệm vụ 2 mang tính chất tổng kết lại mục đích và các việc cần làm của chạy thử chương trình. Khi HS chạy thử chương trình, GV cần kịp thời nắm bắt tình hình kết quả TH để nếu là vấn đề cần giải đáp chung thì hướng dẫn toàn lớp.

– Chạy thử được chương trình là một YCCĐ, vì vậy, ở bài học cuối cùng này, GV cần chốt kiến thức cho nội dung chạy thử chương trình như SGK.



Luyện tập

1. Đáp án: A, B, C.

Đáp án D là sai vì viết kịch bản là để giúp cho việc tạo chương trình một cách dễ dàng. Sau khi tạo được chương trình, em nháy vào nút Cờ xanh để chạy chương trình.

2. Cần phải chạy thử chương trình để biết chương trình có điều gì chưa đạt yêu cầu không, nếu có thì tìm cách cải tiến hoặc sửa lỗi chương trình.

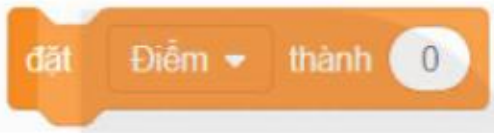
Vận dụng

– GV hướng dẫn HS đọc lưu ý và thực hiện các bước hướng dẫn để tạo chương trình thực hiện kịch bản "Mèo bắt bóng", trong đó chương trình cho nhân vật mèo như ở Hình 103.

1. Mở tệp MeoBatBong.

2. Chọn lệnh **Lưu về máy tính** trong bảng chọn **Tệp tin** để lưu tệp với tên khác, ví dụ: MeoBatBong1.

3. Chọn nhân vật mèo, chỉnh sửa để được chương trình như Hình 103.

– Sau khi tạo xong, chạy thử chương trình nhiều lần và quan sát giá trị của biến Điểm khi bắt đầu mỗi lần chạy. Lỗi của chương trình là biến Điểm không có giá trị bằng 0 khi bắt đầu mỗi lần chơi mà giữ nguyên điểm của lần chơi trước. Để sửa chữa lỗi này, cần bổ sung lệnh 

trước lệnh lặp.

D MỘT SỐ LƯU Ý VÀ KIẾN THỨC BỔ SUNG

Bài học tiến hành trong 2 tiết, 1 tiết LT và 1 tiết TH.

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 nội dung: PHẠM THỊ THANH NAM – LƯU THẾ SƠN – ĐỖ CHÂU GIANG
Thiết kế sách: VŨ XUÂN NHỰ
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Sửa bản in: PHẠM THỊ TÌNH – TRẦN THU HÀ
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 5 – SÁCH GIÁO VIÊN
Mã số:
In ..... cuốn (QĐ .....), khổ 19 x 26,5cm.
In tại Công ty cổ phần in .....
Số ĐKXB: ...../CXBIPH/...../GD
Số QĐXB: ..... /QĐ-GD ngày ... tháng ... năm ...
Nộp lưu chiểu quý ..... năm ...
Mã số ISBN: 978-604-.....



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 5 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG