BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP TIN HỌC 10

ĐỊNH HƯỚNG TIN HỌC ỨNG DỤNG

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

PHẠM THẾ LONG (Tổng Chủ biên)
ĐÀO KIẾN QUỐC (Chủ biên)
DƯƠNG QUỲNH NGA – ĐẶNG BÍCH VIỆT

CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP
TIN HỌC
10

Định hướng Tin học ứng dụng

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

SÁCH GIÁO VIÊN

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUY ƯỚC VIẾT TẮT DÙNG TRONG SÁCH

HS	học sinh
GV	giáo viên
SGK	sách giáo khoa
SGV	sách giáo viên
SCĐ	sách chuyên đề
THCS	Trung học cơ sở
THPT	Trung học phổ thông
CTGDPT	Chương trình Giáo dục phổ thông
ICT	Định hướng Tin học ứng dụng
CS	Định hướng Khoa học máy tính

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

MỤC LỤC

PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG 5
1. Mục tiêu môn học 5
2. Giới thiệu sách chuyên đề 6
3. Phương pháp dạy học 8
4. Đánh giá 8
5. Tổ chức dạy, học theo dự án 9

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ 13

CHUYÊN ĐỀ 1.THỰC HÀNH LÀM VIỆC VỚI CÁC TỆP VĂN BẢN 13
BÀI 1. LẬP DÀN Ý VÀ ĐỊNH DẠNG VỚI CÁC CÔNG CỤ NÂNG CAO 13
BÀI 2. TRÌNH BÀY VĂN BẢN VỚI ĐỊNH DẠNG ẢNH NÂNG CAO 20
BÀI 3. TRÌNH BÀY VĂN BẢN VỚI HÌNH KHỐI VÀ HỘP VĂN BẢN 25
BÀI 4. TẠO MỤC LỤC VÀ XUẤT BẢN VĂN BẢN 29

CHUYÊN ĐỀ 2. THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM BẢNG TÍNH 34
BÀI 1. TẠO DỮ LIỆU BAN ĐẦU VỚI CÔNG CỤ ĐỊNH DẠNG BẢNG 34
BÀI 2. TẠO BIỂU MẪU KHÁCH HÀNG VỚI HỘP KIỂM 38
BÀI 3. XÂY DỰNG DỰ TOÁN VỚI HÀM ĐIỀU KIỆN 40
BÀI 4. HOÀN THIỆN DỰ TOÁN VỚI HÀM TÌM KIẾM 43
BÀI 5. THỰC HÀNH TỔNG HỢP VÀ THỐNG KÊ SỐ LIỆU ĐỂ QUYẾT ĐỊNH BÁO GIÁ 47
BÀI 6. TẠO VÀ XUẤT BÁO GIÁ VỚI HÀM THỜI GIAN 48
BÀI 7. KIỂM THỬ, HOÀN THIỆN VÀ ĐÓNG GÓI SẢN PHẨM 50

CHUYÊN ĐỀ 3.THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU 53
BÀI 1. XÂY DỰNG Ý TƯỞNG, CẤU TRÚC BÀI TRÌNH CHIẾU 53
BÀI 2. TẠO ẤN TƯỢNG VỚI MINH HỌA BẰNG VIDEO 58
BÀI 3. THU HÚT KHÁCH HÀNG VỚI TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC 62
BÀI 4. HOÀN THIỆN VÀ XUẤT BẢN SẢN PHẨM TRUYỀN THÔNG 67

PHỤ LỤC 1 71

PHỤ LỤC 2 72

PHỤ LỤC 3 75

LỜI NÓI ĐẦU

Quý thầy, cô kính mến!

Với đặc thù khác biệt về tốc độ phát triển cũng như những thành tựu vượt bậc của ngành Công nghệ thông tin nói chung và Tin học nói riêng, chương trình môn Tin học trong mọi cấp học luôn đòi hỏi được cập nhật nhiều kiến thức hiện đại và thiết thực. Do đó, tuy không phải là môn học mới, nhưng với nội dung được cải cách trong chương trình lần này, vị thế của môn Tin học đã được đưa lên một tầm cao mới sau 10 năm được triển khai chính thức ở các nhà trường.

Như Quý thầy, cô đã biết, bắt đầu từ lớp 10, chương trình Tin học được bổ sung thêm định hướng nghề nghiệp, cụ thể là định hướng tin học ứng dụng (ICT) và định hướng khoa học máy tính (CS). Trên tay Quý thầy, cô là bộ sách Chuyên đề học tập Tin học 10 – Định hướng Tin học ứng dụng với mục tiêu tăng cường thực hành ứng dụng, giúp học sinh thành thạo hơn trong sử dụng các phần mềm thông dụng thiết yếu, làm ra sản phẩm số thiết thực cho học tập và cuộc sống.

Sách gồm ba chuyên đề được thiết kế với 35 tiết, trong đó, học sinh được học theo hình thức dự án, một hình thức dạy và học giúp gắn kết chặt chẽ hơn với thực tiễn cuộc sống và cũng đem lại nhiều hứng thú hơn, đòi hỏi sự tập trung, kết nối nhiều kiến thức, vận dụng nhiều kĩ năng và sáng tạo cao hơn.

Để đạt được điều này, vai trò của Quý thầy, cô là rất quan trọng. Với bề dày tri thức, kinh nghiệm cũng như năng lực sư phạm và sự không ngừng học hỏi, đổi mới, sáng tạo của mình, Quý thầy, cô chính là cầu nối để các em học sinh lĩnh hội được đầy đủ những ý tưởng, nội dung trong sách chuyên đề. Không những thế, Quý thầy, cô cũng chính là đòn bẩy cho mọi hứng thú, đam mê của học sinh, thúc đẩy các em vận dụng linh hoạt các kiến thức, kĩ năng và không ngừng sáng tạo để hoàn thành xuất sắc dự án sau 35 tiết học và tự tin để tiếp tục tạo ra những sản phẩm số chất lượng trong tương lai.

Trân trọng cảm ơn Quý thầy, cô đã chọn sách Chuyên đề học tập Tin học 10 – Định hướng Tin học ứng dụng thuộc bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống.

Chúng tôi rất mong nhận được những ý kiến đóng góp của các Quý thầy, cô để bộ sách ngày càng hoàn thiện và rất vui mừng được đồng hành cùng các Quý thầy, cô.

Các tác giả

PHẦN MỘT HƯỚNG DẪN CHUNG

1. Mục tiêu môn học

1.1. Mục tiêu chung

Chương trình môn Tin học góp phần hình thành, phát triển những phẩm chất chủ yếu và năng lực chung đã được xác định trong Chương trình tổng thể, đồng thời góp phần chủ yếu hình thành, phát triển năng lực tin học cho HS. Môn Tin học trang bị cho HS hệ thống kiến thức tin học phổ thông gồm ba mạch kiến thức hoà quyện:

– Học vấn số hoá phổ thông nhằm giúp HS hoà nhập với xã hội hiện đại, sử dụng được các thiết bị số và phần mềm cơ bản thông dụng một cách có đạo đức, văn hoá và tuân thủ pháp luật.

– Công nghệ thông tin và truyền thông nhằm giúp HS sử dụng và áp dụng hệ thống máy tính giải quyết vấn đề thực tế một cách hiệu quả và sáng tạo.

– Khoa học máy tính nhằm giúp HS hiểu biết các nguyên tắc cơ bản và thực tiễn của tư duy máy tính, tạo cơ sở cho việc thiết kế và phát triển các hệ thống máy tính.

1.2. Mục tiêu cấp học

Chương trình môn Tin học ở cấp Trung học phổ thông giúp HS củng cố và nâng cao năng lực tin học đã được hình thành, phát triển ở giai đoạn giáo dục cơ bản, đồng thời cung cấp cho HS tri thức mang tính định hướng nghề nghiệp thuộc lĩnh vực tin học hoặc ứng dụng tin học, cụ thể là:

– Giúp HS có những hiểu biết cơ bản về hệ thống máy tính, một số kĩ thuật thiết kế thuật toán, tổ chức dữ liệu và lập trình; củng cố và phát triển hơn nữa cho HS tư duy giải quyết vấn đề, khả năng đưa ra ý tưởng và chuyển giao nhiệm vụ cho máy tính thực hiện.

– Giúp HS có khả năng ứng dụng tin học, tạo ra sản phẩm số phục vụ cộng đồng và nâng cao hiệu quả công việc; có khả năng lựa chọn, sử dụng, kết nối các thiết bị số, dịch vụ mạng và truyền thông, phần mềm và các tài nguyên số khác.

– Giúp HS có khả năng hoà nhập và thích ứng được với sự phát triển của xã hội số, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học; tìm kiếm và trao đổi thông tin theo cách phù hợp, tuân thủ pháp luật, có đạo đức, ứng xử văn hoá và có trách nhiệm; có hiểu biết thêm một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học, chủ động và tự tin trong việc định hướng nghề nghiệp tương lai của bản thân.

1.3. Mục tiêu lớp 10

– Nâng cao hiểu biết những vấn đề cơ bản liên quan đến thông tin và dữ liệu, đặc biệt mối quan hệ giữa chúng nhìn từ khía cạnh "vòng xoáy" thông tin – dữ liệu – xử lí – thông tin mới (hiểu biết/tri thức mới) cũng như về mạng máy tính và Internet cùng vai trò của chúng trong bối cảnh của cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư;

– Củng cố và phát triển tư duy giải quyết vấn đề, khả năng chuyển giao nhiệm vụ cho máy tính thực hiện thông qua các kĩ thuật lập trình cơ bản trên ngôn ngữ lập trình bậc cao được yêu thích nhất hiện nay – Python;

– Có khả năng hoà nhập và thích ứng với sự phát triển của xã hội số, nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học tập; biết tìm kiếm và trao đổi thông tin một cách phù hợp, đúng pháp luật, có đạo đức, ứng xử văn hoá và có trách nhiệm;

– Có hiểu biết bước đầu một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học để có thể chủ động và tự tin định hướng nghề nghiệp tương lai của bản thân;

– Với các em chọn định hướng ứng dụng tin học, được trang bị các kĩ năng ban đầu về đồ hoạ vector; nâng cao một cách đáng kể các kĩ năng sử dụng tin học văn phòng – những tri thức, không nghi ngờ gì, sẽ theo suốt cuộc đời giúp các em tạo ra các sản phẩm số thiết thực phục vụ cộng đồng và nâng cao hiệu quả công việc.

2. Giới thiệu sách chuyên đề

2.1. Các giá trị cốt lõi

Sách Chuyên để học tập Tin học 10 – Định hướng Tin học Ứng dụng là tài liệu cụ thể hoá và tuân thủ Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (CTGDPT) được ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018; bảo đảm các yêu cầu và tiêu chí đánh giá SGK theo quy định tại Thông tư 33/2017/TT-BGDĐT ngày 22/12/2017. Trong quá trình biên soạn, bên cạnh việc tuân thủ định hướng đổi mới giáo dục phổ thông với trọng tâm chuyển phương pháp giáo dục từ chú trọng truyền thụ kiến thức sang giúp HS hình thành, phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực, các tác giả đặc biệt quan tâm hướng tới các giá trị cốt lõi sau:

– Sách có thể được sử dụng trong tất cả các nhà trường phổ thông, các bài học được thiết kế gọn theo nhóm phù hợp với từng chủ đề tri thức môn Tin học được nêu trong CTGDPT, cho phép tổ chức dạy và học một cách linh hoạt;

– Sách được biên soạn theo mô hình hoạt động, bảo đảm đồng thời các chức năng chủ yếu: cung cấp kiến thức, hướng dẫn kĩ năng, giáo dục giá trị;

– Coi trọng việc hình thành tư duy khoa học và hệ thống: Mỗi bài học, các đơn vị tri thức mới giải quyết một vấn đề tương đối trọn vẹn thông qua các hoạt động: khởi động, khám phá, luyện tập, vận dụng;

– Hỗ trợ việc dạy học đạt chuẩn và dạy học phân hoá: Kết thúc hoạt động luyện tập tất cả các HS đạt yêu cầu tối thiểu về kiến thức, kĩ năng, thái độ; hoạt động vận dụng là yêu cầu mang tính "mở", khuyến khích HS tự thực hiện tuỳ theo khả năng và điều kiện học tập cụ thể.

– Phù hợp để triển khai phương pháp dạy và học theo dự án.

2.2. Cấu trúc

2.2.1. Kiến trúc chung của các bài học

Các bài học đều được xây dựng với kiến trúc thống nhất, bao gồm những mục chính sau:

– Mục tiêu bài học gồm những chỉ báo có thể quan sát được về yêu cầu cần đạt sau bài học.

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

– Phần nội dung bài học được trình bày cô đọng, kèm theo hình minh hoạ để HS có thể tự học hoặc học tập với sự hướng dẫn của GV. Các hoạt động đặt trong phần nội dung là những gợi ý để tổ chức lớp học tích cực, giúp cho HS chủ động hơn trong quá trình nhận thức.

– Phần câu hỏi ngay sau nội dung kiến thức mới nhằm hỗ trợ kiểm tra nhanh kiến thức vừa học.

– Phần thực hành gồm các nhiệm vụ được chia nhỏ và hướng dẫn từng bước tư duy, lên kế hoạch để thực hiện dự án bằng những công cụ đã được học.

– Phần luyện tập gồm những câu hỏi, bài tập nhằm củng cố kiến thức, kĩ năng của bài học cho HS, giúp HS tiếp tục hoàn thiện dự án.

– Phần vận dụng gồm những câu hỏi, bài tập nhằm hình thành năng lực vận dụng của HS thông qua sự kết hợp giữa nội dung bài học và kiến thức, kĩ năng đã có từ trước hoặc được hình thành từ thực tiễn cuộc sống để nâng cấp sản phẩm dự án hoặc sáng tạo các sản phẩm số khác.

Cùng với các thành phần trên, với những khái niệm/kiến thức mới có trong các bài đều được đúc kết và trình bày ngắn gọn trong các hộp kiến thức giúp HS dễ ghi nhớ để vận dụng sau này.

Phần cuối của SCĐ và các chuyên đề là bảng giải thích các thuật ngữ mới giúp HS dễ dàng tra cứu khi ôn tập cũng như khi tự học, tự rèn luyện kĩ năng, củng cố năng lực.

2.2.2. Danh sách các bài học

Chuyên đề 1. Thực hành làm việc với các tệp văn bản

STT	Tên bài	Số tiết dự kiến
1	Bài 1. Lập dàn ý và định dạng với các công cụ nâng cao	1 LT + 2TH
2	Bài 2. Trình bày văn bản với định dạng ảnh nâng cao	1 LT + 1TH
3	Bài 3. Trình bày văn bản với định dạng hình khối và hộp văn bản	1 LT + 1TH
4	Bài 4. Tạo mục lục và xuất bản văn bản	1 LT + 1TH
	Tổng	**4 LT + 5 TH**

Chuyên đề 2. Thực hành sử dụng phần mềm bảng tính

STT	Tên bài	Số tiết dự kiến
1	Bài 1. Tạo dữ liệu ban đầu với công cụ định dạng bảng	1 LT + 1TH
2	Bài 2. Tạo biểu mẫu khách hàng với hộp kiểm	1 LT + 1TH
3	Bài 3. Xây dựng dự toán với hàm điều kiện	1 LT + 1TH

4	Bài 4. Hoàn thiện dự toán với hàm tìm kiếm	1 LT + 2TH
5	Bài 5. Thực hành tổng hợp và thống kê số liệu để quyết định báo giá	1TH
6	Bài 6. Tạo và xuất giá báo với các hàm thời gian	1 LT + 1TH
7	Bài 7. Kiểm thử, hoàn thiện và đóng gói sản phẩm	2 TH
	Tổng	**5 LT + 9 TH**

Chuyên đề 3. Thực hành sử dụng phần mềm trình chiếu

STT	Tên bài	Số tiết dự kiến
1	Bài 1. Xây dựng ý tưởng, cấu trúc bài trình chiếu	1 LT + 1TH
2	Bài 2. Tạo ấn tượng với minh hoạ bằng video	1 LT + 1TH
3	Bài 3. Thu hút khách hàng với trò chơi tương tác	1 LT + 1TH
4	Bài 4. Hoàn thiện và xuất bản sản phẩm truyền thông	1 LT + 2TH
	Tổng	**4 LT + 5 TH**

3. Phương pháp dạy học

– Áp dụng các phương pháp dạy học tích cực, coi trọng dạy học trực quan và thực hành. Sử dụng phương pháp dạy học theo dự án để phát huy khả năng làm việc nhóm, khả năng tự học và tính chủ động của HS. Việc dạy học ở phòng thực hành máy tính cần được tổ chức linh hoạt nhằm đem lại cho HS sự hào hứng, chủ động khám phá, nhưng phải bảo đảm thực hiện nhiệm vụ được giao.

– Tuỳ theo nội dung bài, ở mỗi hoạt động, GV lựa chọn hình thức tổ chức dạy học phù hợp. Các tiết lí thuyết không nhất thiết phải học ở phòng thực hành, một số bài nếu GV có máy tính để cho HS quan sát trực quan thì tốt hơn, nhưng không bắt buộc. Chi tiết được hướng dẫn cụ thể trong từng bài ở phần sau.

– 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.

– Chú ý thực hiện dạy học phân hoá. GV cần định hướng để HS lựa chọn những chủ đề thích hợp, khơi gợi niềm đam mê và giúp HS phát hiện khả năng của bản thân đối với môn Tin học. Phương pháp dạy học thực hành rất quan trọng trong định hướng Tin học ứng dụng này với mục tiêu rèn luyện và phát triển kĩ năng sử dụng công cụ kĩ thuật số.

4. Đánh giá

4.1. Định hướng chung

– Đánh giá thường xuyên hay định kì đều bám sát năm thành phần của năng lực tin học và các mạch nội dung của chủ đề, chuyên đề, đồng thời cũng dựa vào các biểu hiện năm phẩm chất chủ yếu và ba năng lực chung được xác định trong chương trình tổng thể.

– Với chuyên đề ICT này, cần coi trọng đánh giá khả năng vận dụng kiến thức và các kĩ năng để làm ra sản phẩm, đánh giá vai trò, đóng góp của HS trong nhóm. GV cần lập

hồ sơ học tập dưới dạng cơ sở dữ liệu đơn giản để lưu trữ, cập nhật kết quả đánh giá thường xuyên đối với mỗi HS trong cả quá trình học tập của năm học, cấp học.

– Kết luận đánh giá của GV về năng lực tin học của mỗi HS dựa trên sự tổng hợp các kết quả đánh giá thường xuyên và kết quả đánh giá định kì.

4.2. Một số lưu ý trong đánh giá

– Đánh giá năng lực tin học trên diện rộng phải căn cứ yêu cầu cần đạt đối với chuyên đề.

– Trong quá trình học, luôn khích lệ HS tự do trao đổi thảo luận với nhau hoặc với GV.

– Sách giáo khoa cũng định hướng sẵn những hoạt động nhằm tạo cơ hội cho HS nhận xét, đánh giá chất lượng sản phẩm của nhóm mình, của nhóm bạn, để các nhóm đều có cơ hội nhận được nhiều nhận xét góp ý.

– Để đánh giá chính xác và khách quan, cũng là để tạo động lực và hứng thú cho HS trong suốt quá trình học tập các chuyên đề, GV cùng với HS xác lập trước kế hoạch tổ chức buổi giới thiệu sản phẩm dự án của các nhóm – Hội chợ du lịch ba miền.

5. Tổ chức dạy, học theo dự án

Chuyên đề Tin học ứng dụng được thiết kế với mục đích tạo thuận lợi tối đa cho việc dạy và học theo mô hình dự án. Nội dung sau đây sẽ hướng dẫn GV cách tổ chức, thực hiện dạy, học chuyên đề này theo mô hình dự án.

5.1. Giới thiệu dự án

Trong Chuyên đề, để minh hoạ, các tác giả chọn triển khai Dự án "Quảng bá dịch vụ du lịch, giới thiệu vẻ đẹp quê hương, đất nước, con người Việt Nam". Mỗi nhóm HS được đóng vai một công ty du lịch, sử dụng các công cụ Tin học văn phòng để thực hiện các sản phẩm của Dự án chia thành ba giai đoạn:

– *Giai đoạn 1:* Thiết kế Cẩm nang du lịch với Phần mềm soạn thảo văn bản.

– *Giai đoạn 2:* Xây dựng Chương trình báo giá dịch vụ du lịch trọn gói với Phần mềm bảng tính.

– *Giai đoạn 3*: Truyền thông, quảng bá dịch vụ du lịch với Phần mềm trình chiếu.

Kết thúc ba giai đoạn, các nhóm HS sẽ báo cáo sản phẩm của mình, đặt trong bối cảnh một Hội chợ du lịch ba miền mà ở đó, các công ty du lịch triển lãm, quảng bá sản phẩm của mình để thu hút khách hàng.

Đây là một dự án với nhiều ưu điểm nổi bật, giúp đáp ứng hoàn toàn các mục tiêu phát triển năng lực, phẩm chất của HS, cụ thể:

– Chủ đề hấp dẫn, có tính bản sắc cao, kết nối xuyên suốt cả ba chuyên đề.

– Sản phẩm đầu ra có tính hoàn thiện, trọn vẹn.

– Mỗi nhóm sẽ thảo luận để chọn một địa danh mà em yêu thích để giới thiệu. Các em sẽ có cơ hội để tìm hiểu sâu hơn và chia sẻ với nhau những hình ảnh và các địa danh đẹp

khắp mọi miền, để càng có thêm niềm tự hào về quê hương đất nước và vun đắp thêm tình yêu Tổ quốc.

– Thực hiện dự án, HS có cơ hội đóng vai không chỉ trong ngành nghề du lịch, mà còn được trải nghiệm, rèn luyện tư duy lập kế hoạch, tổ chức, quản lí, tài chính, kinh doanh, quảng cáo, tư vấn, dịch vụ và bán hàng. Khi phân công trong nhóm, các em sẽ có cơ hội lựa chọn vào vai trò phù hợp, để được rèn luyện, phát huy sở thích, năng khiếu của mình. Đây là các kiến thức, kĩ năng hữu ích, gắn chặt với thực tiễn cuộc sống.

– Bên cạnh các kĩ năng mềm mà HS có thể được rèn luyện kể trên, ngoài những kiến thức mới mà HS sẽ được trang bị, được ôn lại và có cơ hội vận dụng, HS còn được trải nghiệm và rèn luyện kĩ năng sử dụng Tin học trong tổ chức, quản lí dữ liệu cá nhân và dữ liệu dùng chung của nhóm. Những kĩ năng này, HS sẽ luôn được nhắc nhở, hướng dẫn qua từng bài học.

– Kết thúc dự án, HS sẽ được trang bị những kiến thức, kĩ năng quan trọng, hữu ích giúp các em tự tin, không ngừng sáng tạo để tạo ra nhiều sản phẩm số hoàn thiện, có chất lượng cao, có thể ứng dụng được trong thực tiễn, là hành trang vững chắc và hiệu quả theo suốt cuộc đời mỗi người ở mọi ngành nghề, mọi lĩnh vực.

5.2. Cách thức tổ chức dạy, học theo mô hình dự án

a) Lập các nhóm dự án

Dự án "Quảng bá dịch vụ du lịch, giới thiệu vẻ đẹp quê hương, đất nước, con người Việt Nam" là dự án xuyên suốt cả ba chuyên đề phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu. Do đó, GV cần hướng dẫn HS lập nhóm ngay từ tiết Thực hành đầu tiên. Tuỳ theo số lượng HS của lớp, độ phân hóa của HS, GV có thể chia như sau:

– Số lượng: 5 – 7 HS/nhóm.

– Tổ chức: 1 nhóm trưởng và 1 thư kí với nhiệm vụ:

+ Nhóm trưởng: quản lí chung, là đầu mối lập kế hoạch, tổ chức thảo luận, phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm.

+ Thư kí: ghi chép, lưu trữ dữ liệu của nhóm.

b) Chọn đề tài dự án

Dự án "Quảng bá dịch vụ du lịch, giới thiệu vẻ đẹp quê hương, đất nước, con người Việt Nam" là một dự án có tính mở, tính sáng tạo rất cao. HS được tự chọn địa danh mà các em yêu thích để giới thiệu, nên sản phẩm đầu ra của các nhóm sẽ rất phong phú, đa dạng, mang nhiều bản sắc khác nhau.

Sau khi lập nhóm, GV hướng dẫn HS thảo luận nhóm để lựa chọn cho nhóm mình địa danh phù hợp nhất với các em. Địa danh có thể coi là phù hợp khi thoả mãn các yếu tố: là một địa danh được cả nhóm yêu thích; dễ tìm kiếm, tra cứu thông tin để giới thiệu (văn bản, hình ảnh, âm thanh, video clip…).

c) Khám phá kiến thức mới

Để thực hiện dự án, ngoài việc sử dụng những kiến thức đã học, HS còn cần khám phá thêm các kiến thức mới. Nội dung các kiến thức mới được trang bị đầy đủ qua các tiết Lí thuyết.

Khác với các phương pháp giảng dạy truyền thống, phương thức hình thành kiến thức mới của cuốn sách này được xây dựng theo hướng tích cực. Cụ thể:

– Đầu tiên, HS được trải nghiệm công cụ mới thông qua các hoạt động, các tình huống thực tiễn.

– Tiếp theo, HS được từng bước khám phá đầy đủ tính năng của công cụ đó thông qua các hoạt động, các hình ảnh, ví dụ hay giới thiệu trong sách.

– Cuối cùng, sau khi nắm bắt được công cụ, HS sẽ được dẫn dắt để hình thành ý tưởng về việc áp dụng công cụ đó vào triển khai dự án của mình.

d) Thực hành và hoàn thiện dự án

Các nhóm sẽ từng bước thực hiện và hoàn thiện dự án của nhóm mình qua các tiết Thực hành.

Mỗi bài thực hành đều có một "Nhiệm vụ chung". Nhiệm vụ chung này được chia thành nhiều "nhiệm vụ cụ thể". Với mỗi nhiệm vụ cụ thể, HS được hướng dẫn từng bước để thực hiện.

Tiếp theo, HS sẽ có các tình huống để luyện tập, vận dụng, tiếp tục hoàn thiện và mở rộng tính năng cho sản phẩm dự án.

Dự án cũng khuyến khích, gợi mở để HS tự học, tự khai thác học liệu thông qua Internet để sáng tạo, mở rộng tính năng của sản phẩm.

Đặc biệt, khác với các cấp học trước, ở cấp học THPT, nhóm tác giả mong muốn GV giúp HS rèn luyện kĩ năng tư duy lập kế hoạch trước khi bắt tay vào thực hiện sản phẩm. Tư duy đó được từng bước hình thành, rèn luyện và nâng cao một cách khoa học. Trong từng bài học, các em sẽ được thảo luận, tra cứu, tìm kiếm và quan sát, phân tích các mẫu có sẵn, sau đó được dẫn dắt để hình dung ra các bước thực hiện, các nguyên liệu cần chuẩn bị, các công cụ tin học cần sử dụng… trước khi bắt tay vào thực hiện. Trong suốt quá trình thực hiện, luôn có các yêu cầu HS rà soát, kiểm thử, thảo luận để chỉnh sửa, nâng cấp, hoàn thiện sản phẩm một cách chuyên nghiệp nhất.

Trong quá trình thực hiện dự án này, đặc biệt là một dự án của môn Tin học, do đó, GV nên hướng dẫn, yêu cầu HS chú trọng vào việc vận dụng các kĩ năng Tin học để thực hiện tổ chức và quản lí nhóm. Chẳng hạn:

– Mọi phân công, ghi chép đều thực hiện bằng các phần mềm soạn thảo văn bản hoặc phần mềm bảng tính. Tham khảo mẫu tại Phụ lục 1.

– Trong quá trình thực hiện sản phẩm, chắc chắn sẽ có rất nhiều sản phẩm/phiên bản trung gian. Bên cạnh đó, HS sẽ cần tìm kiếm, tham khảo, lưu trữ rất nhiều các tài liệu, tư liệu như hình ảnh, âm thanh, video, văn bản… Do đó, HS cần tổ chức quản lí các tệp một cách khoa học để tránh nhầm lẫn, mất dữ liệu bằng cách:

+ Tuân thủ quy tắc đặt tên tệp cho các phiên bản như yêu cầu trong sách.

+ Tổ chức quản lí các tệp trên máy tính theo cây thư mục một cách khoa học, chuyên nghiệp.

+ Nếu có điều kiện, khuyến khích HS sử dụng một thư mục trực tuyến dùng chung cho cả nhóm. Tổ chức quản lí dữ liệu tại thư mục trực tuyến này cũng cần đảm bảo tính khoa học, chuyên nghiệp như trên máy tính.

+ Có trách nhiệm với toàn bộ dữ liệu dùng chung của nhóm.

e) Đánh giá dự án

Kiểm tra, đánh giá là một trong các nhiệm vụ không thể thiếu trong suốt quá trình thực hiện dự án. Để đảm bảo tính khách quan và toàn diện, trước khi bắt đầu mỗi chuyên đề, GV cho các nhóm cùng thảo luận, thống nhất một bộ tiêu chí đánh giá chung. Sau khi thống nhất, bộ tiêu chí này sẽ được dùng để các nhóm tự đánh giá, đánh giá chéo nhau và làm căn cứ để GV đánh giá, chấm điểm.

Điểm của mỗi HS nên được tính bằng công thức sau:

Điểm HS = (Điểm nhóm + Điểm cá nhân)/2

Trong đó:

Điểm nhóm: Là điểm sản phẩm của nhóm, dựa vào các tiêu chí đánh giá sản phẩm đầu ra của nhóm.

Điểm cá nhân: Là điểm của từng cá nhân do nhóm tự chấm cho nhau, dựa vào các tiêu chí đánh giá mức độ tham gia, đóng góp của mỗi cá nhân vào sản phẩm chung của nhóm.

Một số mẫu phiếu đánh giá và gợi ý cách tính điểm được trình bày tại Phụ lục 2.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

PHẦN
HAI

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

CHUYÊN ĐỀ 1 THỰC HÀNH LÀM VIỆC VỚI CÁC TỆP VĂN BẢN

Bài 1. LẬP DÀN Ý VÀ ĐỊNH DẠNG VỚI CÁC CÔNG CỤ NÂNG CAO

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hiểu được thế nào là phong cách trình bày văn bản, cấu trúc của một số văn bản thông dụng.

– Hiểu được thế nào là định dạng văn bản với các mẫu định dạng.

– Nắm được các tính năng và ưu điểm của định dạng văn bản với các mẫu định dạng.

– Biết được ưu điểm của việc lập dàn ý văn bản trước khi thực hiện chi tiết.

2. Kĩ năng

– Biết, áp dụng được, chỉnh sửa được và vận dụng thành thạo các mẫu định dạng văn bản được thiết kế sẵn.

– Vận dụng kiến thức đã học để lên ý tưởng và lập dàn ý cho cuốn Cẩm nang du lịch của nhóm.

– Biết tra cứu thông tin trên Internet và từ các nguồn khác để tham khảo, thu thập thông tin cần thiết.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả. Lập được dàn ý của cuốn Cẩm nang du lịch cho nhóm mình.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

Lưu ý: GV chia nhóm và giao việc cho các nhóm phù hợp với độ phân hoá của HS.

B CHUẨN BỊ

– Tệp văn bản ở Hình 1.1 đã được gõ trước nội dung.

– Tệp văn bản tại Hình 1.4.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
– Giới thiệu dự án chung của ba chuyên đề và dự án ở từng giai đoạn cụ thể. – Dẫn dắt, gợi mở cho HS về việc cần khám phá công cụ định dạng văn bản nâng cao để thực hiện dàn ý của Cẩm nang du lịch.	– GV cho HS đọc và giải thích cho HS về dự án chung và ba giai đoạn của dự án. – GV cho HS quan sát Hình 1.1, thảo luận để trả lời câu hỏi. Có thể chia lớp thành 2 đội: đội A đưa ra mô tả định dạng văn bản tại Hình 1.1, đội B nêu công cụ của phần mềm soạn thảo văn bản cần để thực hiện. – GV dẫn dắt HS tới kiến thức mới của bài học, là một công cụ giúp em dễ dàng định dạng, biến hoá văn bản của mình theo nhiều phong cách khác nhau, chỉ cần vài "cú" nháy chuột.	– HS nắm được dự án chung của toàn chuyên đề và dự án theo từng giai đoạn. – HS mô tả được định dạng của văn bản mẫu. – HS hình dung được công cụ đã học cần sử dụng để định dạng được như mẫu.	

1. PHONG CÁCH TRÌNH BÀY VĂN BẢN VÀ MẪU ĐỊNH DẠNG

– GV cho HS đọc phần kiến thức về phong cách định dạng văn bản. GV có thể cung cấp một số văn bản mẫu như sách đề cập, ví dụ Sách, Truyện, Tiểu luận, Bài báo khoa học... để cho HS quan sát và khám phá được phong cách trình bày khác nhau của các văn bản đó. Chẳng hạn như hình bên về một Tiểu luận môn học.

GV cũng có thể tổng kết một số thể loại văn bản khác với cấu trúc tương ứng như bảng dưới đây, sau đó dẫn dắt tới kiến thức về các cấu phần trong một văn bản và cách định dạng chúng như đã đề cập trong SCĐ.

Tiểu luận

Khảo sát tình hình sử dụng và mức độ hiểu biết về an toàn khi sử dụng Internet của học sinh lớp 10A1 trường THPT Hoà Bình.

Đặt vấn đề

Chương 1. Tổng quan

1.1. Thực trạng sử dụng Internet của học sinh cấp THPT trên thế giới

1.2. Thực trạng sử dụng Internet của học sinh cấp THPT tại Việt Nam

1.3. An toàn khi sử dụng Internet và các yếu tố liên quan

Chương 2. Nội dung và Phương pháp thực hiện

2.1. Nội dung thực hiện

2.2. Phương pháp thực hiện

2.2.1. Phương pháp thu thập số liệu

2.2.1. Phương pháp xử lí số liệu

Chương 3. Kết quả

3.1. Tình hình sử dụng Internet của học sinh lớp 10A1 trường THPT Hoà Bình

3.2. Mức độ hiểu biết về an toàn khi sử dụng Internet của học sinh lớp 10A1 trường THPT Hoà Bình.

Kết luận, Khuyến nghị

Tài liệu tham khảo

Loại văn bản	Cấu trúc thường gặp
Sách hoặc Truyện	Lời nói đầu, Chương 1, Chương 2, Chương 3…
Tiểu luận	Phần mở đầu, Phần nội dung, Phần kết luận.
Bài báo khoa học hoặc Tiểu luận	Tóm tắt, Đặt vấn đề, Phương pháp nghiên cứu, Kết quả nghiên cứu, Kết luận, Đề xuất.

– HS đọc phần nội dung kiến thức mới giới thiệu về công cụ **Styles**, quan sát, đọc tên các kiểu định dạng mẫu tại Hình 1.2, GV giảng thêm để HS hiểu.

Hoạt động 1:

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Tài nguyên/Chú ý
Khám phá nội dung cơ bản của một Styles.	GV cho HS quan sát Hình 1.3, thảo luận nhóm để trả lời từng câu hỏi của hoạt động. Sau đó, gọi đại diện 1 nhóm lên trả lời, các nhóm còn lại nhận xét, bổ sung.	HS nắm được chi tiết của một Styles gồm những định dạng gì.	Nếu có máy tính, GV bật hộp thoại Modify Style lên cho HS quan sát dễ dàng hơn, và có thể mở thêm chi tiết một vài Styles khác nữa cho HS thấy được sự khác nhau về định dạng của các Styles.

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

Câu hỏi:

GV gọi đại diện 2 HS trong Đội A theo hình thức như ở hoạt động khởi động:

– 1 HS chỉ ra từng phần: tiêu đề chính, tiêu đề phụ, các mục và tiểu mục.

– HS còn lại chỉ ra Styles trong Hình 1.2 để áp dụng.

Thực hiện tương tự với Đội B.

2. QUẢN LÍ CÁC MỤC, TIỂU MỤC BẰNG NGĂN ĐIỀU HƯỚNG

Hoạt động đọc: GV cho HS đọc và giảng thêm:

– Sau bài tập củng cố 1 đã thực hiện ở trên, HS đã nắm được đâu là tiêu đề chính, tiêu đề phụ, các mục và các tiểu mục của văn bản và Styles khác nhau áp dụng cho mỗi thành phần đó.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Hoạt động 2:

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Tài nguyên/ Chú ý
Hiểu và chỉ ra được cấu trúc (mục và phân cấp mục) của văn bản khi có định dạng bằng Styles.	Quan sát Hình 1.4 và thảo luận nhóm theo định hướng: – Cấu trúc hình cây hiển thị trong **Navigation Pane** có mấy cấp, tương ứng với mấy cấp mục của văn bản. – Từ đó suy ra được cấp nào là mục chính, cấp nào là tiểu mục, cấp nào là tiểu mục con và muốn tạo được các cấp mục như thế, thì cần áp dụng các cấp **Styles Heading** 1, 2, 3 tương ứng như thế nào.	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV cho HS quan sát trên máy tính với nội dung tệp đã chuẩn bị giống với Hình 1.4.

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

Câu hỏi:

GV từng bước dẫn dắt, định hướng để HS trả lời:

– Món cần thêm vào là gì? (Canh cua nấu rau).

– Món này sẽ nằm ở đâu trong thực đơn? (Là một tiểu mục con trong tiểu mục "Canh, rau" của mục chính "Món chính").

– Phân cấp của mục này là gì? ("Món chính" là Mục chính; "Canh, rau" là Tiểu mục → "Canh cua nấu rau" là tiểu mục con. Các Styles cho các mục này HS đã nắm được qua hoạt động 2).

– Các bước cần thực hiện là gì? (1. Chèn tên món ăn vào đúng vị trí trong văn bản; 2. Áp dụng Styles phù hợp cho dòng văn bản đó; 3. Kiểm tra trong **Navigation Pane**).

Thực hành

Đây là chuyên đề dạy và học theo dự án. Dự án được chọn để gợi ý cho GV hướng dẫn HS là dự án về Du lịch, là một lĩnh vực hay, hấp dẫn, có tính thực tiễn cao.

– Trước khi bước vào nhiệm vụ chung của tiết Thực hành, GV cho HS đọc hiểu các yêu cầu về sản phẩm đầu ra của chuyên đề này.

– Sau khi HS hình dung được sản phẩm đầu ra cần có của chuyên đề này, GV tổ chức thảo luận chung trong lớp để xây dựng bộ tiêu chí đánh giá kết quả sản phẩm dự án như mẫu trong SCĐ.

Nhiệm vụ chung: Nhiệm vụ chung của tiết thực hành này là lập nhóm, lựa chọn dự án và hoàn thành việc lập dàn ý của Cẩm nang du lịch, áp dụng công cụ Styles để định dạng cho dàn ý đó.

Nhiệm vụ 1:

Đây là một dự án về du lịch – một lĩnh vực hay, hấp dẫn, có tính thực tiễn cao. Không những thế, thông qua dự án này, HS sẽ được bồi đắp thêm tinh thần yêu nước, niềm tự hào về quê hương, bản quán, cũng là cơ hội để các em tìm hiểu sâu hơn và chia sẻ với nhau những địa danh đẹp, nổi tiếng trên đất nước mình. Thông qua thực hiện dự án, HS sẽ có cơ hội đóng vai không chỉ trong ngành nghề du lịch, mà còn là kế hoạch, tổ chức, quản lí, tài chính, kinh doanh, quảng cáo, tư vấn, dịch vụ và bán hàng. Như vậy, khi phân công trong nhóm, các em sẽ có cơ hội lựa chọn vào vai trò phù hợp, để được rèn luyện, phát huy sở thích, năng khiếu của mình.

– GV tổ chức cho các em thảo luận, chia nhóm, rồi thực hiện từng bước của Nhiệm vụ 1.

Nhiệm vụ 2: Soạn thảo văn bản dàn ý cho Cẩm nang du lịch của nhóm.

Chuyên đề này không chỉ dừng lại ở việc dạy HS các công cụ soạn thảo văn bản từ thông thường tới các kĩ thuật nâng cao, mà quan trọng hơn, chúng ta cần dạy HS cách tư duy để tạo lập một văn bản. Tư duy đó phải được từng bước hình thành, rèn luyện và luyện tập một cách khoa học. Xuất phát từ mục đích, yêu cầu của văn bản, HS cần tư duy để hình dung ra dàn ý, cấu trúc của văn bản đó. Từ dàn ý đã lập, các em cũng sẽ dễ dàng định lượng được khối lượng công việc cần làm trong suốt chủ đề, có phân công rõ rệt, phát huy được vai trò của từng cá nhân trong nhóm.

– GV tổ chức cho HS làm việc theo nhóm, thảo luận và thực hiện từng bước theo hướng dẫn.

– GV có thể gợi ý HS sử dụng các công cụ đã biết như phần mềm Sơ đồ tư duy, tra cứu trên Internet… để thực hiện các yêu cầu của nhiệm vụ.

– Lưu ý bám sát vào yêu cầu về nội dung của Cẩm nang du lịch để có được dàn ý đầy đủ. Có thể thảo luận đặt ra các câu hỏi và trả lời để xác định các mục và tiểu mục chính cho văn bản dàn ý, chẳng hạn: Chúng ta cần có mục, tiểu mục nào để mô tả:

– Vị trí, địa hình của địa danh đó?

– Văn hoá, con người ở đây ra sao?

– Thời tiết ở đây như thế nào?

– Phong cảnh, những điểm ấn tượng không thể bỏ lỡ khi đến địa danh này gồm những gì?

– Ẩm thực ở đây ra sao? Liệt kê các món ăn nhất định phải nếm thử khi đã đến nơi này?

– ….

Sau khi trả lời được các câu hỏi trên, các nhóm dễ dàng xác định được dàn ý của Cẩm nang du lịch của nhóm bao gồm các mục, tiểu mục như thế nào. Các nhóm có thể thoải mái phát huy tính sáng tạo, đưa ra thêm nhiều ý tưởng khác với những ý đã được gợi ý, GV chỉ cần giám sát và hướng dẫn để HS cấu trúc rõ rệt được các ý tưởng đó thành dàn ý tốt.

– Khi HS soạn thảo dàn ý, GV lưu ý HS làm theo đúng yêu cầu soạn thảo văn bản sao cho mỗi mục, tiểu mục đã xác định thành một đoạn văn riêng biệt. Làm như vậy, khi sang nhiệm vụ 3 và 4 HS sẽ dễ dàng áp dụng Styles hơn.

Nhiệm vụ 3: Lựa chọn phong cách văn bản cho văn bản của nhóm.

Sau nhiệm vụ 2, các nhóm đã có văn bản dàn ý với đầy đủ thông tin mà HS mong muốn. Ở bước này, HS sẽ nhìn lại và cấu trúc văn bản cho khoa học, thống nhất.

– GV cung cấp thông tin để HS hiểu rằng: Để phần mềm soạn thảo văn bản phân biệt được các thành phần cấu trúc trong Dàn ý Cẩm nang du lịch như Hình 1.5, cần lựa chọn kiểu định dạng (Styles) cho các thành phần tương ứng như bảng dưới đây:

Thành phần	Styles áp dụng
Tiêu đề chính	Title
Tiêu đề phụ	SubTitle
Mục	Heading 1
Tiểu mục	Heading 2
Tiểu mục con	Heading 3
Nội dung văn bản	Normal

Nhiệm vụ 4: Sử dụng công cụ **Styles** để định dạng Dàn ý Cẩm nang du lịch.

– Sau nhiệm vụ 3, HS đã nắm được các thành phần cấu trúc trong văn bản của mình cũng như Styles cần áp dụng.

– GV cho HS biết, các Styles có sẵn, không phải Styles nào cũng có định dạng đúng như chúng ta mong muốn, chẳng hạn phông chữ không hỗ trợ hiển thị tiếng Việt có dấu. Chúng ta hoàn toàn có thể chỉnh sửa các Styles này rồi mới áp dụng. Vì thế, HS nên thực hiện chỉnh sửa lần lượt các Styles cần dùng, rồi sau đó mới áp dụng. Các bước thực hiện như đã hướng dẫn.

– GV nhấn mạnh lưu ý trong SCĐ: Ta có thể tạo ra một Styles mới hoàn toàn, nhưng chỉnh sửa một Styles có sẵn sẽ tiết kiệm thời gian hơn vì tận dụng được những định dạng phức tạp sẵn có.

Luyện tập

Nội dung này nhằm giúp HS luyện tập việc quản lí các mục, tiểu mục bằng **Navigation Pane**.

– Đây là bước giúp HS nhìn được tổng thể cấu trúc văn bản của mình với sự hỗ trợ của **Navigation Pane**.

– GV yêu cầu HS đọc kĩ và làm theo các hướng dẫn.

Đặc biệt cần: Quan sát cấu trúc Cẩm nang du lịch hiển thị trong **Navigation Pane**. Thảo luận để bổ sung, chỉnh sửa và hoàn thiện dàn ý cuốn Cẩm nang du lịch của nhóm em một cách đầy đủ nhất. Nháy chuột vào từng đoạn văn trong **Navigation Pane**, theo dõi sự thay đổi vị trí của con trỏ soạn thảo → khám phá tính năng hữu ích của **Navigation Pane**.

*Nếu đoạn văn nào có trong văn bản, nhưng chưa xuất hiện trong **Navigation Pane**, hoặc, xuất hiện trong **Navigation Pane** nhưng với cấp độ chưa phù hợp, thì nghĩa là HS chưa áp dụng Styles hoặc chọn Styles chưa phù hợp cho đoạn văn đó.*

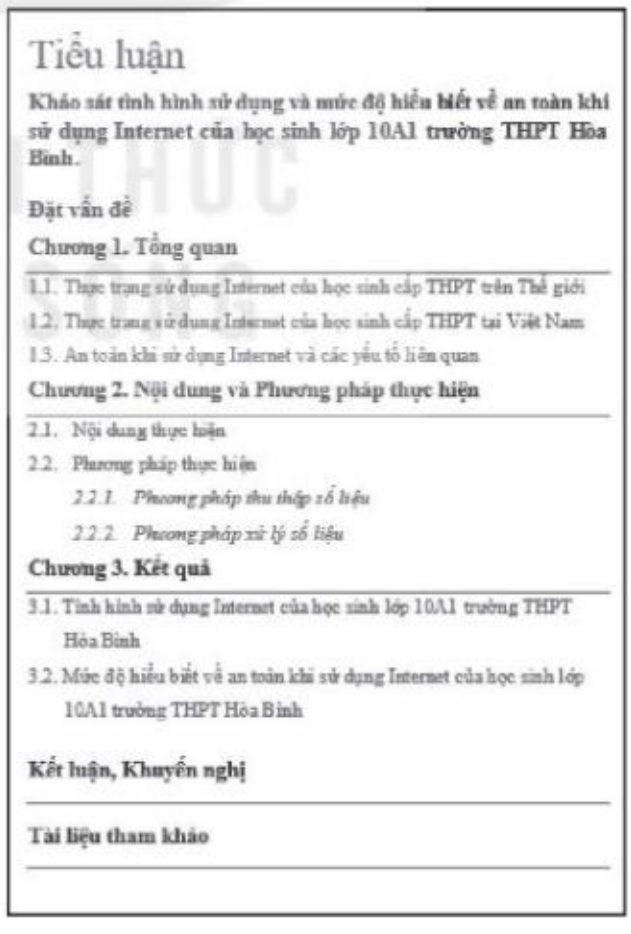
Vận dụng

Sau khi hoàn thiện nội dung, cấu trúc của Dàn ý Cẩm nang du lịch và áp dụng Styles phù hợp, các nhóm sẽ khám phá và áp dụng công cụ Themes để định dạng văn bản đẹp hơn và chuyên nghiệp hơn.

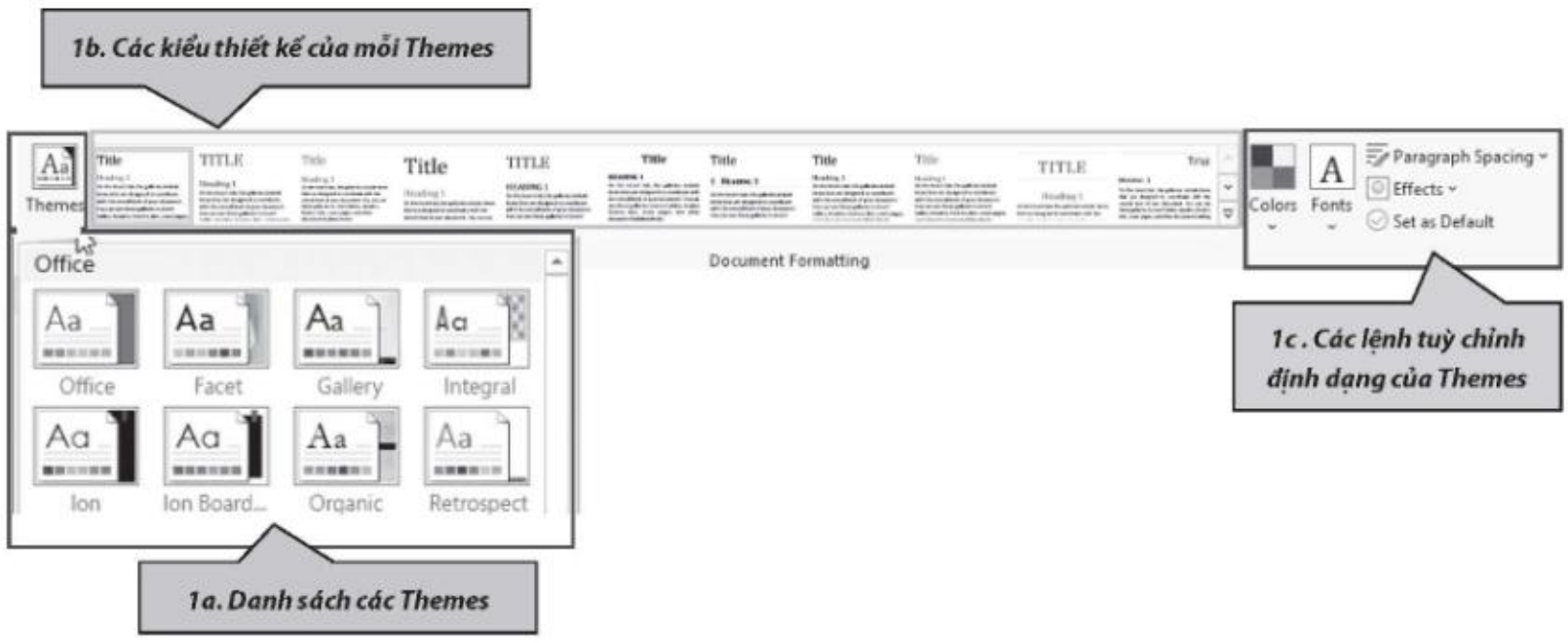
Themes là các chủ đề được thiết kế sẵn bao gồm phối hợp các gam màu, phông chữ và các hiệu ứng định dạng đồ hoạ trong văn bản. Chúng ta có thể áp dụng, thay đổi chủ đề hoặc tuỳ chỉnh phông chữ, màu sắc hoặc hiệu ứng của chủ đề đó.

Hình dưới đây là ví dụ về 2 văn bản có nội dung, cấu trúc giống hệt nhau, nhưng được áp dụng 2 Themes khác nhau.





Phần mềm soạn thảo văn bản Word cung cấp công cụ Themes trên dải lệnh Design, với nhiều chủ đề được thiết kế chuyên nghiệp, phù hợp với nhiều loại văn bản khác nhau.



Hình 1. Định dạng văn bản với Themes

Sau đây là các hướng dẫn áp dụng Themes cho văn bản – giúp văn bản "biến hình" chỉ trong vài thao tác nháy chuột.

Bước 1: Nháy chuột vào nút lệnh Themes  trên dải lệnh Design. Chọn kiểu Themes trong danh sách có sẵn (xem hình 1a).

Bước 2: Nháy chuột để chọn kiểu thiết kế phù hợp cho Themes vừa chọn (xem hình 1b).

Chúng ta có thể chỉnh sửa các thiết kế sẵn có này (xem hình 1c) như màu sắc bằng lệnh Colors , phông chữ bằng lệnh Fonts , khoảng cách đoạn bằng lệnh Paragraph Spacing , các hiệu ứng đồ hoạ với lệnh Effects  bằng cách nháy chuột vào các lệnh đó.

Lựa chọn Themes phù hợp cho văn bản của nhóm. Thực hiện các tuỳ chỉnh nếu cần.

Lưu ý chung: Đừng quên nhắc nhở HS lưu bài làm và quản lí các phiên bản một cách khoa học, chuyên nghiệp.

BÀI 2. TRÌNH BÀY VĂN BẢN VỚI ĐỊNH DẠNG ẢNH NÂNG CAO

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hiểu được thế nào là định dạng ảnh nâng cao và tác dụng của định dạng ảnh nâng cao trong việc làm cho văn bản đẹp mắt và hấp dẫn.

– Biết các công cụ hỗ trợ định dạng ảnh nâng cao của phần mềm soạn thảo văn bản.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo các công cụ định dạng ảnh nâng cao.

– Vận dụng kiến thức đã học để định dạng các ảnh trong cuốn Cẩm nang du lịch của nhóm, giúp cuốn Cẩm nang đẹp và hấp dẫn hơn.

– Biết tra cứu thông tin trên Internet và từ các nguồn khác để tham khảo, thu thập thông tin cần thiết.

– Biết tổ chức, quản lí các thông tin (tư liệu, ảnh) tham khảo được một cách khoa học.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

– Biết tôn trọng bản quyền tác giả, sử dụng tư liệu và hình ảnh theo đúng quy định về bản quyền.

Lưu ý: GV chia nhóm và giám sát việc phân công trong nhóm phù hợp với độ phân hóa của HS.

B CHUẨN BỊ

Nếu tiết học có máy tính, GV có thể chuẩn bị:

– Một số ảnh.

– Một văn bản đã soạn sẵn nội dung để chèn ảnh, minh hoạ các kiểu trình bày, định dạng ảnh trong văn bản.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi mở cho HS về việc cần khám phá công cụ mới để thực hiện định dạng ảnh trong văn bản đẹp mắt, hấp dẫn.	GV cho HS quan sát Hình 2.1, thảo luận nhóm và trả lời các câu hỏi. GV có thể hỏi thêm HS nhận xét về tính thẩm mĩ của văn bản mẫu và HS có mong muốn làm được như vậy với cuốn Cẩm nang du lịch của nhóm mình không. Sau đó, GV dẫn dắt HS vào bài học mới.	HS trả lời được các câu hỏi.	Như đã phân tích ở Bài 1, ở cấp học này, HS cần chủ động, có kế hoạch rõ ràng trước khi bắt tay vào thực hiện. Các yêu cầu trong chuyên đề này luôn bắt đầu bằng việc quan sát, phân tích mẫu, sau đó hình dung công cụ cần sử dụng và khám phá công cụ mới để sử dụng.

1. ĐỊNH DẠNG ẢNH NÂNG CAO

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Tài nguyên/Chú ý
HS nắm được các công cụ cho phép định dạng ảnh nâng cao.	Hoạt động đọc, quan sát, thảo luận, nhận xét.	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV cho HS quan sát trực tiếp công cụ đó trên máy tính. GV chỉ cho HS các lệnh và HS đọc trong sách để trả lời ý nghĩa của các lệnh đó. GV có thể cho HS quan sát một ảnh khi được áp dụng các mẫu định dạng khác nhau sẽ như thế nào, qua đó dần hình thành ý tưởng chọn mẫu định dạng phù hợp cho mỗi ảnh khác nhau.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của HS, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Đáp án gợi ý:

Ngoài cách nhập vào số đo chiều rộng, chiều cao của ảnh, chúng ta còn có thể dùng chuột kéo thả các nút tròn bao quanh ảnh để thay đổi kích thước của ảnh không. Chắc chắn ở các cấp học trước, HS đã biết cách làm này. GV có thể hỏi thêm HS nhận xét về ưu/nhược điểm của 2 cách này, khi nào thì nên thực hiện cách nào? Chẳng hạn:

	Chỉnh sửa kích thước ảnh bằng cách nhập số đo 2 chiều	Chỉnh sửa kích thước ảnh bằng cách kéo thả chuột
Ưu điểm	– Chính xác tuyệt đối. – Có thể thực hiện để có nhiều ảnh có kích thước bằng nhau.	– Có thể nhanh hơn, tiện hơn. – Quan sát được sự thay đổi của kích thước ảnh khi kéo thả chuột và chỉ cần thả tay khi ảnh đã đạt kích thước mong muốn.
Nhược điểm	Mất thời gian hơn khi không biết trước số đo cần chỉnh. Nếu kích thước chưa đạt, phải nhập lại số đo mới.	– Kém chính xác hơn do ước lượng kích thước ảnh bằng mắt thường. – Gặp khó khăn nếu như muốn chỉnh nhiều ảnh có kích thước bằng nhau.

2. VỊ TRÍ, BỐ CỤC CỦA ẢNH TRONG VĂN BẢN

Hoạt động đọc: HS đọc từng nội dung kiến thức về vị trí bố cục của ảnh với đoạn văn bản (phần a) và vị trí bố cục của ảnh đối với các ảnh còn lại trong văn bản (phần b). GV giảng thêm để HS hiểu.

Nếu có máy tính, GV cho HS xem mẫu để HS dễ hình dung từng kiểu trình bày bố cục giữa ảnh và đoạn văn bản.

Hoạt động:

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Tài nguyên/ Chú ý
Hình dung được cách sắp xếp, bố cục, vị trí của các ảnh với nhau trong cùng một văn bản	GV cho HS quan sát Hình 2.1 và Hình 2.5, thảo luận nhóm để trả lời từng câu hỏi của hoạt động. Sau đó, gọi đại diện 1 nhóm lên trả lời, các nhóm còn lại nhận xét, bổ sung.	Đạt mục tiêu.	

GV giảng thêm để HS hiểu về công cụ hỗ trợ sắp xếp ảnh theo các lớp khác nhau và giải thích các lệnh ở Hình 2.6.

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

Câu hỏi: Gợi ý đáp án câu hỏi:

1. Điền từ đúng vào chỗ trống:

Kiểu trình bày của ảnh 1 trong Hình 2.7 là **Tight**.

Kiểu trình bày của ảnh 2 trong Hình 2.7 là **Square**.

2. Các công cụ và mô tả cách thực hiện:

– Soạn thảo văn bản.

– Chèn ảnh 1: Chọn ảnh 1, thiết lập kiểu trình bày là Tight. Di chuyển ảnh vào vị trí giữa văn bản như mẫu.

– Chèn ảnh 2: Chọn ảnh 2, thiết lập kiểu trình bày là Square. Di chuyển ảnh vào vị trí như mẫu.

Lưu ý: HS sẽ được hướng dẫn chi tiết từng bước trong tiết Thực hành. Trong phạm vi tiết lí thuyết, HS chỉ cần chỉ ra được công cụ cần dùng và lệnh phù hợp.

Thực hành

Ở tiết thực hành này, GV yêu cầu HS thực hiện các trang nội dung của Cẩm nang du lịch theo phân công trong nhóm. Áp dụng các kiến thức đã học ở tiết lí thuyết, HS cần trình bày, trang trí các trang nội dung đó với ảnh minh hoạ và định dạng chúng đẹp mắt, hấp dẫn.

Nhiệm vụ chung:

– GV cho HS biết Nhiệm vụ chung của tiết học.

– GV nhắc lại cho HS về nguyên tắc thực hành: Trước khi bắt tay vào làm, cần quan sát, suy nghĩ, lên ý tưởng, lập kế hoạch, phân công công việc. Hi vọng, sau một vài buổi,

HS sẽ dần hình thành và tạo thành thói quen làm việc như vậy. Các nhiệm vụ trong bài Thực hành cũng được thiết kế theo nguyên tắc đó, GV cần yêu cầu HS nghiêm túc thực hiện từng nhiệm vụ.

Nhiệm vụ 1:

– GV yêu cầu HS bắt đầu từ Nhiệm vụ 1.

– GV có thể gợi ý cho các nhóm công cụ hỗ trợ thảo luận nhóm hiệu quả như sơ đồ tư duy, máy tính có kết nối Internet để tra cứu.

– GV có thể yêu cầu HS sưu tầm thêm các sản phẩm truyền thông như hoạ báo, áp phích, tờ rơi… cùng chủ đề để học tập ý tưởng trình bày của họ.

– GV cũng nên nhắc HS là việc tìm ảnh minh hoạ rất quan trọng, trong quá trình tìm ảnh, lưu ý về nguồn ảnh và cần trích dẫn nguồn, tuân thủ, tôn trọng bản quyền. HS cũng cần phải lưu ý tới chất lượng ảnh gốc (độ phân giải, kích thước…).

– GV lưu ý nhắc nhở thường xuyên HS về việc cần tổ chức quản lí các tệp một cách khoa học để tránh nhầm lẫn, mất mát dữ liệu. Bởi vì, từ bài này trở đi, các nhóm sẽ có rất nhiều sản phẩm/ phiên bản trung gian trong quá trình thực hiện dự án. Cũng từ bài này trở đi, HS sẽ cần tìm kiếm, tham khảo, lưu trữ rất nhiều các tài liệu, tư liệu như ảnh, âm thanh, video, văn bản… Do đó, GV rèn luyện cho HS các kĩ năng, thói quen như sau:

+ Tuân thủ quy tắc đặt tên tệp cho các phiên bản như yêu cầu trong sách.

+ Tổ chức quản lí các tệp trên máy tính theo cây thư mục một cách khoa học, chuyên nghiệp.

+ Nếu có điều kiện, khuyến khích HS sử dụng một thư mục trực tuyến dùng chung cho cả nhóm. Tổ chức quản lí dữ liệu tại thư mục trực tuyến này cũng cần đảm bảo tính khoa học, chuyên nghiệp như trên máy tính.

+ Có trách nhiệm với toàn bộ dữ liệu dùng chung của nhóm.

Nhiệm vụ 2:

– Sau nhiệm vụ 1, tới nhiệm vụ 2, HS mới bắt tay vào thực hiện ý tưởng của nhóm.

– GV yêu cầu HS đọc kĩ từng bước hướng dẫn, làm theo từng bước, vừa làm, vừa thảo luận để hiểu tại sao cần làm như vậy, làm như vậy để làm gì, có cách khác không? Tại sao nên hay không nên dùng cách khác?

– Gợi ý cho GV: Trong quá trình HS thực hành, GV có thể đi đến từng nhóm, quan sát HS làm và đặt câu hỏi trực tiếp liên quan tới thao tác của HS hoặc chỉ vào bất kì hướng dẫn nào trong sách, hỏi HS hiểu hướng dẫn đó như thế nào, tại sao phải nên như vậy?

Chẳng hạn:

+ HS đang chèn ảnh thứ 2 vào văn bản. Có thể ảnh 2 không xuất hiện ở dòng dưới của ảnh 1 như minh hoạ trong SCĐ. GV hỏi HS lí giải tại sao lại như vậy?

+ GV hỏi HS tại sao nên thiết lập kiểu bố cục là **Square** cho các ảnh 2, 3, 4? Nếu là kiểu bố cục khác như **Tight** hay **In line with text** thì sao? HS thử làm và tự tìm ra câu trả lời.

+ Theo hướng dẫn trong SCĐ, thì các ảnh chèn 2, 3, 4 chèn vào sau cần phải thiết lập để nằm ở lớp trên cùng của ảnh 1. Có cách nào nhanh hơn không? Thử thay 3 thao tác trên bằng 1 thao tác thiết lập ảnh 1 nằm ở lớp dưới cùng có được không?

Lưu ý: Trong giờ Thực hành, có thể phát sinh rất nhiều tình huống, nhưng HS sẽ học được rất nhiều từ những tình huống đó. GV nên khai thác từ những tình huống phát sinh, cho phép HS thử sai để dẫn tới đúng, giúp các em tự tin và biết cách giải quyết các tình huống có thể sẽ gặp phải sau này. Để đạt được hiệu quả học tập tốt nhất, HS cần phát hiện tình huống, tìm nguyên nhân dẫn tới tình huống, tìm cách xử lí tình huống và lí giải được giải pháp của mình.

Luyện tập

Sau khi thực hành qua 2 nhiệm vụ, HS đã biết cách trình bày các trang văn bản với ảnh minh hoạ và định dạng ảnh nâng cao.

GV cho HS đọc yêu cầu phần Luyện tập và thực hiện để hoàn thiện các trang giới thiệu về cảnh đẹp của điểm du lịch.

Vận dụng

– GV cho HS đọc yêu cầu phần Vận dụng và thực hiện để tiếp tục hoàn thiện các trang nội dung của Cẩm nang du lịch theo dàn ý đã lập ở Bài 1.

– GV nhắc các nhóm phân công hợp lí để cùng hợp sức thực hiện.

– Sau khi thực hiện xong, các nhóm có thể bình chọn, góp ý cho nhau để trau dồi, hoàn thiện các kĩ năng cần thiết. Luôn chú ý bám sát bộ tiêu chí mà cả lớp đã cùng thống nhất ở tiết thực hành 1 để kiểm tra, đánh giá sản phẩm.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 3. TRÌNH BÀY VĂN BẢN VỚI HÌNH KHỐI VÀ HỘP VĂN BẢN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hiểu được thế nào là định dạng hình khối, hộp văn bản và tác dụng của chúng trong việc làm cho văn bản đẹp mắt và hấp dẫn.

– Biết các công cụ hỗ trợ định dạng hình khối và hộp văn bản của phần mềm soạn thảo văn bản.

– Biết công cụ hỗ trợ quản lí và nhóm các đối tượng (ảnh, hình khối, hộp văn bản…) trong phần mềm soạn thảo văn bản.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo các công cụ định dạng hình khối và hộp văn bản.

– Vận dụng kiến thức đã học để định dạng các hình khối và hộp văn bản trong cuốn Cẩm nang du lịch của nhóm, giúp cuốn Cẩm nang chuyên nghiệp, có tính thẩm mĩ cao.

– Biết tra cứu thông tin trên Internet và từ các nguồn khác để tham khảo, thu thập thông tin cần thiết.

– Biết tổ chức, quản lí các thông tin (tư liệu, ảnh) tham khảo được một cách khoa học trên máy tính.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

– Biết tôn trọng bản quyền tác giả, sử dụng tư liệu và ảnh theo đúng quy định về bản quyền.

Lưu ý: GV chia nhóm và giám sát việc phân công trong nhóm phù hợp với độ phân hóa của HS.

B CHUẨN BỊ

Một số văn bản mẫu có chứa hình khối và hộp văn bản với định dạng phong phú, đẹp mắt.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Khi HS đã biết cách định dạng ảnh trong văn bản, tiếp tục gợi ý để HS có thêm các ý tưởng và mong muốn trang trí, trình bày văn bản đẹp hơn, chuyên nghiệp hơn.	GV cho HS quan sát đọc đoạn hội thoại của nhóm bạn, quan sát hình mẫu và trả lời câu hỏi.	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV cho HS xem Hình 3.1 trên máy tính để dễ quan sát hơn.

CÁC CÔNG CỤ ĐỊNH DẠNG HÌNH KHỐI

Mục tiêu: HS nắm được các công cụ cho phép định dạng hình khối nâng cao.

Tiến hành:

GV cho HS đọc và giải thích thêm.

a) Nhóm lệnh định dạng hình khối:

– GV hỏi để HS nhớ lại cách chèn hình khối vào văn bản.

– Sau khi chèn hình khối, làm thế nào để thay đổi hình dạng của hình khối đó. HS đọc các lệnh trong sách và mô tả lại.

b) Nhóm lệnh định dạng văn bản trong hộp văn bản:

– GV nhắc lại kiến thức: Sau khi chèn hình khối vào văn bản, em có thể chèn thêm chữ viết vào hình khối, khi đó, ta có Hộp văn bản.

– GV có thể cho HS quan sát một số hộp văn bản có định dạng khác nhau và mô tả định dạng chúng (hình dáng, màu nền, màu viền, kiểu chữ, màu chữ…), chẳng hạn như sau:



– HS đọc sách và cho biết các lệnh để tạo được các hộp văn bản như trên.

c) Nhóm lệnh thiết lập vị trí, bố cục:

Hoạt động:

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS quan sát biểu tượng các lệnh liên quan tới thiết lập vị trí, bố cục và nêu được ý nghĩa, cách sử dụng, lệnh đó.	GV cho HS quan sát Hình 3.4. Đọc tên lệnh, nêu ý nghĩa, tác dụng và cách sử dụng. HS khác nhận xét	Đạt mục tiêu	Nếu có máy tính, GV cho HS xem trên máy tính để dễ quan sát hơn.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của HS, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.



Câu hỏi:

GV cho HS thảo luận, chỉ ra và phân tích các đối tượng trong hình:

1. Các đối tượng và số lượng của chúng trong Hình 3.1 là Hình khối (4 ngôi sao), 1 hộp văn bản và 3 ảnh nền.

2. Vị trí, bố cục của chúng là:

– 3 ảnh nền xếp theo hàng dọc, nằm ở lớp dưới cùng của văn bản

– Hộp văn bản nằm ở giữa văn bản và ở lớp thứ 2.

– 4 hình khối ngôi sao nằm ở lớp trên cùng của văn bản.

3. Các công cụ để thực hiện định dạng các đối tượng trong Hình 3.1 là: Công cụ định dạng ảnh, công cụ định dạng hình khối và hộp văn bản.

Thực hành

Nhiệm vụ chung:

– GV cho HS biết Nhiệm vụ chung của tiết học.

– Ở tiết thực hành này, HS thực hiện các trang nội dung của Cẩm nang du lịch theo phân công trong nhóm. Nếu như sau bài thực hành 2, các nhóm đã soạn thảo và trình bày Cẩm nang du lịch của mình với các hình ảnh minh hoạ đẹp mắt, thì ở bài này, các nhóm sẽ tiếp tục soạn thảo, định dạng, trang trí các trang nội dung của Cẩm nang du lịch với hộp văn bản và hình khối bằng cách áp dụng các kiến thức đã học ở tiết lí thuyết.

Nhiệm vụ 1:

– GV nhắc lại cho HS về nguyên tắc thực hành: Trước khi bắt tay vào làm, cần quan sát, suy nghĩ, lên ý tưởng, lập kế hoạch, phân công công việc.

– Trước khi sáng tạo ra các cách trình bày văn bản của riêng mình, các nhóm cần thực hành để thành thạo công cụ. Do đó, các nhóm cần thực hành theo mẫu cho sẵn (Hình 3.1) với các hướng dẫn cụ thể ở nhiệm vụ 2.

Nhiệm vụ 2:

– GV yêu cầu HS đọc kĩ từng bước hướng dẫn, làm theo từng bước, vừa làm, vừa thảo luận để hiểu tại sao cần làm như vậy, làm như vậy để làm gì, có cách khác không? Ưu, nhược điểm của các cách làm đó?

– Gợi ý cho GV: Trong quá trình HS thực hành, GV có thể đi đến từng nhóm, quan sát HS làm và đặt câu hỏi trực tiếp liên quan tới thao tác của HS hoặc chỉ vào bất kì hướng dẫn nào trong sách, hỏi HS hiểu hướng dẫn đó như thế nào, tại sao phải nên như vậy?

Chẳng hạn:

+ HS đang chèn các ảnh nền, GV hỏi HS sử dụng kiểu bố cục gì cho các ảnh đó để dễ dàng sắp xếp bố cục của chúng như mẫu?

+ Tại sao cần chọn các ảnh nền có kích thước và độ phân giải tốt? Nếu một trong 3 ảnh có kích thước gốc không tương đồng với các ảnh còn lại, điều gì sẽ xảy ra?

+ Trong mẫu, hộp văn bản là một hình khối chữ nhật có 4 góc vuông, em có thể thay đổi thành hình khối chữ nhật có 4 góc tròn được không? Cách thực hiện như thế nào?

+ Làm thế nào để đổ màu nền cho hộp văn bản?

+ Làm thế nào để đổi màu chữ, phông chữ cho nội dung hộp văn bản?

+ HS có gặp khó khăn gì trong việc chèn và định dạng các ngôi sao như mẫu không? Điều gì xảy ra nếu như ngôi sao không nằm ở lớp trên cùng của văn bản?

+ Cách thay đổi vị trí lớp của các đối tượng trong văn bản như thế nào?

Lưu ý: Trong giờ Thực hành, có thể phát sinh rất nhiều tình huống, nhưng HS sẽ học được rất nhiều từ những tình huống đó. GV nên khai thác từ những tình huống phát sinh, cho

phép HS thử sai để dẫn tới đúng, giúp các em tự tin và biết cách giải quyết các tình huống có thể sẽ gặp phải sau này. Để đạt được hiệu quả học tập tốt nhất, HS cần phát hiện tình huống, tìm nguyên nhân dẫn tới tình huống, tìm cách xử lí tình huống và lí giải được giải pháp của mình.

– GV không quên nhắc HS lưu bài của mình cũng như quản lí tốt các tệp ảnh mà các em sưu tầm được cũng như các phiên bản của văn bản.

– GV nhắc nhở các nhóm bám sát bộ tiêu chí mà cả lớp đã cùng thống nhất ở tiết thực hành 1 để kiểm tra, đối chiếu, đánh giá sản phẩm đáp ứng đầy đủ các yêu cầu.

Luyện tập

Sau khi thực hành qua 2 nhiệm vụ, HS đã biết cách trình bày các trang văn bản với hình khối và hộp văn bản.

GV cho HS đọc yêu cầu phần Luyện tập và thực hiện để hoàn thiện các trang giới thiệu về cảnh đẹp của điểm du lịch.

Lưu ý: Luôn bắt đầu bằng phân tích hình mẫu, tư duy trước các công cụ cần sử dụng, lập kế hoạch cụ thể rồi mới bắt tay vào thực hiện.

Vận dụng

Bên cạnh các cuốn cẩm nang thì tờ rơi hay áp phích cũng là một trong những ấn phẩm được dùng để thực hiện công tác truyền thông. Khác với cẩm nang trình bày thông tin trên nhiều trang giấy, thì áp phích thường chỉ cô đọng trong phạm vi 1 trang.

Bài tập vận dụng này giúp HS trải nghiệm thực hiện 1 áp phích đơn giản.

Tuỳ theo độ phân hoá của HS, GV có thể yêu cầu HS sáng tạo các mẫu áp phích khác, hoặc áp phích cho chính dịch vụ du lịch của nhóm để trưng bày tại Hội chợ du lịch ba miền.

BÀI 4. TẠO MỤC LỤC VÀ XUẤT BẢN VĂN BẢN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hiểu được tại sao nên tạo mục lục cho văn bản.

– Biết các công cụ hỗ trợ tạo mục lục tự động và các ưu điểm của công cụ đó của phần mềm soạn thảo văn bản.

– Hiểu được ưu điểm của việc xuất bản văn bản dưới dạng .pdf.

– Biết công cụ hỗ trợ xuất bản văn bản dưới dạng .pdf.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo các công cụ tạo mục lục tự động và xuất bản văn bản dưới dạng .pdf.

– Vận dụng kiến thức đã học để tạo, chỉnh sửa và định dạng mục lục tự động cho Cẩm nang du lịch.

– Vận dụng các kiến thức đã học để hoàn thiện văn bản, xuất bản văn bản dưới dạng .pdf.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

Lưu ý: GV chia nhóm và giám sát việc phân công trong nhóm phù hợp với độ phân hoá của HS.

B CHUẨN BỊ

– Văn bản như các hình mẫu trong sách, đã tạo mục lục và định dạng như mẫu.

– Hình ảnh văn bản đã xuất bản dạng .pdf.

– Hình ảnh văn bản dạng .doc hoặc docx khi hiển thị trên điện thoại thông minh hoặc trang web bị lỗi font chữ, lỗi vị trí hình ảnh…

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Giúp HS hình dung ra một mục lục được tạo tự động bằng công cụ của phần mềm soạn thảo văn bản.	– HS đọc nội dung hoạt động. – Thảo luận nhóm, trả lời câu hỏi. – Nhận xét câu trả lời của bạn. – GV có thể cho HS quan sát mục lục ở Hình 4.1 và quan sát thêm mục lục ở một vài cuốn sách bất kì mà HS đang mang theo, so sánh chúng và cho HS biết, công cụ tạo mục lục của phần mềm soạn thảo văn bản có thể giúp HS tạo và định dạng mục lục như ý muốn.	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV cho HS xem Hình 4.1 trên máy tính để dễ hình dung hơn tác dụng của mục lục tự động trên máy tính.

1. TẠO MỤC LỤC CHO VĂN BẢN

Mục tiêu: HS biết được các công cụ tạo mục lục cho văn bản và các tính năng của công cụ.

Tiến hành:

– GV cho HS đọc và giảng giải để HS hiểu.

– GV hỏi để HS nhớ lại cách định dạng các mục chính, tiểu mục và tiểu mục con đã học ở bài 1.

– Khi dạy đến Hình 4.4, GV nên cho HS xem trực quan mục lục sẽ thay đổi như thế nào khi thay đổi các lựa chọn trong hộp thoại **Table of Contents**.

– GV khẳng định lại một lần nữa ưu điểm của việc tạo mục lục tự động bằng công cụ **Table of Contents** khi có những chỉnh sửa, cập nhật trong văn bản.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của HS, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

GV cho HS đọc câu hỏi, thảo luận nhóm và trả lời. Khuyến khích HS đưa ra giải thích.

Đáp án:

– Sau khi tạo mục lục bằng công cụ **Table of Contents**, mọi thay đổi trong nội dung văn bản sẽ không thể cập nhật trên mục lục → Sai. Xem Hình 4.5 để biết thêm chi tiết.

– Có thể thay đổi được số cấp độ các mục xuất hiện trong mục lục → Đúng. Xem mục **Show levels** trong hộp thoại **Table of Contents** trên Hình 4.4.

2. XUẤT BẢN VĂN BẢN

Hoạt động:

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Tài nguyên/Chú ý
HS nhận thấy được ưu điểm của việc xuất bản văn bản dưới dạng .pdf trong việc bảo vệ định dạng văn bản khi hiển thị ở các thiết bị/ phần mềm đọc văn bản khác nhau.	– GV cho HS đọc câu hỏi, thảo luận nhóm và trả lời. – Các nhóm góp ý cho nhau.	Đạt mục tiêu.	GV có thể cho HS quan sát: Hình ảnh văn bản đã xuất bản dạng .pdf; Hình ảnh văn bản dạng .doc hoặc docx khi hiển thị trên điện thoại thông minh hoặc trang web bị lỗi font chữ, lỗi vị trí hình ảnh…

GV cho HS đọc và giảng thêm để HS hiểu.

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

Câu hỏi:

Đâu là những ưu điểm của tệp văn bản dưới dạng .pdf so với tệp văn bản dưới dạng .docx:

a) Định dạng của tệp văn bản (phông chữ, vị trí hình ảnh…) được cố định tốt hơn trong tệp .pdf → đúng.

b) Văn bản dạng .pdf sẽ được hiển thị chính xác hơn trên trang web hoặc các thiết bị di động → đúng.

c) Văn bản dạng .pdf bảo vệ văn bản khỏi việc sao chép cũng như chỉnh sửa tốt hơn văn bản dạng .docx. → đúng.

d) Văn bản dạng .pdf được phép hiển thị miễn phí trên web → đúng.

Thực hành

Nhiệm vụ chung:

– GV cho HS đọc nhiệm vụ chung và giải thích.

– Đến thời điểm này, các nhóm đã hoàn thành Cẩm nang du lịch của nhóm mình. Tiết học này, các nhóm sẽ tạo mục lục cho Cẩm nang và xuất bản dưới dạng tệp .pdf.

Nhiệm vụ 1:

– GV cho HS đọc nhiệm vụ và làm theo từng bước như Hướng dẫn.

– GV yêu cầu các nhóm rà soát cẩn thận, kĩ lưỡng Cẩm nang du lịch của nhóm mình để phát hiện và kiểm tra các lỗi như đã nêu trong SCĐ. Sau đó mới bắt tay vào làm mục lục. Mặc dù, sau khi làm mục lục, vẫn có thể quay lại để sửa, nhưng HS cũng cần rèn luyện kĩ năng kiểm tra này.

– GV yêu cầu HS tạo mục lục theo từng bước đã được hướng dẫn tỉ mỉ trong SCĐ.

– GV lưu ý HS, sau khi kiểm tra các mục trên mục lục đã xuất hiện đầy đủ, đúng ý tưởng của nhóm thì hãy bắt tay vào định dạng cho mục lục đó. Bởi vì, sau khi định dạng, nếu có chỉnh sửa trong văn bản, việc cập nhật lại mục lục sẽ làm mất các định dạng mà HS vừa chỉnh sửa.

– GV cũng lưu ý HS về việc chọn cấp độ hiển thị trong mục lục. Không nên dài quá vì đây là sản phẩm truyền thông, có thể khác với các văn bản khác như sách, truyện, tiểu luận môn học. Cũng vì lí do này, mà định dạng mục lục có thể thoải mái, sáng tạo hơn. Khuyến khích HS tham khảo các mẫu có sẵn để tìm phong cách trình bày phù hợp, hấp dẫn, độc đáo, có bản sắc riêng.

Nhiệm vụ 2:

– GV cho HS đọc nội dung nhiệm vụ.

– Thực hiện từng bước theo các hướng dẫn.

– GV lưu ý HS quản lí tốt tệp xuất bản của nhóm bằng cách đặt tên và lưu tại vị trí phù hợp trên máy tính.

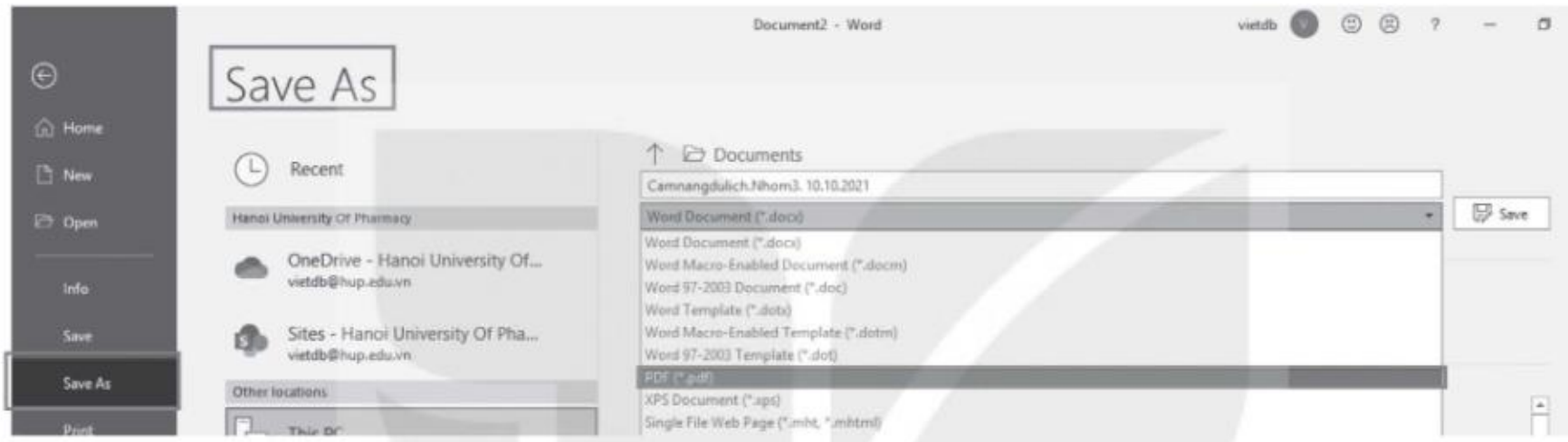
– Khích lệ HS, bởi đến thời điểm này, khi các nhóm đã sẵn sàng xuất bản tài liệu dưới dạng .pdf, là nhóm đã có một sản phẩm ưng ý sau một quá trình làm việc tích cực, hiệu quả.

Luyện tập

– GV yêu cầu HS đọc các yêu cầu và thực hiện.

– GV giải đáp thắc mắc của HS và khuyến khích HS tự tìm kiếm câu trả lời, xử lí các tình huống phát sinh.

– Để tạo văn bản dạng .pdf khác với cách đã hướng dẫn trong phần thực hành, ta có thể dùng lệnh **Save As** và chọn định dạng lưu tệp là .pdf.



Vận dụng

– GV cho HS đọc các yêu cầu và thực hiện.

– Mục đích của các yêu cầu này là để giúp các nhóm thêm một lần nữa kiểm tra chất lượng sản phẩm đầu ra của mình. Đây cũng là một trong những kĩ năng cần thiết. Hơn nữa, qua đây, HS sẽ thêm hiểu ưu điểm của tệp văn bản xuất bản dưới dạng .pdf.

Chúc mừng các nhóm đã hoàn thành giai đoạn 1 của Dự án với Cẩm nang du lịch! Chúc mừng các em và các thầy, cô!

Bài 1. TẠO DỮ LIỆU BAN ĐẦU VỚI CÔNG CỤ ĐỊNH DẠNG BẢNG

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hiểu thế nào là định dạng bảng tính bằng công cụ **Format as Table**.

– Nắm được các tính năng và ưu điểm của bảng tính **Format as Table**.

– Hình dung, mô tả lại được cách thức hoạt động của Chương trình báo giá, đầu vào, đầu ra và các khâu xử lí.

2. Kĩ năng

– Biết định dạng bảng tính bằng công cụ **Format as Table**.

– Sử dụng thành thạo các tính năng tự động của bảng tính **Format as Table**.

– Vận dụng kiến thức đã học để tạo lập các bảng dữ liệu đầu vào của Chương trình báo giá.

– Biết tra cứu thông tin trên Internet và từ các nguồn khác để thu thập thông tin cho các bảng dữ liệu.

– Lên kế hoạch và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

Chương trình báo giá hoàn thiện để demo hoặc ảnh chụp giao diện

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS thấy được tính cần thiết và hứng thú với việc khám phá các công cụ để xây dựng được Chương trình báo giá như minh hoạ.	GV cho HS đọc và phân tích hình ảnh ở các hình 1.1a, 1.1b để HS hình dung được cách hoạt động của Chương trình đó.	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV thực hiện demo cho HS quan sát việc khi thay đổi các thông tin đầu vào ở Giao diện dành cho khách hàng, Báo giá thay đổi tương ứng.

1. ĐỊNH DẠNG BẢNG TÍNH

Hoạt động 1

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Tài nguyên/Chú ý
HS nhớ lại được các công cụ định dạng bảng tính đã học và các bước cần thực hiện để định dạng được như mẫu tại Hình 1.2.	GV cho HS thảo luận nhóm theo định hướng: – Tiêu đề bảng định dạng thế nào? – Các ô định dạng ra sao? – Cột cuối cùng, dòng cuối cùng có công thức là gì, định dạng ra sao? Sau đó, gọi 2 HS bất kì: – 1 HS mô tả định dạng. – 1 HS nêu công cụ cần sử dụng và mô tả cách thực hiện.	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV tạo sẵn nội dung bảng tính, rồi gọi từng nhóm lên thực hiện các thao tác định dạng cho tới khi đạt được như Hình 1.2.

Hoạt động đọc: GV cho HS đọc các kiến thức và giảng giải để HS hiểu. Nếu có máy tính, GV có thể minh hoạ các tính năng hữu ích đó để HS dễ quan sát.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Câu hỏi củng cố nhằm giúp HS có sự so sánh giữa một bảng dữ liệu đã được **Format as Table** so với một vùng dữ liệu như trước đây. Nếu có máy tính, GV cho HS làm theo 2 cách để tự rút ra kết luận.

2. Khám phá các công cụ thao tác với bảng tính

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới giới thiệu về Các công cụ hỗ trợ thao tác với bảng dữ liệu nằm trên thanh công cụ **Table Design**, GV giảng thêm để HS hiểu, nếu có máy tính thì chỉ trực tiếp trên máy để HS dễ hình dung.

Hoạt động 2

Mục tiêu	Tổ chức	Kết quả	Tài nguyên/Chú ý
Giúp HS thấy rõ ưu điểm của bảng dữ liệu **Format as Table** so với vùng dữ liệu thông thường.	– GV yêu cầu HS đọc, hiểu và nhắc lại yêu cầu của hoạt động. – GV gọi 1 HS mô tả cách làm trong trường hợp 1, 1 HS mô tả cách làm trong trường hợp 2. – Gọi các HS khác để nhận xét, so sánh cách làm trong 2 trường hợp.	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV cho HS thao tác trong cả 2 trường hợp để cả lớp theo dõi, cùng phát hiện ra vấn đề.

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

Câu hỏi: các lệnh cần tích chọn là **Last Column**, **Filter**.

GV có thể cho HS thảo luận về tác dụng của các lệnh còn lại để nhớ lại kiến thức.

Thực hành

Nhiệm vụ chung: Tạo lập các bảng dữ liệu đầu vào của *Chương trình báo giá*.

Nhiệm vụ 1: Xác định công thức tính dự toán kinh phí chuyến du lịch . Đây là nhiệm vụ rất quan trọng, giúp HS hình dung rõ hơn cách thức hoạt động của *Chương trình báo giá* mà các nhóm cần hoàn thiện sau Chuyên đề này. Bên cạnh đó, nhiệm vụ này còn có tác dụng dẫn dắt HS hình dung được sự cần thiết phải có các bảng đơn giá ban đầu cho mỗi loại hình dịch vụ.

Ở hoạt động khởi động, HS đã có những hình dung ban đầu về tác dụng của Chương trình báo giá, trong nhiệm vụ này, GV cần giúp HS đi sâu vào phân tích cách thức hoạt động của Chương trình để từ đó hiểu rõ cần phải thực hiện từng bước ra sao, các công thức tính toán như thế nào.

– Nên bắt đầu từ liệt kê và phân tích các thông tin đầu vào tại Hình 1.1a, ví dụ: Thảo luận để trả lời câu hỏi: Tại giao diện dành cho khách hàng, khách hàng cần nhập những thông tin gì? Nhập bằng cách nào (gõ số trên bàn phím hay tích chọn bằng cách nháy chuột).

– Sau đó, tiếp tục phân tích Báo giá tại Hình 1.1b, chú ý vào số liệu được tô đỏ. Thảo luận các vấn đề sau và tham khảo các Gợi ý trong sách để có câu trả lời:

+ Đâu là thông tin được lấy luôn từ đầu vào của khách hàng?

+ Đâu là thông tin đã qua xử lí?

+ Dự toán kinh phí cho cả chuyến đi được hình thành từ các chi phí con nào?

+ Cách tính toán từng chi phí con đó ra sao?

Nhiệm vụ 2: Tạo mới tệp bảng tính và lập các bảng đơn giá đầu vào.

Sau khi hoàn thành nhiệm vụ 1, HS đã thấy được sự cần thiết phải có các đơn giá của từng hạng mục dịch vụ để tính toán chi phí cho chuyến du lịch từ các thông tin đầu vào của khách hàng.

Ở nhiệm vụ này, HS ôn lại kĩ năng tư duy biểu diễn dữ liệu dạng bảng. HS đọc kĩ và làm theo hướng dẫn.

GV yêu cầu HS thảo luận, phiên giải nội dung trong các bảng mẫu.

Sau khi HS đã tư duy được các bảng cần lập và nội dung của bảng, HS sẽ sử dụng kĩ năng đã học để tạo các bảng tính.

GV lưu ý HS tuân thủ việc đặt tên tệp, đặt tên bảng tính cũng như vị trí, địa chỉ các ô dữ liệu để sử dụng trong các bài sau này.

GV nên khuyến khích HS tra cứu thông tin trên Internet hoặc khảo sát thực địa tại điểm du lịch để điền đơn giá cho các hạng mục trong bảng cho phù hợp với địa điểm du lịch mà nhóm lựa chọn. Các nhóm cần phân công nhau, mỗi HS thực hiện tra cứu thông tin từ các nguồn rồi tạo 1 bảng, sau đó ghép lại trong cùng 1 trang tính như mẫu.

GV lưu ý ở bước này, HS chỉ điền nội dung bảng, không thực hiện bất kì thao tác định dạng bảng nào để tránh lãng phí thời gian.

Nhiệm vụ 3:

Sau khi hoàn tất nội dung cho các bảng, HS bắt đầu sử dụng công cụ **Format as Table** để định dạng bảng **Giá phòng** đã tạo lập ở nhiệm vụ 2.

HS cần đọc kĩ và làm đúng theo các hướng dẫn. HS có thể chọn Styles bất kì cho bảng của mình. Chỉ cần lưu ý đặt tên bảng đúng như yêu cầu trong SCĐ để sử dụng tên đó cho tất cả các bài sau này.

Luyện tập

HS tiếp tục luyện tập việc định dạng bảng bằng công cụ **Format as Table** cho bảng đơn giá **Dịch vụ khác** và đặt tên đúng như yêu cầu. Các HS trong nhóm thay phiên nhau thực hiện để sử dụng thành thạo công cụ này.

Luôn nhắc HS lưu bài làm của mình.

Vận dụng

Trong bài tập vận dụng này, GV nên yêu cầu HS làm trên một tệp khác.

1. GV có thể nêu tình huống cần phải xoá dòng/ cột trong một bảng dữ liệu. GV gợi ý để HS làm theo cách đã học (delete column/row) và nhận xét. Sau đó, GV yêu cầu HS tự khám phá cách xoá dòng/ cột trong một bảng dữ liệu **Format as Table**.

2. GV yêu cầu HS đọc và nêu tình huống, nêu yêu cầu của bài. Giúp HS hiểu đây là một tình huống hay gặp trong thực tế. Dựa vào kiến thức đã học và các hướng dẫn trong sách, HS hiểu cách làm và thực hiện.

Sau đó, HS báo cáo về ưu điểm của bảng dữ liệu đã được định dạng **Format as Table** trong việc tiết kiệm thao tác sao chép công thức trong bảng mà HS đã phát hiện được.

Lưu ý: Sau tiết học này, HS đã nắm được cơ bản yêu cầu sản phẩm của Chuyên đề: Chương trình báo giá. GV tổ chức để lớp cùng thảo luận, thống nhất bộ tiêu chí đánh giá chung cho sản phẩm của chuyên đề để sử dụng trong quá trình thực hiện dự án. Tham khảo các mẫu phiếu đánh giá sản phẩm tại phụ lục 2 và đánh giá cá nhân tại phụ lục 3.

BÀI 2. TẠO BIỂU MẪU KHÁCH HÀNG VỚI HỘP KIỂM

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nắm được tác dụng, cách tạo và cách sử dụng hộp kiểm.

2. Kĩ năng

– Biết sử dụng công cụ tạo hộp kiểm để hiển thị và tiếp nhận dữ liệu dạng danh sách
– Vận dụng hộp kiểm trong biểu mẫu tiếp nhận dữ liệu đầu vào của khách hàng trong chương trình báo giá
– Vận dụng được các kiến thức đã học để thiết kế biểu mẫu tiếp nhận dữ liệu đầu vào của khách hàng trong chương trình tính báo giá.
– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

Biểu mẫu nhập dữ liệu đầu vào của Chương trình báo giá để demo hoặc ảnh chụp giao diện

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS thấy được tính cần thiết của thiết kế biểu mẫu tiếp nhận dữ liệu và hứng thú với việc khám phá các công cụ để nhập dữ liệu đầu vào dạng danh sách trong Chương trình báo giá.	– HS đọc, quan sát và thảo luận về nội dung Hình 2.1 và hình dung cách thức hoạt động của hộp kiểm trong biểu mẫu.	Đạt mục tiêu	Nếu có máy tính, GV cho HS quan sát hoạt động của các hộp kiểm trong Hình 6.1.

TẠO HỘP KIỂM

Hoạt động đọc

– HS đọc các kiến thức, GV giảng giải để HS hiểu.

– GV yêu cầu HS nêu thêm các ví dụ về danh sách lựa chọn mà trong đó người dùng có thể chọn *một hoặc nhiều* phương án mà HS gặp trong cuộc sống hàng ngày.

– GV yêu cầu HS giải thích các lệnh trong Hình 2.3 và 2.4, giải thích các thông số của hộp kiểm.

– HS thảo luận về ví dụ ở Hình 2.5 để hiểu về ô liên kết và giá trị trạng thái.

– GV yêu cầu HS mô tả lại hiểu biết của mình về Hộp kiểm trước khi chốt kiến thức.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Sau khi đã nắm được các kiến thức vừa học, HS dễ dàng đưa ra các đáp án đúng là C và D.

Thực hành

Nhiệm vụ chung:

GV giải thích hoặc cho HS thảo luận để trả lời các câu hỏi:

– Tại sao cần thiết kế biểu mẫu tiếp nhận thông tin đầu vào cho Chương trình báo giá?

– Trong các thông tin đầu vào của Chương trình báo giá, đâu là các thông tin dạng danh sách và công cụ hiệu quả để hiển thị cũng như tiếp nhận danh sách đó là gì?

Sau khi HS hiểu được nhiệm vụ chung của bài Thực hành, GV cho HS đọc hiểu và thực hiện từng Nhiệm vụ tiếp theo.

Nhiệm vụ 1: Các nhóm đọc và làm theo hướng dẫn. Với nhiệm vụ này, HS chỉ cần sử dụng những kiến thức đã học ở các lớp dưới.

Lưu ý:

– Tuân thủ việc mở tệp, lưu tệp dưới tên mới và tạo trang tính Bài 2 như yêu cầu.

– Để dễ dàng theo dõi các hướng dẫn và mẫu gợi ý trong SCĐ, HS nên thiết kế biểu mẫu theo đúng mẫu, đặt các ô tiếp nhận dữ liệu đúng địa chỉ ô trong mẫu và trình bày gọn gàng, đẹp mắt.

– Ô B5: mục đích sử dụng ô này như mô tả trong SCĐ. Đây cũng chỉ là tính toán nhằm gợi ý cho người dùng dễ kiểm tra, theo dõi chứ không bắt buộc người dùng phải chọn đủ phòng cho đoàn của mình. Do đó, việc chênh lệch giá trị giữa ô B3 và B5 không ảnh hưởng tới hoạt động của Chương trình báo giá.

Nhiệm vụ 2:

– Như đã phân tích ở Nhiệm vụ chung, các nhóm đã nắm được trong các thông tin đầu vào, những thông tin nào ở dạng danh sách. Ở nhiệm vụ này, các nhóm thực hiện tạo hộp kiểm để hiển thị các danh sách dạng cho phép chọn *một hoặc nhiều*. Trong nhiệm vụ này, SCĐ hướng dẫn tạo hộp kiểm với Dịch vụ Hướng dẫn viên.

– GV yêu cầu các nhóm đọc kĩ và làm theo Hướng dẫn trong SCĐ.

– Trong quá trình thực hành, GV quan sát và giải đáp các thắc mắc, các tình huống phát sinh của các nhóm. GV nên yêu cầu các nhóm phân công sao cho mọi thành viên trong nhóm đều thực hiện được nhiệm vụ này một cách thành thạo và chính xác trước khi chuyển sang nhiệm vụ tiếp theo.

Luyện tập

HS đọc và thực hiện đúng yêu cầu để tạo được các hộp kiểm còn lại ở ô B11, B12 và B13.

Vận dụng

GV yêu cầu HS đọc, tự khám phá các công cụ để phát hiện kiến thức, có thể vận dụng luôn vào dự án để tăng tính thẩm mĩ và tiện dụng cho Biểu mẫu nhập dữ liệu đầu vào của nhóm.

Lưu ý chung:

– Sau mỗi nhiệm vụ, GV luôn yêu cầu các nhóm kiểm tra kĩ lưỡng sản phẩm vừa tạo. Cần tạo cho HS thói quen kiểm thử sản phẩm, điều này đặc biệt quan trọng với chuyên đề này.

– Các nhóm cần hoàn thành lần lượt các nhiệm vụ, chỉ bước sang nhiệm vụ sau khi đã hoàn thành nhiệm vụ trước.

BÀI 3. XÂY DỰNG DỰ TOÁN VỚI HÀM ĐIỀU KIỆN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nắm được tác dụng và cách sử dụng hàm IF.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo hàm IF để giải quyết vấn đề

– Vận dụng hàm IF và các thao tác tính toán đã học để tổng hợp dữ liệu từ biểu mẫu đầu vào, phục vụ xây dựng dự toán kinh phí chuyến du lịch.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

– Biểu mẫu nhập dữ liệu đầu vào.

– Dự toán kinh phí chuyến du lịch.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Dẫn dắt để HS thấy được sự cần thiết phải sử dụng hàm điều kiện để Chương trình báo giá thực hiện tính toán một cách hoàn toàn tự động theo các thay đổi đầu vào của khách hàng.	– HS đọc và thảo luận về tình huống: chi phí của chuyến đi sẽ thay đổi như thế nào nếu như khách hàng chọn hoặc bỏ chọn dịch vụ "Quay, dựng clip trọn gói"? – Hình dung ra yêu cầu đối với Chương trình Báo giá của nhóm để đáp ứng "Chương trình Báo giá tự động tính toán các chi phí mỗi khi các dữ liệu đầu vào thay đổi".	Đạt mục tiêu.	Nếu có máy tính, GV cho HS quan sát kết quả Báo giá khi thay đổi các phương án tích chọn dịch vụ.

HÀM ĐIỀU KIỆN

Hoạt động đọc

– HS đọc các kiến thức, GV giảng giải để HS hiểu dựa vào ví dụ và minh hoạ tại Hình 3.1.

– GV yêu cầu HS nêu thêm các ví dụ về việc cần hàm điều kiện mà HS gặp trong cuộc sống hàng ngày.

– GV yêu cầu HS giải thích cú pháp của hàm IF trong SCĐ.

– GV yêu cầu HS diễn giải cách thực hiện của hàm IF như ví dụ trong SCĐ. GV có thể đưa ra một hàm IF khác và yêu cầu HS mô tả.

– GV yêu cầu HS mô tả lại hiểu biết của mình về hàm IF trước khi chốt kiến thức.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Sau khi đã nắm được các kiến thức vừa học, HS dễ dàng đưa ra các đáp án đúng.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Công thức các ô C3, C4 lần lượt là:

=IF(B3>30;"Đạt";"Chưa đạt")

=IF(B4>30;"Đạt";"Chưa đạt")

2.

– Ý nghĩa công thức của ô C3: Nếu giá trị của ô B3 là TRUE thì ô C3 có giá trị là 6500000, còn nếu không, giá trị ô C3 = 0.

– Có thể thay bằng công thức **=IF(B3=FALSE;0;650000)**, vì ý nghĩa của công thức này là: Nếu giá trị của ô B3 là FALSE thì ô C3 có giá trị là 0, còn nếu không, giá trị ô C3 = 650000.

Như vậy, cả 2 công thức của ô C3 đều cho thấy, nếu khách hàng có lựa chọn dịch vụ hướng dẫn viên, thì điền 650000 vào cột Đơn giá và ngược lại, nếu khách hàng không lựa chọn dịch vụ hướng dẫn viên, thì đơn giá của dịch vụ này bằng 0.

GV cho HS đọc và giải thích phần lưu ý, HS sẽ gặp và sử dụng kiến thức này trong bài thực hành.



Thực hành

Nhiệm vụ chung:

– GV cho HS quan sát Hình 3.4 để hình dung được công việc cần thực hiện trong bài thực hành 3 này và hình dung các công cụ cần sử dụng trước khi đi vào từng nhiệm vụ cụ thể. Sau khi HS hiểu được nhiệm vụ chung của bài Thực hành, GV cho HS đọc hiểu và thực hiện từng Nhiệm vụ tiếp theo.

Nhiệm vụ 1: Các nhóm đọc và làm theo hướng dẫn. Với nhiệm vụ này, HS chỉ cần sử dụng những kiến thức đã học ở các lớp dưới.

Lưu ý:

– Tuân thủ việc mở tệp, lưu tệp dưới tên mới và tạo trang tính Bài 3 như yêu cầu.

– Để dễ dàng theo dõi các hướng dẫn và mẫu gợi ý trong SCĐ, HS nên thiết kế biểu mẫu theo đúng mẫu, đặt các ô tiếp nhận dữ liệu đúng địa chỉ và trình bày gọn gàng, đẹp mắt.

Nhiệm vụ 2:

– GV yêu cầu các nhóm đọc kĩ và làm theo Hướng dẫn trong SCĐ. Việc thảo luận ở Bước 1 rất quan trọng, là bước để dẫn dắt HS hình thành nhu cầu sử dụng hàm điều kiện và tư duy về hoạt động của hàm, từ đó, xây dựng được công thức của hàm để giải quyết yêu cầu đặt ra.

– Trong quá trình thực hành, GV quan sát và giải đáp các thắc mắc, các tình huống phát sinh của các nhóm. GV nên yêu cầu các nhóm phân công sao cho mọi thành viên trong nhóm đều thực hiện được nhiệm vụ này một cách thành thạo và chính xác.

Lưu ý: Địa chỉ các ô trong bài thực hành của HS có thể khác so với mẫu trong SCĐ, do đó, GV cần nhắc và kiểm soát HS trong việc áp dụng các công thức.

Luyện tập

– HS đọc và thực hiện đúng yêu cầu.

– GV kiểm tra, đánh giá kết quả thực hiện của HS, giúp các nhóm có chương trình chạy chính xác trước khi bước sang bài tiếp theo.

Vận dụng

HS đọc và thực hiện đúng yêu cầu.

Lưu ý: GV nên yêu cầu HS thảo luận để tìm cách tính tổng tiền cho từng dịch vụ, chỉ tham khảo các gợi ý trong sách để tự đánh giá các phương án mình đưa ra.

Lưu ý chung:

– Sau mỗi nhiệm vụ, GV luôn yêu cầu các nhóm kiểm tra kĩ lưỡng sản phẩm vừa tạo. Cần tạo cho HS thói quen kiểm thử sản phẩm, điều này đặc biệt quan trọng với chuyên đề này.

– Các nhóm cần hoàn thành lần lượt các nhiệm vụ, chỉ bước sang nhiệm vụ sau khi đã hoàn thành nhiệm vụ trước.

BÀI 4. HOÀN THIỆN DỰ TOÁN VỚI HÀM TÌM KIẾM

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nắm được tác dụng và cách sử dụng hàm VLOOKUP.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo hàm VLOOKUP để giải quyết vấn đề.

– Tự khám phá được cách sử dụng hàm HLOOKUP trên cơ sở hàm VLOOKUP đã học.

– Vận dụng hàm VLOOKUP để hoàn thiện dự toán trong Chương trình báo giá.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

– Chương trình tính báo giá để demo hoặc ảnh chụp giao diện

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi ý một tình huống cần sử dụng hàm tìm kiếm để giải quyết vấn đề.	– HS đọc, quan sát và thảo luận về nội dung 2 bảng trong Hình 4.1 và trả lời câu hỏi. – GV yêu cầu HS đọc giá trị các ô có dấu chấm hỏi tại Hình 4.1b, chỉ rõ nguồn số liệu của các ô này. – Từ tình huống này, GV dẫn dắt HS tới kiến thức sẽ học trong bài.	Đạt mục tiêu.	

HÀM TÌM KIẾM VLOOKUP

Hoạt động đọc

– HS đọc các kiến thức, GV giảng giải để HS hiểu.

– GV bổ sung các ví dụ về việc cần hàm **VLOOKUP** trong cuộc sống hàng ngày để HS hiểu thêm phạm vi ứng dụng của hàm. Nếu có máy tính, GV cho HS xem các ví dụ mẫu có sử dụng hàm này.

– GV yêu cầu HS giải thích cú pháp của hàm **VLOOKUP** trong SCĐ, quan sát, tìm hiểu và phân tích ví dụ ở Hình 4.2.

– GV yêu cầu HS mô tả lại hiểu biết của mình về hàm **VLOOKUP** trước khi chốt kiến thức.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Sau khi đã nắm được các kiến thức vừa học, HS dễ dàng đưa ra các đáp án đúng. GV giảng để HS hiểu thêm, nắm chắc kiến thức. Ba câu hỏi trong phần này được đưa ra với mức độ lần lượt từ dễ đến khó, từ nhận thức đến hành động:

1. Giúp HS biết đọc hiểu và chỉ ra các tham số trong một công thức hàm **VLOOKUP**.

GV nên yêu cầu HS diễn đạt công thức hàm thành lời văn, chẳng hạn: Thực hiện tra cứu trong vùng A3:B6 của trang tính Bài 1, hàng nào có giá trị cột đầu tiên là "Phòng đơn" thì trả lại kết quả tại cột thứ 2 của vùng đó.

Lặp lại việc diễn đạt (mô tả) công thức này với một số HS trong lớp, cho các em nhận xét câu trả lời của bạn để HS hiểu rõ cách hoạt động của hàm **VLOOKUP**.

2. Sau khi đọc hiểu công thức, hiểu được cách công thức hoạt động, HS sẽ dễ dàng biết được kết quả trả về của công thức.

GV nên hướng dẫn HS phân tích sâu hơn sự khác nhau và giống nhau trong công thức của câu a và b để giúp HS hiểu và củng cố thêm kiến thức đã học ở trên. Dễ thấy: Giá trị cần tìm **lookup_value** ở trong 2 công thức này đều là như nhau, chỉ khác về kiểu dữ liệu:

+ Trong câu a, **lookup_value** là một đoạn văn bản được đặt trong dấu nháy kép.

+ Còn ở câu b, **lookup_value** là một tham chiếu ô.

3. Sau khi đã thực hiện xong 2 câu hỏi trên, đến đây, HS được yêu cầu tự viết công thức lệnh **VLOOKUP** với các tham số đã được chỉ sẵn.

Tại phần Lưu ý, GV cho HS đọc kĩ và giải thích để HS hiểu rõ.

Đáp án các câu hỏi như sau:

1.

=VLOOKUP("Phòng đơn";'Bài 1'!A3:B6;2;FALSE)

– Giá trị cần tìm **lookup_value** trong công thức trên là "Phòng đơn".

– Vùng tìm kiếm **table_array**: Vùng A3:B6 trên trang tính Bài 1.

– Số thứ tự cột chứa kết quả trả về **col_index_num** là 2. Nghĩa là: trả về kết quả tại cột thứ 2 trong vùng tìm kiếm, cụ thể là cột B.

– Công thức này sẽ tìm chính xác, vì **range_lookup** là **FALSE**.

2.

a. 600.000đ

b. 600.000đ

3.

=VLOOKUP(E10;B3:E10;2;FALSE)

Thực hành

Nhiệm vụ chung:

– GV giải thích để HS hiểu mục đích của nhiệm vụ.

– GV cho HS quan sát Hình 4.3 để hình dung được công việc cần thực hiện trong bài thực hành 4 này và hình dung các công cụ cần sử dụng trước khi đi vào từng nhiệm vụ cụ thể.

Sau khi HS hiểu được nhiệm vụ chung của bài Thực hành, GV cho HS đọc hiểu và thực hiện từng Nhiệm vụ tiếp theo.

Nhiệm vụ 1: HS đọc yêu cầu và làm theo các hướng dẫn.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Lưu ý:

– Tuân thủ việc mở tệp, lưu tệp dưới tên mới và đổi tên trang tính **Bài 3** thành **Bài 3, 4** như yêu cầu vì ở bài này, HS sẽ hoàn thiện Dự toán đã làm ở bài thực hành 3.

– Các nhóm đọc yêu cầu, thảo luận, tư duy cách lập công thức hàm **VLOOKUP** để giải quyết yêu cầu. Đầu tiên, HS cần hiểu tại sao nên sử dụng hàm **VLOOKUP** để giải quyết yêu cầu này. Tiếp theo, cần chỉ ra các tham số của hàm như bảng mẫu trong sách. Cuối cùng, viết công thức của hàm.

– Để dễ dàng theo dõi các hướng dẫn và mẫu gợi ý trong SCĐ, HS nên thiết kế biểu mẫu theo đúng mẫu, kể cả định dạng màu sắc, đặt các ô tiếp nhận dữ liệu đúng địa chỉ và trình bày gọn gàng, đẹp mắt.

– Trong quá trình thực hành, GV quan sát và giải đáp các thắc mắc, các tình huống phát sinh của các nhóm. GV nên yêu cầu các nhóm phân công sao cho mọi thành viên trong nhóm đều thực hiện được nhiệm vụ này một cách thành thạo và chính xác.

– Sau khi HS đã hoàn thành các nhiệm vụ, có thể thay đổi, sáng tạo cách trình bày trang tính này theo ý thích.

Lưu ý: Địa chỉ các ô trong bài thực hành của HS có thể khác so với mẫu trong SCĐ, do đó, GV cần nhắc và kiểm soát HS trong việc áp dụng các công thức.

Nhiệm vụ 2:

– Đây là nhiệm vụ khá đơn giản, HS chỉ cần hiểu yêu cầu, sẽ tìm được công thức phù hợp.

– SCĐ cũng đã mô tả và gợi ý chi tiết. HS đọc kĩ và làm theo.

– GV lưu ý các nhóm kiểm tra thật cẩn thận các công thức đã thực hiện.

Luyện tập

Đây là một tình huống trong thực tế mà việc sử dụng hàm **VLOOKUP** trở nên rất hữu ích.

Các câu hỏi từ 1 đến 3 sẽ dần dần giúp HS khám phá cách giải quyết yêu cầu của bài toán.

GV lưu ý phần Gợi ý trong sách, đến đây, khi HS đã thành thạo kĩ năng sử dụng hàm **VLOOKUP**, GV tiếp tục đưa ra gợi ý về việc dùng địa chỉ tuyệt đối cho vùng tìm kiếm để HS tự khám phá tác dụng của nó là để đảm bảo tính đúng đắn của công thức khi sao chép.

Vận dụng

– Bài tập này giúp HS vận dụng kiến thức và kĩ năng làm việc với hàm **VLOOKUP** để khám phá và vận dụng hàm **HLOOKUP**.

– Bài tập này sẽ cho HS thấy 1 tình huống cũng là dò tìm dữ liệu, nhưng dữ liệu được cấu trúc theo hàng ngang, vì thế, cần sử dụng hàm **HLOOKUP** thay cho **VLOOKUP**.

– HS đọc và thực hiện đúng yêu cầu.

– Hình 4.7 sẽ giúp HS dễ dàng hiểu sâu hơn về cách thức hoạt động của 2 hàm.

Lưu ý: GV yêu cầu HS làm trên một tệp bảng tính khác với tệp Chương trình báo giá. GV kiểm tra, đánh giá kết quả thực hiện của HS.

Lưu ý chung:

– Sau mỗi nhiệm vụ, GV luôn yêu cầu các nhóm kiểm tra kĩ lưỡng sản phẩm vừa tạo. Cần tạo cho HS thói quen kiểm thử sản phẩm, điều này đặc biệt quan trọng với chuyên đề này.

– Các nhóm cần hoàn thành lần lượt các nhiệm vụ, chỉ bước sang nhiệm vụ sau khi đã hoàn thành nhiệm vụ trước.

BÀI 5. THỰC HÀNH TỔNG HỢP VÀ THỐNG KÊ SỐ LIỆU ĐỂ QUYẾT ĐỊNH BÁO GIÁ

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nắm được các kiến thức đã học về tổng hợp dữ liệu, thống kê và biểu diễn số liệu.

2. Kĩ năng

– Thực hiện được cách tổng hợp dữ liệu, thống kê và biểu diễn số liệu.
– Xây dựng được biểu mẫu hỗ trợ công ty ra các quyết định về phương án kinh doanh và báo giá cuối cùng.
– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

Chương trình tính báo giá để demo hoặc ảnh chụp giao diện.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Nhiệm vụ:

– GV giải thích để HS hiểu mục đích cần thiết kế trang tính Tổng hợp dữ liệu về các giá gốc, quyết định lợi nhuận mong muốn, doanh thu mong muốn để tính báo giá cho khách hàng.

– GV cho HS đọc kĩ phần mô tả, giải thích nhiệm vụ trong SCĐ.

– Nếu có máy tính, GV cho HS xem hoạt động của trang tính này khi thay đổi các con số tỉ lệ lợi nhuận mong muốn, giá báo theo đầu người thay đổi theo để HS dễ hình dung.

– Sau khi HS hiểu được nhiệm vụ của bài Thực hành, GV cho HS đọc hiểu và thực hiện từng bước theo Hướng dẫn.

– Kiến thức và kĩ năng vẽ biểu đồ HS đã được học ở cấp THCS. GV hướng dẫn lại HS cách vẽ biểu đồ hoặc yêu cầu các nhóm tự tra cứu cách làm trong phần Help của phần mềm hoặc tra cứu trên Internet. GV yêu cầu HS trình bày biểu đồ đẹp, dễ theo dõi.

– GV yêu cầu các nhóm thực hiện thay đổi các con số tỉ lệ trong cột Lợi nhuận mong muốn và quan sát, theo dõi sự thay đổi của biểu đồ – một lần nữa để HS nhớ lại tác dụng của biểu đồ vẽ từ một bảng **Format as Table**.

– Trong quá trình thực hành, GV quan sát và giải đáp các thắc mắc, các tình huống phát sinh của các nhóm. GV nên yêu cầu các nhóm phân công sao cho mọi thành viên trong nhóm đều thực hiện được nhiệm vụ này một cách thành thạo và chính xác.

BÀI 6. TẠO VÀ XUẤT BÁO GIÁ VỚI HÀM THỜI GIAN

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

Nắm được tác dụng và cách sử dụng các hàm **NOW**, **TODAY**.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo hàm **NOW**, **TODAY** để giải quyết vấn đề.

– Vận dụng các kiến thức trên để hoàn thiện bản Báo giá chuyến du lịch.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

Chương trình tính báo giá để demo hoặc ảnh chụp giao diện

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
HS hình dung được một bản báo giá hoàn thiện như thế nào, chứa các nội dung hiển thị tự động ra sao và hình thành mong muốn khám phá công cụ để thực hiện được như vậy.	– HS đọc, quan sát và thảo luận về nội dung Báo giá trong Hình 6.1. – HS nêu nhận xét của mình về Báo giá. – HS chỉ ra các dòng chữ màu đỏ là các thông tin gì, việc hiển thị chúng một cách tự động có ưu điểm gì?	Đạt mục tiêu.	

CÁC HÀM THỜI GIAN

Hoạt động đọc

– HS đọc các kiến thức, GV giảng giải để HS hiểu.

– GV bổ sung hoặc yêu cầu HS nêu các ví dụ về một số văn bản cần có ngày, tháng, năm, ưu điểm của việc tự động cập nhật theo ngày giờ hệ thống.

– GV yêu cầu HS giải thích cú pháp của hàm **NOW** và **TODAY** trong SCĐ, quan sát, tìm hiểu và phân tích ví dụ trong bảng.

– GV yêu cầu HS mô tả lại hiểu biết của mình về hàm **NOW** và **TODAY** trước khi chốt kiến thức.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Sau khi đã nắm được các kiến thức vừa học, HS dễ dàng đưa ra các kết quả của các công thức sau:

Công thức	Kết quả
= NOW()	24/10/2021 10:02
= TODAY()	24/10/2021
= NOW() + 3	27/10/2021 10:02
= TODAY () + 3	27/10/2021

Thực hành

– GV giải thích để HS hiểu mục đích, nội dung Báo giá cho khách hàng. Đây chính là sản phẩm đầu ra của Chương trình tính báo giá.

– GV cho HS quan sát Hình 6.1 để hình dung được công việc cần thực hiện trong bài thực hành 6 này và hình dung các công cụ cần sử dụng trước khi đi vào từng nhiệm vụ cụ thể.

– Sau khi HS hiểu được nhiệm vụ của bài Thực hành, GV cho HS đọc hiểu và thực hiện từng bước như hướng dẫn.

– Trước khi tham khảo các công thức trong SCĐ, GV yêu cầu HS thảo luận, đọc ý nghĩa của các ô và tự tư duy để tìm công thức phù hợp.

– Trong quá trình thực hành, GV quan sát và giải đáp các thắc mắc, các tình huống phát sinh của các nhóm. GV nên yêu cầu các nhóm phân công sao cho mọi thành viên trong nhóm đều thực hiện được nhiệm vụ này một cách thành thạo và chính xác.

– Sau khi HS đã hoàn thành, kiểm tra kĩ lưỡng như hướng dẫn tại Bước 5.

– GV kiểm tra, đánh giá kết quả thực hiện của HS, giúp các nhóm có chương trình chạy chính xác trước khi bước sang bài tiếp theo.

Luyện tập

HS đọc và thực hiện đúng yêu cầu luyện tập.

Vận dụng

– Báo giá này là sản phẩm đầu ra của Chương trình tính báo giá, do đó, yêu cầu này nhằm khuyến khích các nhóm sáng tạo Báo giá của nhóm mình để mỗi nhóm có một sản phẩm khác biệt.

– Yêu cầu này cũng khuyến khích HS tham khảo thêm các mẫu Báo giá hiện hành trên mạng Internet hoặc của các công ty du lịch trên thực tế, sau đó, vận dụng các kiến thức đã học để thực hiện báo giá đó, dựa trên các số liệu đã có.

– GV hướng dẫn HS thực hiện các siêu liên kết để di chuyển giữa trang tính Bài 2 và Bài 6, tăng tính chuyên nghiệp cho Chương trình. Ở Bài 7, các em sẽ được học thêm các công cụ để hỗ trợ thêm cho việc hiển thị 2 trang tính đầu vào, đầu ra này một cách hiệu quả.

– Ngoài ra, các nhóm cũng cần nhớ lại và vận dụng kiến thức về thiết lập vùng in cho trang tính, xuất bản Báo giá của nhóm ra tệp .pdf hoặc in ra giấy để có một sản phẩm đầu ra hoàn thiện.

– Thực hiện yêu cầu *e* sẽ giúp cho Báo giá của nhóm trở nên chuyên nghiệp hơn.

BÀI 7. KIỂM THỬ, HOÀN THIỆN VÀ ĐÓNG GÓI SẢN PHẨM

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nắm được tác dụng và cách kiểm thử một chương trình bảng tính.

– Nắm được cách bảo vệ trang tính, ẩn/ hiện trang tính, ẩn, hiện các ô trong trang tính.

2. Kĩ năng

– Biết cách tự kiểm tra tính đúng đắn của chương trình bảng tính.

– Biết phát hiện và sửa lỗi chương trình bảng tính.

– Vận dụng các kiến thức trên để hoàn thiện Chương trình báo giá.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

Chương trình tính báo giá để demo hoặc ảnh chụp giao diện.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Trước khi đi vào từng nhiệm vụ cụ thể, GV phân tích để HS thấy sự cần thiết phải thực hiện các nhiệm vụ của bài.

Hãy đảm bảo rằng, đến bài này, tất cả các nhóm đều đã hoàn tất Chương trình tính báo giá.

Nhiệm vụ 1:

– GV giải thích để HS hiểu mục đích, nội dung của nhiệm vụ. Mặc dù ở tất cả các tiết Thực hành trước đây, GV đều nhắc HS thực hiện kiểm thử và chắc hẳn, đến bài này, HS đã hình thành được kĩ năng và thói quen kiểm thử. Tuy nhiên, trước khi đóng gói sản phẩm, các nhóm vẫn nên kiểm tra tổng thể một lần nữa toàn bộ chương trình.

– Sau khi HS hiểu được nhiệm vụ của bài Thực hành, GV cho HS đọc hiểu và thực hiện từng bước như hướng dẫn.

– Trong quá trình thực hành, GV quan sát và giải đáp các thắc mắc, các tình huống phát sinh của các nhóm. GV nên yêu cầu các nhóm phân công sao cho mọi thành viên trong nhóm đều thực hiện được nhiệm vụ này một cách thành thạo và chính xác.

– GV kiểm tra, đánh giá kết quả thực hiện của HS, giúp các nhóm có chương trình chạy chính xác trước khi bước sang nhiệm vụ tiếp theo. Có thể sử dụng hệ thống bảng kiểm như gợi ý trong phần đầu của SGV.

Nhiệm vụ 2:

– GV giải thích để HS hiểu mục đích, nội dung của nhiệm vụ. GV có thể cho HS xem chương trình mẫu để HS hiểu. Đặt trong bối cảnh đem chương trình báo giá tới Hội chợ du lịch, khách hàng chỉ cần nhìn thấy trang tính Bài 2 và Bài 6, và đặc biệt, phải làm sao để mọi thao tác của khách hàng không ảnh hưởng tới kết quả tính toán của chương trình. Đó chính là lí do cần khóa các trang tính trung gian và ẩn chúng đi.

– Sau khi HS hiểu được nhiệm vụ của bài Thực hành, GV cho HS đọc hiểu và thực hiện từng bước như hướng dẫn. Lưu ý các nhóm thống nhất mật khẩu bảo vệ trang tính.

– Trong quá trình thực hành, GV quan sát và giải đáp các thắc mắc, các tình huống phát sinh của các nhóm. GV nên yêu cầu các nhóm phân công sao cho mọi thành viên trong nhóm đều thực hiện được nhiệm vụ này một cách thành thạo và chính xác.

– GV kiểm tra, đánh giá kết quả thực hiện của HS trước khi bước sang nhiệm vụ tiếp theo.

– GV khuyến khích HS khám phá thêm tác dụng của các mục chọn khác trong Hộp thoại **Protect Sheet**.

Nhiệm vụ 3:

– Đây là nhiệm vụ giúp HS nâng cao hơn nữa năng lực của mình. Sau khi đã thành thạo các công cụ của phần mềm bảng tính, vận dụng chúng để thực hiện Chương trình báo giá của nhóm mình, các nhóm sẽ chuyển sang đánh giá, kiểm thử sản phẩm của nhóm bạn. Có thể sử dụng hệ thống bảng kiểm như gợi ý trong phụ lục của SGV này để các nhóm tự đánh giá, đánh giá chéo cho nhau và giáo viên đánh giá HS.

– GV khuyến khích HS nếu phát hiện ra lỗi của chương trình nhóm bạn, hãy cùng thảo luận để xem trước hết đó có phải là lỗi hay không, nếu đúng thì tư vấn cách chỉnh sửa cho nhóm bạn và đồng hành cùng nhóm bạn cho tới khi chương trình đó hoàn toàn chính xác.

– Mọi khó khăn, thắc mắc, GV khuyến khích HS thảo luận, tìm tòi tài liệu, sách vở, tra cứu Help hoặc Internet để khắc phục, giải quyết.

– GV khuyến khích, động viên các nhóm có sản phẩm với tính năng mở rộng, sáng tạo.

– GV lưu ý các nhóm viết biên bản kiểm thử một cách chuyên nghiệp, sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản và định dạng, trình bày khoa học. Biên bản cho mỗi sản phẩm nên được GV sử dụng làm căn cứ đánh giá sản phẩm của các nhóm. Điểm sẽ được tính cho cả nhóm tác giả và nhóm kiểm thử.

Hãy chúc mừng các em đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của Chuyên đề 2.

Chúc các em sáng tạo được nhiều sản phẩm số chất lượng hơn nữa trong tương lai!

Mong rằng các thầy, cô đã được chứng kiến những sản phẩm chất lượng của các nhóm.

Cảm ơn và chúc mừng các thầy, cô!

BÀI 1. XÂY DỰNG Ý TƯỞNG, CẤU TRÚC BÀI TRÌNH CHIẾU

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hiểu được tại sao cần và làm thế nào để thống nhất phong cách trình bày trong một bài trình chiếu.

– Nắm được công cụ **Slide Master** trong định dạng trang chiếu chủ để thống nhất phong cách trình bày của một bài trình chiếu.

– Lên được ý tưởng và thiết kế được trang chiếu chính cho bài trình chiếu giới thiệu điểm du lịch của nhóm.

2. Kĩ năng

– Biết, áp dụng được và vận dụng công cụ **Slide Master** để thiết kế trang chiếu chính, thiết kế được mẫu trang chiếu dùng chung cho cả nhóm.

– Biết tra cứu thông tin trên Internet và từ các nguồn khác để tham khảo, thu thập thông tin cần thiết.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

Lưu ý: Giáo viên giám sát phân công trong các nhóm một cách phù hợp, phát huy được sở trường của từng HS.

B CHUẨN BỊ

Tệp trình chiếu có một số trang chiếu chưa đạt sự thống nhất về định dạng hoặc lỗi phông chữ khi chèn thêm trang chiếu mới.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi mở cho HS về ý tưởng và mong muốn tạo một sản phẩm trình chiếu, tạo điểm nhấn cho gian hàng của nhóm tại Hội chợ du lịch ba miền.	GV cho HS đọc. GV gợi ý HS thảo luận, nêu ý tưởng tổ chức Hội chợ du lịch ba miền như thế nào, có bố trí như trong ảnh tại Hình 1.1 không? Có sản phẩm trình chiếu tại Hội chợ sẽ đem lại những lợi ích gì?	Đạt mục tiêu	GV nên mô tả hoặc cho HS xem ảnh quang cảnh một hội chợ du lịch để HS nảy sinh nhu cầu, từ đó hình dung ra nhiệm vụ của nhóm mình và các công việc của nhóm tại Hội chợ đó.

1. TRANG CHIẾU CHÍNH VÀ MỘT SỐ ĐỊNH DẠNG CƠ BẢN

GV cho HS đọc và giải thích cho HS hiểu. Liên hệ với phong cách trình bày văn bản và vai trò của tính thống nhất trong trình bày văn bản sẽ làm tăng tính thẩm mĩ của sản phẩm.

Hoạt động:

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Tài nguyên/Chú ý
Giúp HS hình dung về một tình huống hay gặp phải khi sử dụng các mẫu trang chiếu có sẵn (lỗi phông chữ tiếng Việt…) và sự không thống nhất về định dạng văn bản khi ghép các trang chiếu của các thành viên trong nhóm với nhau.	Hoạt động đọc, quan sát minh hoạ do giáo viên đưa ra (nếu được), thảo luận, nhận xét.	Đạt mục tiêu	GV có thể chuẩn bị các tài nguyên sau để cho HS quan sát: – Các trang chiếu trong một bài trình chiếu chưa đạt sự thống nhất hoặc lỗi phông chữ… → Nếu định dạng lại từng trang sẽ rất mất thời gian. Khi chèn thêm trang chiếu mới, sẽ lại phải định dạng lại. – Sao chép các trang chiếu từ các tệp trình chiếu khác nhau (ghép bài), sẽ dẫn đến không thống nhất về định dạng, phải chỉnh lại một cách thủ công. Đây là một trong những tình huống rất hay gặp phải, gây khó khăn, mất thời gian cho người dùng. GV nên phân tích từ tình huống thực tế để HS hiểu và nhận thấy tầm quan trọng của việc thực hiện trang chiếu chính trước khi bắt đầu bất kì việc gì khác.

– Sau hoạt động trên, GV cần chốt lại về việc cần phải có sự thống nhất về trình bày, định dạng văn bản… của các trang chiếu trong một bài trình chiếu. Liên hệ tới công cụ **Styles** và **Themes** của phần mềm soạn thảo văn bản đã học như đã đề cập trong SCĐ.

– GV tiếp tục cho HS đọc kiến thức mới và giảng thêm để HS hiểu về công cụ **Slide Master**.

Lưu ý

+ GV hướng dẫn HS quan sát kĩ Hình 1.2 để nhận biết Trang chiếu chính (được đánh số 1) và nhóm các trang chiếu ở khung phía dưới – là các trang có layout dựa trên layout của trang master. GV giải thích kĩ cho HS những chú thích trên Hình 1.2. Nếu có máy tính, GV cho HS quan sát trên máy tính để dễ hình dung hơn.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

+ GV giúp HS phân biệt chế độ soạn thảo (xem bình thường) và chế độ định dạng trang chiếu chủ (Slide Master). Tiếp tục nhắc lại kĩ hơn trong tiết Thực hành.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi: Đáp án gợi ý:

Để đặt logo của công ty du lịch trên tất cả các trang chiếu trong bài trình chiếu, ta sẽ đặt logo này trong trang chiếu chính ở chế độ **Slide master**. Đây là kiến thức đã được nhắc đến trong SCĐ. HS sẽ được thực hành thao tác này trong tiết thực hành.

2. MỘT SỐ ĐỊNH DẠNG TRANG CHIẾU CHÍNH KHÁC

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới, GV giảng thêm để HS hiểu.

– GV hướng dẫn để HS quan sát kĩ các lệnh trong Hình 1.3. Có thể đặt một số câu hỏi thảo luận giúp HS ghi nhớ:

+ Theo em tại sao các lệnh **Title** và **Footers** không khả dụng với trang chiếu chính? (Đây là các lệnh cho phép chọn có hiển thị tiêu đề và chân trang ở các trang chiếu áp dụng layout của trang chính hay không).

+ Lệnh nào có cả trong chế độ soạn thảo? (**Themes** và **Slide Size**).

+ Tại sao mỗi khi chọn một mẫu trang chiếu khác nhau, thì các lựa chọn trong **Colors** cũng thay đổi theo?

+ Tìm lệnh lưu lại các định dạng vừa thiết lập trong chế độ **Slide Master**. (Câu hỏi vui, giúp HS nhớ lại lưu ý đã ghi trong SCĐ).

– Một điểm quan trọng GV cần nhấn mạnh cho HS trong bài này, đó là: những thay đổi định dạng trên **Slide Master** tương tự việc các em chỉnh sửa một mẫu **Themes** có sẵn, phần mềm soạn thảo cho phép chúng ta lưu mẫu đó như một **Themes** mới, có thể xuất ra tệp, chia sẻ với máy tính khác để sử dụng. Đây là một ứng dụng hữu ích, đặc biệt với hình thức làm dự án theo nhóm. HS sẽ được hướng dẫn chi tiết cách thực hiện trong tiết Thực hành.

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

Câu hỏi:

GV lưu ý HS quan sát kĩ trang chiếu đang được chọn trong màn hình soạn thảo. Đó là một trang chiếu có định dạng dựa trên định dạng của trang chiếu chính. Do đó, đáp án đúng là C.

GV có thể hỏi thêm HS: Để đáp án A là đáp án đúng, trang chiếu được chọn phải là trang chiếu nào?

Thực hành

– Trước khi bước vào nhiệm vụ chung của tiết Thực hành, GV cho HS thảo luận để hình dung được sản phẩm đầu ra của chuyên đề này. Sau đó, tiếp tục thảo luận chung trong lớp để xây dựng bộ tiêu chí đánh giá kết quả sản phẩm dự án như mẫu trong phụ lục của SGV.

– Tiếp theo, GV cho HS đọc hiểu Nhiệm vụ chung của bài thực hành. Để thực hiện nhiệm vụ chung này, HS sẽ lần lượt thực hiện 3 nhiệm vụ.

Nhiệm vụ 1:

– Nhiệm vụ đầu tiên bao giờ cũng là lập kế hoạch bao gồm lên ý tưởng và phân công nhiệm vụ trong nhóm. GV cần động viên, giám sát tất cả các thành viên trong nhóm đều thực hiện nhiệm vụ, phát huy sở trường, khắc phục sở đoản, góp phần tốt nhất vào công việc chung của nhóm. Đây cũng là các tiêu chí để đánh giá cá nhân như mẫu ở phần đầu của SGV đã đề cập.

– GV cho HS đọc kĩ yêu cầu NV1 và từng bước thực hiện theo hướng dẫn. Ở phần thảo luận ý tưởng (bước 2), GV lưu ý các nhóm có thư kí ghi chép, có thể sử dụng các công cụ hỗ trợ như sơ đồ tư duy. Khi trao đổi về ý tưởng, GV lưu ý các nhóm về thời gian của bài trình chiếu:

+ Thời lượng bao nhiêu là phù hợp? → đặt vào bối cảnh Hội chợ du lịch ba miền, khi các khách hàng nườm nượp tham quan, thời gian dừng chân ở mỗi gian hàng, thời gian theo dõi màn hình trình chiếu bao nhiêu lâu là phù hợp?

+ Nội dung chính là gì? → Điều gì sẽ giúp níu chân khách hàng, điều gì sẽ giúp thu hút khách hàng đến với sản phẩm dịch vụ của công ty em?

+ Căn cứ nội dung là gì? → Nội dung chính nên dựa trên Cẩm nang du lịch mà nhóm đã hoàn thiện ở Chuyên đề soạn thảo văn bản. Tuy nhiên, bài trình chiếu sẽ chỉ thể hiện các thông tin ở dạng chắt lọc, nên tăng cường kênh hình thay cho kênh chữ → để làm gì?

Ở bước 3, GV lưu ý HS phân công trong nhóm phù hợp như đã nói ở phần trên.

Sau khi trải qua chuyên đề soạn thảo văn bản, chắc hẳn các nhóm đã đều làm quen và thành thạo với việc lưu trữ, sắp xếp, quản lí tài liệu (ảnh, văn bản, các tệp trung gian…), GV luôn giám sát, nhắc nhở HS để hình thành các thói quen này.

Nhiệm vụ 2:

Ở nhiệm vụ này, HS bắt đầu bắt tay vào thực hành với **Slide Master**, cụ thể là chọn cho nhóm mình một **Themes** phù hợp (công cụ này HS đã được học ở lớp dưới), rồi chỉnh sửa Themes đó trong chế độ **Slide Master** để có định dạng thống nhất.

GV cho HS đọc và làm theo từng bước như hướng dẫn.

Ở bước 1, tương tự các bài thực hành trong chuyên đề soạn thảo văn bản, GV nhắc nhở HS tuân thủ đặt tên tệp và quản lí các phiên bản cho tốt, tránh sai sót, nhầm lẫn, mất bài.

GV yêu cầu mọi HS trong nhóm đều thành thạo các bước 2 → 5 trong nhiệm vụ 1 này.

GV có thể hỏi bất chợt HS về ý nghĩa, cách sử dụng các lệnh, cũng như phân biệt chế độ **slide master** và chế độ soạn thảo.

Nhiệm vụ 3:

GV cho HS đọc qua một lượt nội dung nhiệm vụ 3 và trả lời mô tả lại bằng lời nhiệm vụ và ý nghĩa của nhiệm vụ này. GV hỏi HS có thấy đây là một việc cần thiết không? Việc làm này sẽ giúp ích gì cho nhóm của em khi thực hiện dự án?

Sau khi HS đã hiểu và có mong muốn tìm hiểu công cụ, GV cho HS thực hiện từng bước theo hướng dẫn trong SCĐ.

Luyện tập

Yêu cầu này giúp HS luyện tập với một trong những ứng dụng thường gặp của **slide master**.

Sau khi HS làm xong, GV cho HS thảo luận về ưu / nhược điểm của việc này.

Gợi ý:

Ưu điểm: chỉ cần chèn logo vào slide master, logo này sẽ xuất hiện ở tất cả các slide còn lại trong bài trình chiếu có áp dụng slide master này.

Nhược điểm: Không thể thay đổi kích thước hay vị trí của logo ở các trang chiếu áp dụng slide master đó. Muốn thay đổi, phải thực hiện trong chế độ slide master.

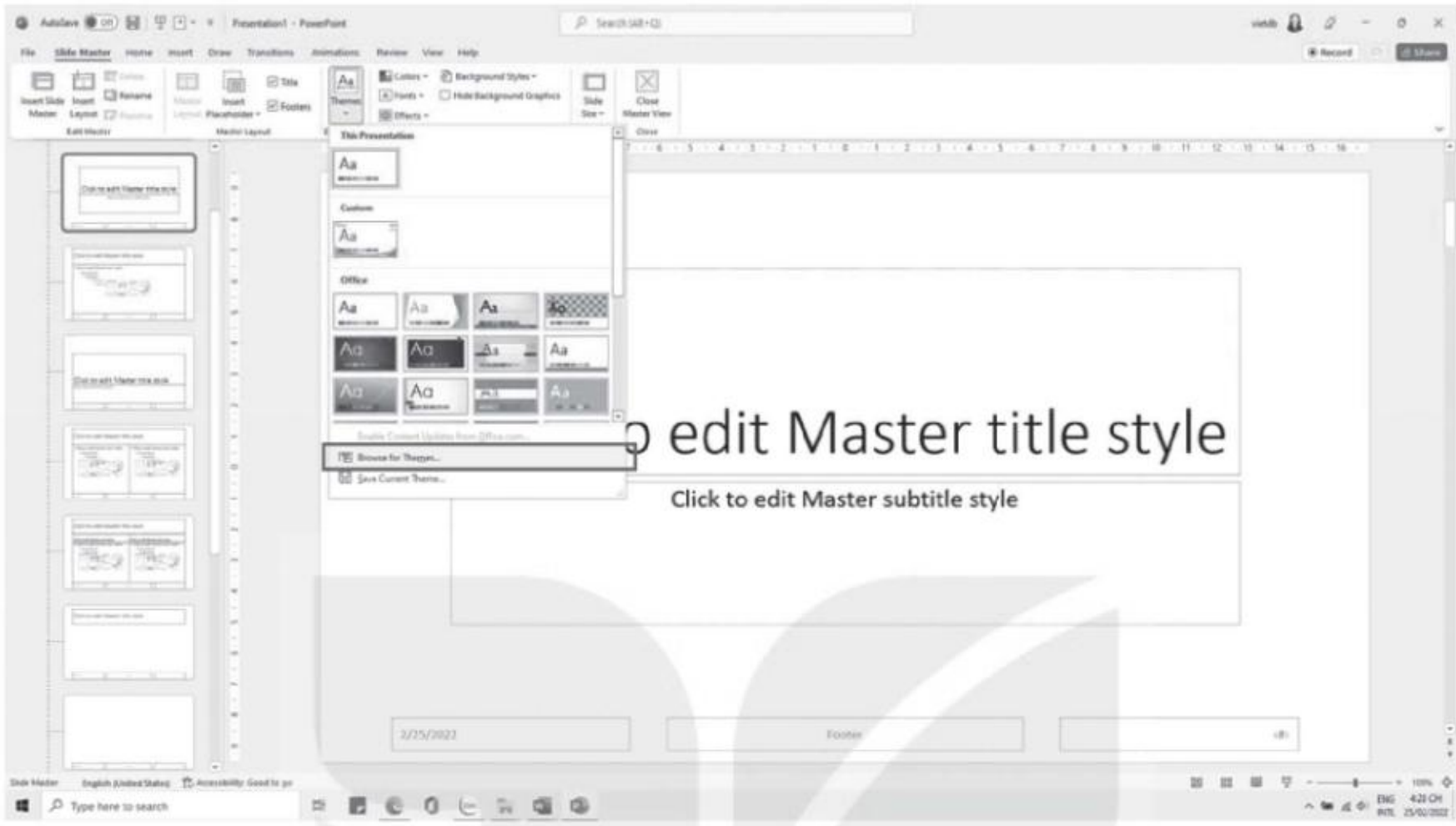
Vận dụng

Đây là một yêu cầu rất thiết thực. Với hạn chế về thời gian, thời lượng mà SCĐ chưa đề cập được tới nội dung này. Tuy nhiên, đây là việc có thể giao cho HS tự khám phá.

Gợi ý:

Sau nhiệm vụ 3, các em đã có một tệp mẫu trình chiếu **Themes** lưu trên máy tính.

Để áp dụng mẫu trình chiếu này, các em vào chế độ **Slide master**, chọn **Themes**, chọn **Browse for Themes** và chỉ ra đường dẫn tới tệp **Themes** đã lưu trên máy.



BÀI 2. TẠO ẤN TƯỢNG VỚI MINH HỌA BẰNG VIDEO

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nắm được công cụ chèn video vào trang chiếu và định dạng video, thiết lập một số thông số cơ bản cho video, giúp sản phẩm truyền thông thêm ấn tượng, hấp dẫn.

– Lên được ý tưởng và thiết kế được trang chiếu có chèn video để thêm ấn tượng cho bài trình chiếu.

2. Kĩ năng

– Chèn được video vào trang chiếu.

– Sử dụng được các công cụ của phần mềm trình chiếu để định dạng, tạo hiệu ứng cho video đẹp mắt, hấp dẫn và thiết lập các thông số cơ bản cho video đó.

– Biết tra cứu thông tin trên Internet và từ các nguồn khác để tham khảo, thu thập thông tin cần thiết.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

– Biết lựa chọn, sử dụng video phù hợp với mục tiêu của bài trình chiếu.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

– Biết tôn trọng bản quyền tác giả, sử dụng các tư liệu theo đúng quy định về bản quyền.

Thông qua các hoạt động học tập, HS dần phát hiện được các kiến thức cần biết, các kĩ năng cần thực hiện và vận dụng vào cuộc sống cũng như công việc học tập hàng ngày.

Các hoạt động thảo luận nhóm và trình bày kết quả thảo luận nhằm rèn luyện cho HS kĩ năng hoạt động cộng tác, kĩ năng giao tiếp và thuyết trình.

B CHUẨN BỊ

Một số đoạn video clip có nội dung phù hợp với bài học, có bản quyền hoặc trích dẫn đầy đủ.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi mở cho HS về ý tưởng và mong muốn chèn video vào một bài trình chiếu để tăng thêm ấn tượng, tính hấp dẫn cho bài trình chiếu.	GV cho HS đọc, thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi.	Đạt mục tiêu	GV có thể cho HS xem một số bài trình chiếu hoặc một đoạn clip quảng cáo ngắn với các dạng thông tin khác nhau (hình ảnh, chữ viết, video clip, âm thanh, kết hợp cả 4 dạng) để HS cảm nhận được sự khác biệt về tác dụng truyền thông giữa các dạng thông tin đó.

1. CHÈN VIDEO VÀO TRANG CHIẾU

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới, GV giảng thêm để HS hiểu.

– GV cho HS đọc đoạn giới thiệu ban đầu về các dạng thông tin trên trang chiếu.

– GV cho HS thảo luận và đưa ra ý kiến nhận xét, cảm nhận của mình có tương đồng với SCĐ hay không? HS có ý kiến gì khác không?

– GV tiếp tục cho HS đọc về công cụ hỗ trợ chèn video vào bài trình chiếu. GV có thể nêu ra một số câu hỏi thảo luận để giúp HS ghi nhớ tốt hơn, chẳng hạn:

+ Phần mềm trình chiếu cho phép em chèn video từ các nguồn nào vào trong trang chiếu?

+ Hãy hình dung và mô tả vài điểm khác nhau giữa các video đó? Gợi ý HS nên thử chèn vào trang chiếu cả 3 loại video này trong giờ thực hành.

+ Có những cách nào để phát một video khi đã chèn video vào trong trang chiếu?

+ Liệt kê một số thông số cơ bản mà chúng ta cần quan tâm, thiết lập khi chèn một video vào trang chiếu?

+ Có bao nhiêu cách để điều chỉnh âm lượng của video khi nó được phát trên trang chiếu?

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Đáp án gợi ý:

1. Đây là một câu hỏi nhằm định hướng và tạo thói quen cho HS về việc tôn trọng bản quyền các tác phẩm. Ở những bài trước, khi sử dụng hình ảnh để chèn vào văn bản hay trang chiếu, SCĐ cũng đều có nhắc tới bản quyền của chúng. Video cũng vậy, HS cần được định hướng và rèn luyện thói quen sử dụng các sản phẩm có bản quyền, hoặc có trích dẫn nguồn đầy đủ cho các tư liệu mà các em sử dụng trong bài của mình.

Trước khi HS đưa ra câu trả lời, GV nên cho HS thảo luận về từng phương án.

Ví dụ:

– Như thế nào là một video do nhóm em tự sản xuất, và sản xuất video đó từ một phần mềm tạo video miễn phí và không miễn phí khác nhau như thế nào?

– Có nên sử dụng Video bất kì tải được từ mạng Internet không? Vì sao?

– Phương án (4) có điểm gì khác phương án (1)? Đâu mới là một sản phẩm không vi phạm bản quyền?

Đáp án: D.

2. Phát biểu đó là đúng.

2. ĐỊNH DẠNG VIDEO TRONG TRANG CHIẾU

Hoạt động:

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Tài nguyên/ Chú ý
HS hình thành các ý tưởng và hình dung công cụ định dạng video khi chèn vào trang chiếu	Hoạt động đọc, thảo luận, trả lời câu hỏi. GV có thể gợi ý cho HS: Video cũng là một đối tượng trong trang chiếu như chữ viết hay hình ảnh. Do đó, phần mềm trình chiếu cũng cung cấp các công cụ để định dạng video như với các đối tượng khác. Trước khi tìm hiểu các công cụ mà phần mềm trình chiếu cung cấp, các em hãy thử "đặt hàng" hãng sản xuất phần mềm trình chiếu, hoặc, đặt địa vị mình vào hãng, em sẽ cung cấp những tính năng gì để định dạng một video?	Đạt mục tiêu	

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới, GV giảng thêm để HS hiểu.

a. Chỉnh sửa kích thước khung hình và thời lượng phát video

– GV có thể cho HS thảo luận: khi nào thì cần chỉnh sửa kích thước khung hình? Khi nào thì cần chỉnh sửa thời lượng phát video?

– Nếu có máy tính, GV cho HS xem hộp thoại Trim Video và yêu cầu HS đoán ý nghĩa các lệnh trong Hộp thoại và hình dung cách sử dụng các lệnh đó.

b. Thiết lập mẫu định dạng cho video

– HS đọc phần nội dung kiến thức mới, GV giảng thêm để HS hiểu.

– GV có thể yêu cầu HS quan sát Hình 2.6, đoán xem video nào sử dụng công cụ Video Shape, video nào sử dụng công cụ Video border?

c. Vị trí, bố cục giữa video và các đối tượng khác trong trang chiếu

– GV nhắc lại ý nghĩa của việc sắp xếp vị trí, bố cục của các đối tượng trong trang chiếu. Cũng như trong trình bày văn bản, việc sắp xếp này rất quan trọng, quyết định tính thẩm mĩ của trang chiếu.

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

Câu hỏi:

Đáp án câu hỏi: Phát biểu đó là đúng. HS sẽ được khám phá các thao tác đó trong tiết thực hành.

Thực hành

Nhiệm vụ chung

GV cho HS đọc để nắm được nhiệm vụ chung của tiết thực hành.

Để thực hiện nhiệm vụ chung đó, HS lần lượt thực hiện 3 nhiệm vụ với các hướng dẫn cụ thể được trình bày trong SCĐ.

Nhiệm vụ 1:

Ở nhiệm vụ này, các nhóm sẽ thảo luận để chọn video theo các gợi ý và lưu ý trong SCĐ.

Nhiệm vụ 2:

Ở nhiệm vụ này, HS sẽ được hướng dẫn từng bước việc chèn video đã chọn được vào bài trình chiếu theo mẫu gợi ý ở Hình 2.6.

Số lượng video ở hình mẫu là 3, số lượng video HS có thể chọn để chèn vào bài trình chiếu tuỳ thuộc sở thích, ý tưởng của nhóm.

GV lưu ý giám sát việc thực hành các thao tác này của tất cả các thành viên trong nhóm, đảm bảo các em đều biết cách thực hiện đúng.

Nhiệm vụ 3:

Sau khi đã chèn được video vào bài trình chiếu, áp dụng các công cụ đã được giới thiệu trong tiết lí thuyết, từng bước thực hiện theo hướng dẫn chi tiết trong SCĐ, HS sẽ định

dạng cho video được phù hợp, đẹp mắt, có thời lượng, âm lượng và được thiết lập chế độ phát phù hợp, đạt hiệu quả truyền thông như mong muốn.

Trong quá trình HS thực hành, GV quan sát và kiểm tra, hỗ trợ HS những tình huống phát sinh nếu có.

Luyện tập

Các nhóm tiếp tục luyện tập để thành thạo công cụ và hoàn thiện sản phẩm của nhóm mình với các video minh hoạ.

GV gợi ý cho HS sau khi chèn và định dạng các video, các nhóm chuyển sang chế độ trình chiếu để xem lại, bấm thời gian xem có phù hợp, có đúng với ý tưởng của nhóm hay không, có cần điều chỉnh gì cho phù hợp hơn hay không và điều chỉnh như thế nào.

Vận dụng

Ở hoạt động vận dụng, các em HS sẽ có cơ hội khám phá, trải nghiệm thiết lập chế độ phát cho nhiều hơn một video trên cùng một trang chiếu.

Sau khi thiết lập chế độ phát, HS cần xem kĩ lại ở chế độ trình chiếu để kiểm tra, đối chiếu với kịch bản và ý tưởng của nhóm.

Sau khi khám phá được cách thực hiện, HS có thể chia sẻ cho các bạn cùng nhóm và nhóm khác.

BÀI 3. THU HÚT KHÁCH HÀNG VỚI TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Nắm được các kĩ thuật nâng cao với hiệu ứng hoạt hình.

– Nắm được tác dụng của công cụ kích hoạt hiệu ứng hoạt hình (**Trigger**).

– Nắm được ý tưởng và các bước cần thiết để tạo trò chơi có tương tác với người sử dụng bằng phần mềm trình chiếu.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo các công cụ thiết lập tính năng nâng cao cho hiệu ứng của các đối tượng trong trang chiếu.

– Vận dụng được các kiến thức đã học để tạo trang chiếu có tương tác với người sử dụng.

– Biết tra cứu thông tin trên Internet và từ các nguồn khác để tham khảo, thu thập thông tin cần thiết.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

– Sáng tạo thêm được các kịch bản tương tác với người dùng và vận dụng được các kiến thức đã học để thực hiện ý tưởng sáng tạo đó.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

B CHUẨN BỊ

Trang chiếu có trò chơi tương tác như mẫu.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi mở cho HS về ý tưởng và mong muốn thiết kế trò chơi tương tác bằng phần mềm trình chiếu	GV cho HS đọc, thảo luận nhóm về tình huống trong hoạt động khởi động. Trả lời câu hỏi về mong muốn của nhóm mình? GV có thể cho HS mô tả ý tưởng sáng tạo của nhóm mình về trò chơi mà nhóm HS muốn làm để thu hút khách hàng tại Hội chợ. Sau đó GV gợi ý, định hướng cho HS về công cụ để thực hiện trò chơi đó. Phần nào có thể áp dụng kiến thức đã học, phần nào có thể áp dụng kiến thức bài hôm nay, và phần nào cần tìm kiếm, khám phá thêm công cụ mới.	Đạt mục tiêu	

1. CÁC THIẾT LẬP NÂNG CAO CHO HIỆU ỨNG HOẠT HÌNH

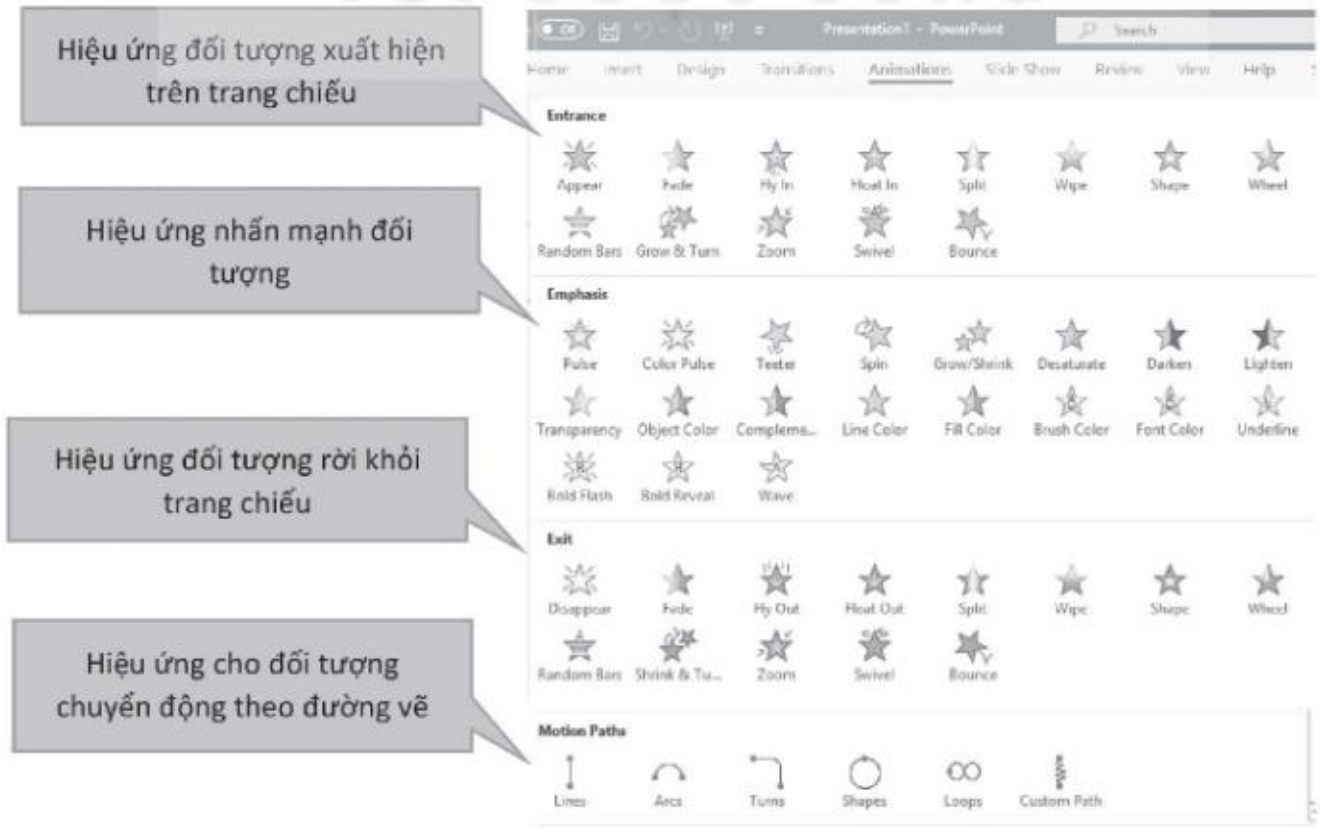
GV cho hs đọc phần kiến thức mới, giảng thêm cho HS hiểu và lưu ý một số điểm sau:

* Ôn lại một số kiến thức đã học:

– GV hỏi để HS nhớ lại hiệu ứng hoạt hình là gì?

– Với các trang chiếu đã thực hiện trong các tiết trước, HS đã chèn hiệu ứng hoạt hình cho bài trình chiếu của mình chưa? Nếu đã chèn, thì các hiệu ứng đó thuộc nhóm hiệu ứng nào?

– GV lưu ý giúp HS phân biệt 4 nhóm hiệu ứng chính sau:



a. Thiết lập tính năng nâng cao cho hiệu ứng

GV có thể cho HS đọc, thảo luận và trả lời các câu hỏi:

– Tính năng nâng cao cho hiệu ứng gồm những gì?

– Quan sát hộp thoại **Grow & Turn** tại Hình 3.1 và giải thích ý nghĩa các lệnh.

– Các tính năng này đang được thiết lập cho hiệu ứng có tên là gì? Vì sao em biết?

b. Thiết lập thời gian cho hiệu ứng

– Quan sát và giải thích các lệnh trong hộp thoại tại Hình 3.2.

– HS đã bao giờ thực hiện các lệnh này chưa?

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

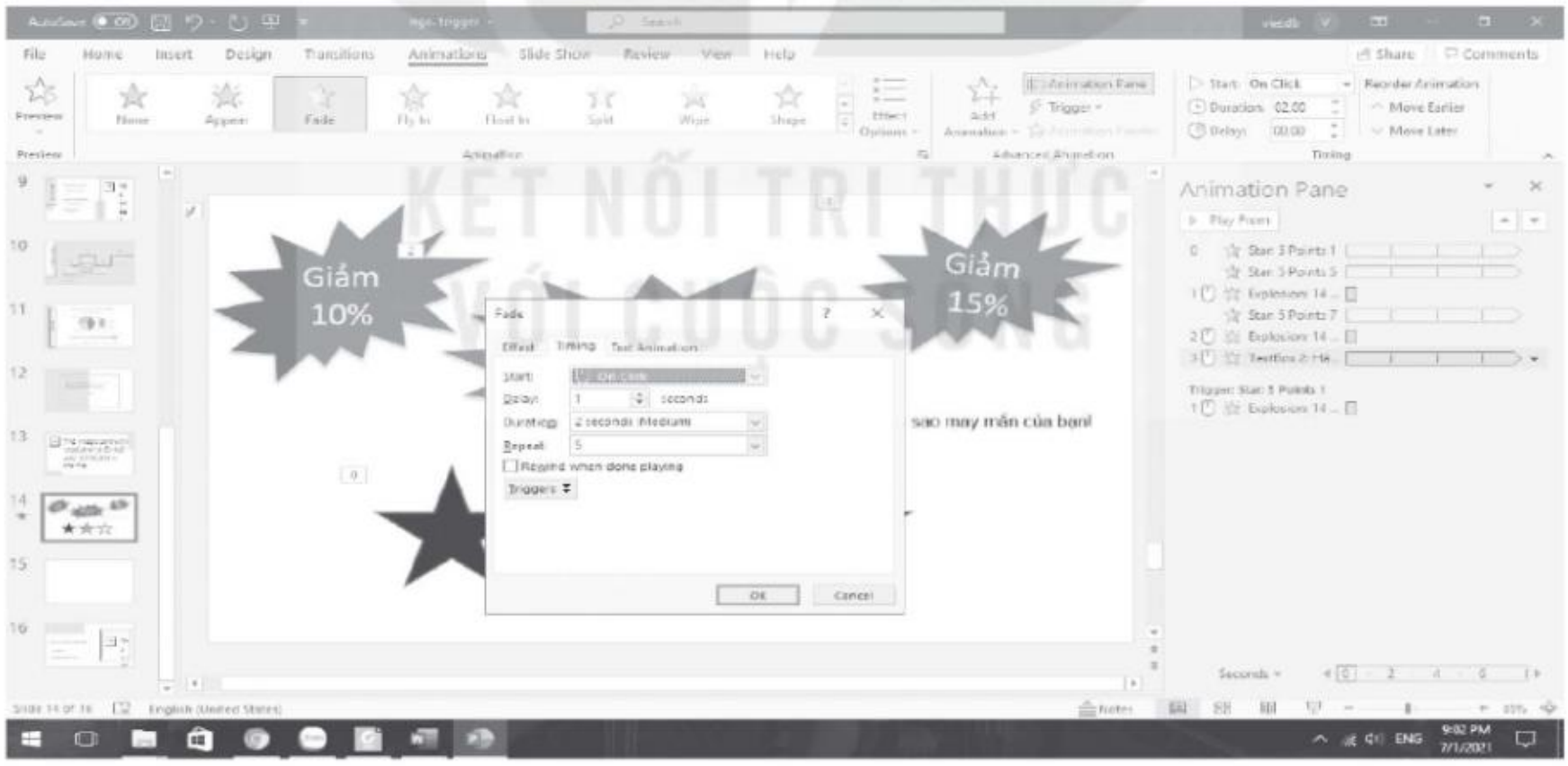
Đáp án gợi ý: Giải thích ý nghĩa các lệnh trong hộp thoại thiết lập tính năng nâng cao cho hiệu ứng **Fade**.

– Thời điểm bắt đầu hiệu ứng: Khi nháy chuột.

– Thời gian đợi: 1 giây.

– Tốc độ hiệu ứng: Trung bình.

– Số lần lặp lại: 5.



Tóm lại, khi thiết lập các thông số như trên, hiệu ứng **Fade** sẽ thực hiện như sau: Sau khi nháy chuột 1 giây, hiệu ứng **Fade** sẽ bắt đầu với tốc độ trung bình và lặp lại 5 lần trên trang chiếu.

GV cần dẫn dắt để HS phát biểu được chính xác lời mô tả trên, chứ không chỉ dừng ở việc đọc các thông số.

2. CHỌN CÔNG CỤ KÍCH HOẠT HIỆU ỨNG

Hoạt động:

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Tài nguyên/ Chú ý
Giúp HS hiểu cách thức hoạt động của trò chơi tương tác và mong muốn khám phá thêm công cụ mới để thực hiện.	Hoạt động đọc, thảo luận, trả lời câu hỏi. Tại thời điểm này, có thể HS sẽ lúng túng khi đưa ra câu trả lời. GV khuyến khích để HS tìm cách giải quyết bằng những kiến thức đã học. Chẳng hạn, HS có thể tìm ra cách cho từng hộp văn bản xuất hiện theo một thứ tự định trước. Khi đó, GV hỏi HS, nhưng nếu người dùng chọn ngôi sao bất kì thì như thế nào? Đó chính là lí do chúng ta cần phải khám phá thêm một công cụ mới trong bài học hôm nay.	Đạt mục tiêu	Nếu có máy tính, GV cho HS chơi thử.

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới, GV giảng thêm để HS hiểu.

GV yêu cầu HS quan sát kĩ hộp thoại **Trigger** và phân tích các thành phần trong hộp thoại, chẳng hạn:

– Có những đối tượng nào trên trang chiếu? Vì sao em biết?

– Khi nháy chọn ngôi sao màu vàng, thì có nghĩa là gì?

GV cho HS đọc kĩ và ghi nhớ phần lưu ý.

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

Câu hỏi:

Đáp án câu hỏi: 2.

Ở bài tập này, HS chỉ cần hiểu và mô tả được những gì cần làm, HS sẽ trực tiếp thực hiện ở tiết Thực hành.

GV nhấn mạnh với HS việc mô tả được kịch bản đúng là rất quan trọng, bao giờ cũng phải hình dung trước rồi mới bắt tay vào làm.

Thực hành

Nhiệm vụ chung:

GV cho HS đọc hiểu nhiệm vụ chung. HS cần mô tả lại bằng lời cách thức hoạt động của trò chơi cần thực hiện trên trang chiếu.

Để thực hiện nhiệm vụ chung này, HS lần lượt thực hiện 3 nhiệm vụ con với các hướng dẫn chi tiết trong SCĐ.

Nhiệm vụ 1:

HS lần lượt thực hiện Bước 1, 2.

Ở bước 3, GV lưu ý HS cần thảo luận và xác định rõ trang chiếu trò chơi gồm những đối tượng nào → cần chèn vào trang chiếu các đối tượng gì, vị trí của chúng ra sao.

Kiểm tra xem với các đối tượng đã chèn, trò chơi sẽ diễn ra như thế nào.

Nhiệm vụ 2:

Ở nhiệm vụ này, HS sẽ thực hiện các hiệu ứng để trò chơi diễn ra theo đúng yêu cầu, ý tưởng ban đầu.

GV cho HS đọc hiểu nhiệm vụ 2, mô tả lại bằng lời ứng với các đối tượng đang có trên trang chiếu của nhóm.

Sau khi nắm rõ việc cần làm, HS lần lượt thực hiện các bước theo hướng dẫn để hoàn thành nhiệm vụ 2.

GV giám sát và hướng dẫn HS thao tác từng bước thật đúng để đạt yêu cầu.

Nhiệm vụ 3:

Sau nhiệm vụ 2, HS đã biết sử dụng công cụ **Trigger** để chỉ định đối tượng kích hoạt cho hiệu ứng của một đối tượng khác.

Đến nhiệm vụ 3, HS tiếp tục sử dụng công cụ này để hoàn thành trò chơi theo đúng yêu cầu của kịch bản.

GV yêu cầu HS thực hiện đúng các bước, đặc biệt là không bỏ qua bước 2.

GV quan sát, hỗ trợ HS các tình huống phát sinh nếu có.

Luyện tập

Ở hoạt động này, HS sẽ luyện tập thêm các thao tác với hiệu ứng nâng cao như đã học ở tiết Lí thuyết, giúp trò chơi sinh động, hấp dẫn hơn.

GV yêu cầu HS chủ động khám phá, trải nghiệm công cụ, rút ra cách thực hiện và chia sẻ với bạn bè.

Vận dụng

Ở hoạt động này, HS được yêu cầu vận dụng các kiến thức đã học, các công cụ **Trigger** đã thành thạo để sáng tạo thêm các trò chơi mới.

GV yêu cầu các nhóm thảo luận, xây dựng nội dung, ý tưởng và thực hiện trò chơi tương tác.

Khuyến khích các nhóm chia sẻ, mời nhóm khác chơi thử sau khi hoàn thiện.

Các nhóm góp ý cho nhau về cả ý tưởng lẫn cách thực hiện để trò chơi tương tác được hoàn thiện nhất có thể.

Gợi ý một ý tưởng thiết kế trò chơi Trắc nghiệm:

Trên màn hình trình chiếu hiện ra câu hỏi và 4 đáp án A, B, C, D.

Khi chọn ấn vào đáp án nào, thì sẽ hiện ra nhận xét về đáp án đó.

Chẳng hạn, đáp án B là đúng thì khi nháy chuột vào đáp án này, màn hình sẽ hiện ra thông báo **"Chúc mừng bạn đã trả lời đúng!"**, còn khi nháy chuột vào các đáp án A, C hay D, thì trên màn hình sẽ hiện ra thông báo **"Rất tiếc đây không phải câu trả lời đúng!"**.

Để nâng cao hơn, trên màn hình có thể có thêm **"nút lệnh"** như **"Chơi lại"**, để khi nháy chọn **"nút lệnh"** này, khách hàng sẽ được chơi lại từ đầu.



BÀI 4. HOÀN THIỆN VÀ XUẤT BẢN SẢN PHẨM TRUYỀN THÔNG

A MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Kiến thức

– Hiểu được tác dụng và nắm được công cụ ghi âm thanh vào tệp trình chiếu.

– Hiểu được ưu điểm của việc xuất bản tệp trình chiếu thành một video clip.

– Biết công cụ hỗ trợ xuất bản tệp trình chiếu dưới dạng video clip và các lựa chọn phù hợp khi xuất bản.

2. Kĩ năng

– Sử dụng thành thạo công cụ ghi âm thanh vào tệp trình chiếu.

– Vận dụng các kiến thức đã học để hoàn thiện bài trình chiếu cả về nội dung lẫn hình thức, sẵn sàng xuất bản dưới dạng video clip.

– Xuất bản được bài trình chiếu dưới dạng video clip với các thông số phù hợp.

– Lập được kịch bản thuyết minh phù hợp với bài trình chiếu, đúng với ý tưởng của bài trình chiếu.

– Lên kế hoạch, phân công và làm việc nhóm hiệu quả.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ, năng động, chịu khó tìm tòi, sáng tạo, vận dụng.

Lưu ý: Giáo viên giám sát phân công trong các nhóm phù hợp với độ phân hóa của học sinh.

B CHUẨN BỊ

Bài trình chiếu mẫu đã có ghi âm thanh.

C GỢI Ý CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Khởi động

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Chú ý
Gợi mở cho HS về ý tưởng và nhận thấy ưu điểm của việc ghi âm thanh vào bài trình chiếu để phát tự động và mong muốn khám phá công cụ để làm được như vậy.	GV cho HS đọc, thảo luận nhóm về tình huống trong hoạt động khởi động. Trả lời câu hỏi về mong muốn của nhóm mình?	Đạt mục tiêu	GV có thể cho HS xem bài trình chiếu mẫu.

1. GHI ÂM THANH VÀO TỆP TRÌNH CHIẾU

Hoạt động đọc: GV cho HS đọc phần kiến thức mới, giảng thêm cho HS hiểu và lưu ý một số điểm sau:

– Quan sát kĩ Hình 4.1 để tìm hiểu các lệnh và ý nghĩa của chúng.

– Đọc kĩ các lưu ý và thảo luận từng điểm lưu ý.

Tốt nhất là GV cho HS xem một bài trình chiếu mẫu, có đầy đủ các điểm lưu ý đó, để HS thấy được ưu điểm của tính năng này.

Chốt kiến thức: Dựa trên kết quả đọc, quan sát, thảo luận của học sinh, GV dẫn dắt để chốt lại kiến thức cần ghi nhớ trong hộp kiến thức.

Câu hỏi:

Một số ưu điểm của việc sử dụng công cụ **Record Slide Show**:

– Tính năng này giúp thực hiện ghi âm thanh thuyết minh cho bài trình chiếu.

– Khi ghi âm, nếu chúng ta thực hiện các hiệu ứng, việc chuyển hiệu ứng đó cũng được ghi lại. Nói cách khác, giống như chúng ta đang đóng phim, quay phim màn hình vậy.

– Đoạn ghi âm ở mỗi trang chiếu là độc lập, ta có thể thêm, xoá ghi âm ở trang chiếu này mà không ảnh hưởng tới trang chiếu khác. Đây cũng là một tính năng rất tuyệt vời. Tính năng này giúp cho quá trình ghi âm có thể thực hiện độc lập trên từng trang chiếu, và khi cần chỉnh sửa, ta cũng chỉ cần chỉnh sửa trên một trang chiếu mà thôi. Không lo ảnh hưởng tới các trang chiếu khác.

2. XUẤT BẢN TỆP TRÌNH CHIẾU

Hoạt động:

Mục tiêu	Tiến hành	Kết quả	Tài nguyên/ Chú ý
Giúp HS đánh giá sản phẩm sau khi ghi âm lời thuyết minh và hình dung được bước tiếp theo phải làm để đạt được yêu cầu ban đầu: Là một video hoàn chỉnh, tự động phát liên tục trên màn hình của Hội chợ Du lịch ba miền mà không cần bất kì sự điều khiển nào của con người.	Hoạt động đọc, thảo luận, trả lời câu hỏi.	Đạt mục tiêu	

Hoạt động đọc: HS đọc phần nội dung kiến thức mới, GV giảng thêm để HS hiểu.

– GV yêu cầu HS quan sát kĩ hộp thoại **Export** và phân tích các thành phần trong hộp thoại, đặc biệt phân tích kĩ các lựa chọn xuất bản.

– GV cho HS đọc kĩ và ghi nhớ phần lưu ý.

GV có thể cho HS xem mẫu để dễ hình dung.

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

Câu hỏi:

Đáp án câu hỏi: D.

Thực hành

GV cho HS đọc nội dung nhiệm vụ chung.

Trước khi đi vào từng nhiệm vụ, GV cho HS thảo luận và hình dung trước, để thực hiện được nhiệm vụ chung này, em cần thực hiện từng nhiệm vụ nhỏ hơn như thế nào? So sánh câu trả lời của HS với 2 nhiệm vụ đã được chia nhỏ trong sách.

Thêm nữa, cần đảm bảo rằng, khi các nhóm sẵn sàng chèn ghi âm thuyết minh và xuất bản bài trình chiếu, nghĩa là bài trình chiếu của nhóm đã hoàn thiện về mặt nội dung và hình thức. GV cần yêu cầu các nhóm trau chuốt lại sản phẩm của nhóm mình, tương tự như trước khi xuất bản Cẩm nang du lịch sang dạng .pdf.

Nhiệm vụ 1:

– GV yêu cầu HS đọc kĩ một lượt toàn bộ nội dung Hướng dẫn của nhiệm vụ 1, đọc kĩ các lưu ý.

– Nên làm trước 1 – 2 trang chiếu mà chưa cần chú trọng tới nội dung thuyết minh để làm quen với công cụ.

– GV quan sát từng nhóm và có thể đặt câu hỏi bất kì cho nhóm, chẳng hạn chỉ vào lệnh bất kì trên màn hình và hỏi HS về công dụng, cách dùng.

– Sau khi đã thành thạo công cụ, các nhóm đi sâu vào thảo luận, phân công soạn thảo nội dung thuyết minh, lưu vào phần **Notes** cho từng trang chiếu rồi mới tiến hành ghi âm.

– GV quan sát HS làm, giúp HS xử lí các tình huống phát sinh cũng như gợi ý cho HS các ý tưởng cho sản phẩm được tốt hơn.

Nhiệm vụ 2:

– GV yêu cầu HS thực hiện cẩn thận bước 1. Đây là bước rất quan trọng, nếu không kiểm tra kĩ lưỡng mọi thứ trong bài trình chiếu trước khi xuất bản, HS sẽ phải quay lại sửa rất mất công.

– GV yêu cầu HS đọc kĩ và thực hiện các hướng dẫn ở các bước tiếp theo.

Luyện tập

Đọc kĩ yêu cầu và thực hiện một cách tỉ mỉ, cẩn thận để mỗi nhóm có một sản phẩm hoàn thiện nhất. So sánh sản phẩm của nhóm mình với yêu cầu đầu ra và các tiêu chí đánh giá đã thống nhất từ đầu để có phương án hoàn thiện sản phẩm tốt nhất.

Vận dụng

GV cho HS đọc yêu cầu phần Vận dụng, giải thích lí do cần thực hiện các yêu cầu đó trước khi bắt tay vào thực hiện. Đây là những thao tác cần thiết để các nhóm có một sản phẩm hoàn thiện.

Đừng quên khích lệ, cổ vũ HS để chúng ta sẽ được chiêm ngưỡng những sản phẩm chất lượng vào buổi báo cáo cuối Chuyên đề.

Chúc mừng thầy cô và các bạn HS! Chúc thầy cô và các trò thành công và hi vọng chúng ta đã có những giờ học chất lượng, hiệu quả.

Mong rằng học sinh của chúng ta đã lĩnh hội được đầy đủ những kiến thức, kĩ năng cần thiết để tiếp tục sáng tạo ra nhiều sản phẩm số hữu ích ở một tương lai không xa.

PHỤ LỤC 1

TRƯỜNG THPT A
LỚP 10...

DỰ ÁN: QUẢNG BÁ DỊCH VỤ DU LỊCH, GIỚI THIỆU VẺ ĐẸP QUÊ HƯƠNG, ĐẤT NƯỚC, CON NGƯỜI VIỆT NAM

Giai đoạn 1: Xây dựng Cẩm nang du lịch

PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC

Tên nhóm:

Danh sách thành viên:

Tên địa danh:

TT	Nhiệm vụ	Phân công	Yêu cầu đầu ra	Thời hạn
1	Lập nhóm, bầu nhóm trưởng, thư kí và xác định các nguyên tắc làm việc của nhóm	Cả nhóm	Biên bản họp nhóm	Tiết TH 1, 2
2	Xác định địa danh du lịch	Cả nhóm	Tên dự án	
3	Xác định dàn ý Cẩm nang du lịch	Cả nhóm	Dàn ý hoàn thiện	
4	Thu thập thông tin thực hiện dự án			Trước tiết 3, 4
4.1	Vị trí địa lí Địa chất, địa hình	Thành viên 1	Các thông tin tìm được kèm hình ảnh minh hoạ chất lượng cao, ghi rõ nguồn trích dẫn thông tin và ảnh. Lưu trữ vào thư mục đã thống nhất	
4.2	Văn hóa đặc sắc Phong tục tập quán Người dân	Thành viên 2, 3		
4.3	Ẩm thực	Thành viên 4		
4.4	Phong cảnh, những điểm đến không thể bỏ lỡ	Thành viên 5, 6		
4.5	Tổng hợp, lưu trữ, quản lí dữ liệu	Thành viên 7		
..	...	...	...	...

Ghi chú: Nội dung các nhiệm vụ cần bám sát các nhiệm vụ trong từng bài Thực hành. Thực hiện tương tự với giai đoạn 2 và 3 của Dự án.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

PHỤ LỤC 2

TRƯỜNG THPT A

LỚP 10…

DỰ ÁN: QUẢNG BÁ DỊCH VỤ DU LỊCH, GIỚI THIỆU VẺ ĐẸP QUÊ HƯƠNG, ĐẤT NƯỚC, CON NGƯỜI VIỆT NAM

Giai đoạn 1: Xây dựng Cẩm nang du lịch

PHIẾU ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM

Tên nhóm:

Danh sách thành viên:

Tên địa danh:

Tiêu chí đánh giá	Mức đánh giá				Điểm
	Giỏi (3 điểm)	Khá (2 điểm)	Trung bình (1 điểm)	Chưa đạt (0 điểm)	
Nội dung sản phẩm	Giới thiệu được đầy đủ 7 thông tin như trong yêu cầu về nội dung của sản phẩm đầu ra	Giới thiệu được từ 5 – 6 thông tin trong yêu cầu về nội dung của sản phẩm đầu ra	Chỉ giới thiệu được dưới 3 – 4 thông tin trong yêu cầu về nội dung của sản phẩm đầu ra	Chỉ giới thiệu được 1– 2 thông tin trong yêu cầu về nội dung của sản phẩm đầu ra	
Hình thức trình bày sản phẩm	Trình bày khoa học, có định dạng nhất quán, không có lỗi chính tả, có các hình ảnh minh hoạ phù hợp và bố cục hợp lí	Định dạng nhất quán, có hình ảnh minh hoạ phù hợp, bố cục hợp lí, không có lỗi chính tả	Chỉ có thông tin dạng văn bản, định dạng phù hợp, ít lỗi chính tả (dưới 5 lỗi)	Sơ sài, trình bày không đẹp, còn nhiều lỗi chính tả (trên 5 lỗi)	
Tính sáng tạo của sản phẩm	Có những yếu tố sáng tạo, mới mẻ, đột phá trong cả nội dung lẫn hình thức	Có yếu tố sáng tạo, mới mẻ, độc đáo trong nội dung hoặc hình thức	Có tính sáng tạo nhưng không cao	Không có tính sáng tạo	
Tính chuyên nghiệp của sản phẩm	Đạt mức độ hoàn thiện cao, thể hiện sự công phu, tỉ mỉ trong quá trình thực hiện	Đạt mức độ hoàn thiện khá, có thể hiện sự chăm chỉ trong quá trình thực hiện	Đạt mức độ hoàn thiện trung bình, không thể hiện được sự chăm chỉ trong quá trình thực hiện	Kém hoàn thiện, thể hiện sự cẩu thả trong quá trình thực hiện	
…	…	…	…	…	
				Tổng điểm	

TRƯỜNG THPT A

LỚP 10…

DỰ ÁN: QUẢNG BÁ DỊCH VỤ DU LỊCH, GIỚI THIỆU VẺ ĐẸP QUÊ HƯƠNG, ĐẤT NƯỚC, CON NGƯỜI VIỆT NAM

Giai đoạn 2: Xây dựng chương trình Báo giá

PHIẾU ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM

Tên nhóm:

Danh sách thành viên:

Tên địa danh:

Tiêu chí đánh giá	Mức đánh giá				Điểm
	Giỏi (3 điểm)	**Khá (2 điểm)**	**Trung bình (1 điểm)**	**Chưa đạt (0 điểm)**	
Tính năng của chương trình	Đầy đủ các tính năng: – Biểu mẫu nhập thông tin đầu vào của khách hàng. – Tính toán, xử lí tự động dữ liệu đầu vào. – Xuất báo giá đầu ra. Chương trình chạy hoàn toàn chính xác, không có lỗi.	Đầy đủ các tính năng: – Biểu mẫu nhập thông tin đầu vào của khách hàng. – Tính toán, xử lí tự động dữ liệu đầu vào. – Xuất báo giá đầu ra. Chương trình chạy chính xác, có ít lỗi nhưng không ảnh hưởng tới kết quả đầu ra.	Các tính năng chưa đầy đủ, tính toán đúng báo giá nhưng còn thủ công	Các tính năng chưa đầy đủ, tính toán báo giá không chính xác	
Hình thức trình bày	Giao diện đẹp, khoa học, thân thiện, dễ sử dụng	Giao diện dễ sử dụng nhưng chưa đẹp	Giao diện đủ thông tin nhưng chưa đẹp, khó sử dụng	Giao diện không đầy đủ thông tin	
Tính sáng tạo của sản phẩm	Có những yếu tố sáng tạo, mới mẻ, đột phá trong cả tính năng lẫn hình thức	Có yếu tố sáng tạo, mới mẻ, độc đáo trong tính năng hoặc hình thức	Có tính sáng tạo nhưng không cao	Không có tính sáng tạo	
Tính chuyên nghiệp của sản phẩm	Đạt mức độ hoàn thiện cao, thể hiện sự công phu, tỉ mỉ trong quá trình thực hiện	Đạt mức độ hoàn thiện khá, có thể hiện sự chăm chỉ trong quá trình thực hiện	Đạt mức độ hoàn thiện trung bình, không thể hiện được sự chăm chỉ trong quá trình thực hiện	Kém hoàn thiện, thể hiện sự cẩu thả trong quá trình thực hiện	
…	…	…	…	…	
				Tổng điểm	

TRƯỜNG THPT A

LỚP 10…

DỰ ÁN: QUẢNG BÁ DỊCH VỤ DU LỊCH, GIỚI THIỆU VẺ ĐẸP QUÊ HƯƠNG, ĐẤT NƯỚC, CON NGƯỜI VIỆT NAM

Giai đoạn 3: Xây dựng sản phẩm Truyền thông

PHIẾU ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM

Tên nhóm:

Danh sách thành viên:

Tên địa danh:

Tiêu chí đánh giá	Mức đánh giá				Điểm
	Giỏi (3 điểm)	Khá (2 điểm)	Trung bình (1 điểm)	Chưa đạt (0 điểm)	
Nội dung sản phẩm	Giới thiệu được đầy đủ 7 thông tin như Cẩm nang du lịch	Giới thiệu được từ 5 – 6 thông tin trong Cẩm nang du lịch	Chỉ giới thiệu được dưới 3 – 4 thông tin trong Cẩm nang du lịch	Chỉ giới thiệu được 1– 2 thông tin trong Cẩm nang du lịch	
Hình thức trình bày	Trình bày khoa học, có định dạng nhất quán, không có lỗi chính tả, có các hình ảnh minh hoạ phù hợp và bố cục hợp lí	Có định dạng nhất quán, có hình ảnh minh hoạ phù hợp, bố cục hợp lí, không có lỗi chính tả	Chỉ có thông tin dạng văn bản, định dạng phù hợp, ít lỗi chính tả (dưới 5 lỗi)	Sơ sài, trình bày không đẹp, còn nhiều lỗi chính tả (trên 5 lỗi)	
Tính tự động (không tính các slide tương tác)	Là một video clip hoàn chỉnh, chạy tự động hoàn toàn, có thuyết minh phù hợp, hấp dẫn	Là một video clip hoàn chỉnh, chạy tự động hoàn toàn, không có thuyết minh hoặc thuyết minh chưa hấp dẫn	Là một video clip, chạy tự động nhưng còn có lỗi	Chưa là một video clip có khả năng chạy tự động	
Khả năng tương tác với khách hàng	Có trò chơi tương tác hấp dẫn	Có trò chơi tương tác nhưng chưa hấp dẫn hoặc khó sử dụng	Có trò chơi tương tác nhưng không hấp dẫn và khó sử dụng	Không có trò chơi tương tác	
Tính sáng tạo của sản phẩm	Có những yếu tố sáng tạo, mới mẻ, đột phá trong cả nội dung lẫn hình thức	Có yếu tố sáng tạo, mới mẻ, độc đáo trong nội dung hoặc hình thức	Có tính sáng tạo nhưng không cao	Không có tính sáng tạo	
Tính chuyên nghiệp của sản phẩm	Đạt mức độ hoàn thiện cao, thể hiện sự công phu, tỉ mỉ trong quá trình thực hiện	Đạt mức độ hoàn thiện khá, có thể hiện sự chăm chỉ trong quá trình thực hiện	Đạt mức độ hoàn thiện trung bình, không thể hiện được sự chăm chỉ trong quá trình thực hiện	Kém hoàn thiện, thể hiện sự cẩu thả trong quá trình thực hiện	
…	…	…	…	…	
				Tổng điểm	

Ghi chú: Tuỳ vào yêu cầu sản phẩm đầu ra của mỗi chuyên đề, cũng như thời điểm đánh giá (đánh giá tiến trình, đánh giá từng giai đoạn hay đánh giá cuối cùng) mà các tiêu chí đánh giá có thể khác nhau.

PHỤ LỤC 3

TRƯỜNG THPT A

LỚP 10...

DỰ ÁN: QUẢNG BÁ DỊCH VỤ DU LỊCH, GIỚI THIỆU VẺ ĐẸP QUÊ HƯƠNG, ĐẤT NƯỚC, CON NGƯỜI VIỆT NAM

Giai đoạn 1: Xây dựng Cẩm nang du lịch

PHIẾU ĐÁNH GIÁ CÁ NHÂN

Tên nhóm:

Tên thành viên:

Tiêu chí đánh giá	Tối đa	Điểm
Hoàn thành nhiệm vụ được giao trong nhóm đúng hạn, đảm bảo chất lượng	30	
Có tinh thần trách nhiệm, nhiệt tình	20	
Có nhiều ý kiến đóng góp cho sản phẩm	20	
Phối kết hợp tốt với các thành viên trong nhóm	20	
Tham gia đầy đủ các buổi họp nhóm	10	
Tổng điểm	**100**	

Ghi chú: Thực hiện tương tự với giai đoạn 2 và 3 của Dự án.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

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

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

Biên tập lần đầu: PHẠM THỊ THANH NAM – NGUYỄN THỊ NGUYÊN THUÝ – HOÀNG THỊ THANH
Thiết kế sách: NGUYỄN THANH THUÝ
Trình bày bìa: PHẠM VIỆT QUANG
Sửa bản in: PHẠM THỊ TÌNH – PHAN THỊ THANH BÌNH
Chế bản: PHÒNG 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.

CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP TIN HỌC 10 – ĐỊNH HƯỚNG TIN HỌC ỨNG DỤNG (SÁCH GIÁO VIÊN)
Mã số:

In ..... cuốn (QĐ ..... SLK), 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 tháng ..... năm .....
Mã số ISBN: .....



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH

BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 10 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Ngữ văn 10, tập một – SGV
2. Ngữ văn 10, tập hai – SGV
3. Chuyên đề học tập Ngữ văn 10 – SGV
4. Toán 10 – SGV
5. Chuyên đề học tập Toán 10 – SGV
6. Lịch sử 10 – SGV
7. Chuyên đề học tập Lịch sử 10 – SGV
8. Địa lí 10 – SGV
9. Chuyên đề học tập Địa lí 10 – SGV
10. Giáo dục Kinh tế và Pháp luật 10 – SGV
11. Chuyên đề học tập Giáo dục Kinh tế và Pháp luật 10 – SGV
12. Vật lí 10 – SGV
13. Chuyên đề học tập Vật lí 10 – SGV
14. Hoá học 10 – SGV
15. Chuyên đề học tập Hoá học 10 – SGV
16. Sinh học 10 – SGV
17. Chuyên đề học tập Sinh học 10 – SGV
18. Công nghệ 10 – Thiết kế và Công nghệ – SGV
19. Chuyên đề học tập Công nghệ 10 – Thiết kế và Công nghệ – SGV
20. Công nghệ 10 – Công nghệ trồng trọt – SGV
21. Chuyên đề học tập Công nghệ 10 – Công nghệ trồng trọt – SGV
22. Tin học 10 – SGV
23. Chuyên đề học tập Tin học 10 – Tin học ứng dụng – SGV
24. Chuyên đề học tập Tin học 10 – Khoa học máy tính – SGV
25. Mĩ thuật 10 – SGV
26. Chuyên đề học tập Mĩ thuật 10 – SGV
27. Âm nhạc 10 – SGV
28. Chuyên đề học tập Âm nhạc 10 – SGV
29. Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 10 – SGV
30. Giáo dục thể chất 10 – Bóng chuyền – SGV
31. Giáo dục thể chất 10 – Bóng đá – SGV
32. Giáo dục thể chất 10 – Cầu lông – SGV
33. Giáo dục thể chất 10 – Bóng rổ – SGV
34. Giáo dục quốc phòng và an ninh 10 – SGV
35. Tiếng Anh 10 – Global Success – SGV

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG