



QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)

PHẠM THỊ QUỲNH ANH (đồng Chủ biên)

ĐỖ MINH HOÀNG ĐỨC – LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI

NGUYỄN MINH THIÊN HOÀNG – NGUYỄN THỊ HỒNG NHUNG

TIN HỌC

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)

PHẠM THỊ QUỲNH ANH (đồng Chủ biên)

ĐỖ MINH HOÀNG ĐỨC – LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI

NGUYỄN MINH THIÊN HOÀNG – NGUYỄN THỊ HỒNG NHUNG

TIN HỌC

SÁCH GIÁO VIÊN



Chân trời sáng tạo

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

Lời nói đầu.....	3
PHẦN 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG.....	4
PHẦN 2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ.....	26
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
Bài 1. Thông tin và quyết định.....	26
Bài 2. Xử lý thông tin	30
Bài 3. Máy tính – những người bạn mới.....	36
Bài 4. Làm việc với máy tính.....	41
Bài 5. Tập gõ bàn phím	48
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	
Bài 6. Xem tin và giải trí trên Internet.....	53
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm	60
Bài 8. Làm quen với thư mục	66
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
Bài 9. Lưu trữ, trao đổi, bảo vệ thông tin của em và gia đình	71
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
Bài 10. Trang trình chiếu của em	75
Bài 11A. Hệ Mặt Trời	80
Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính.....	84
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
Bài 12. Thực hiện công việc theo các bước	87
Bài 13. Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết	90
Bài 14. Thực hiện công việc theo điều kiện.....	93
Bài 15. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính.....	96
Đề kiểm tra Học kì I	100
Đề kiểm tra Học kì II.....	104

LỜI NÓI ĐẦU

Các thầy cô giáo thân mến!

Tin học 3 – Sách giáo viên là tài liệu hỗ trợ giáo viên triển khai dạy học sách giáo khoa Tin học 3 thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Tin học 3 – Sách giáo viên trình bày ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm của cấu trúc sách, cấu trúc bài học và học liệu sử dụng trong sách giáo khoa Tin học 3. Điều này giúp giáo viên có thể tổ chức triển khai các phương án dạy học sách giáo khoa Tin học 3 một cách linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với điều kiện thực tiễn lớp học.

Nội dung cuốn sách gồm hai phần:

PHẦN 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG

Phần này giới thiệu những vấn đề chung như mục tiêu môn học, yêu cầu cần đạt và nội dung cốt lõi, cấu trúc sách, cấu trúc bài học, gợi ý phân phối thời lượng, những điểm mới về nội dung, phương pháp, kiểm tra đánh giá của sách giáo khoa Tin học 3.

PHẦN 2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Phần này trình bày ý tưởng sư phạm, gợi ý về phương pháp, cách tổ chức dạy học theo từng bài học trong sách giáo khoa. Trên cơ sở đó, giáo viên có thể chủ động, sáng tạo, linh hoạt trong việc triển khai bài học phù hợp với thực tiễn lớp học.

Mặc dù các tác giả đã rất cố gắng, song cuốn sách khó tránh khỏi những hạn chế, thiếu sót. Các tác giả xin trân trọng đón nhận mọi ý kiến đóng góp của quý thầy cô giáo để cuốn sách ngày càng hoàn thiện hơn.

Trân trọng cảm ơn quý thầy, cô!

Các tác giả

PHẦN 1.

NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG

I. GIỚI THIỆU MÔN HỌC

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 gồm năm thành phần năng lực sau đây:

- NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông;
- NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số;
- NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông;
- NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học;
- NLe: Hợp tác trong môi trường số.

Môn Tin học trang bị cho học sinh (HS) hệ thống kiến thức tin học phổ thông gồm ba mạch kiến thức hoà quyện:

– Học văn số hoá phổ thông (DL) 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 (ICT) 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 (CS) 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.

– Trong quá trình HS thực hành với máy tính, giáo viên (GV) cần bao quát lớp, quan sát và hỗ trợ kịp thời đối với các HS gặp khó khăn trong việc hoàn thành bài tập thực hành với máy tính. GV cần tôn trọng và công bằng trong việc phân công việc sử dụng máy tính để hoàn thành bài tập (đối với những nơi HS dùng chung máy tính), bảo đảm thời gian HS sử dụng máy tính là như nhau. GV cũng cần kiểm tra, quan sát HS, tránh tình trạng HS sử dụng máy tính để làm việc riêng hoặc giải trí.

2. Mục tiêu của chương trình môn Tin học cấp tiểu học

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

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

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

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

3. Yêu cầu cần đạt và nội dung cốt lõi môn Tin học lớp 3

Yêu cầu cần đạt	Nội dung
Chủ đề A: Máy tính và em	
– Nêu được ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hàng ngày đối với việc ra quyết định của con người. Nhận biết được trong ví dụ của GV, cái gì là thông tin và đâu là quyết định. – Nhận biết được ba dạng thông tin hay gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra được trong ví dụ của GV: Thông tin thu nhận và được xử lý là gì, kết quả của xử lý là hành động hay ý nghĩ gì. Nêu được ví dụ minh họa cho nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lý thông tin. – Nêu được ví dụ minh họa cho nhận xét: Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lý thông tin nào và kết quả xử lý ra sao.	Thông tin và xử lý thông tin
– Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột). – Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím và chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh, ... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào. – Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển, nhấp, nhấp đúp, kéo thả chuột. – Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng. Ra khỏi được hệ thống đang chạy theo đúng cách. Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng. – Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình (với mắt, với nguồn sáng trong phòng, ...). Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi. Nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính. – Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.	Khám phá máy tính

– Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím. – Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.	Làm quen với cách gõ bàn phím
Chủ đề B: Mạng máy tính và Internet	
– Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc, ...). – Nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet. – Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.	Xem tin và giải trí trên trang web
Chủ đề C: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	
– Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn. – Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể. Ví dụ: xếp một số mảnh bìa có ghi chữ cái theo thứ tự abc; xếp sách vở vào một ngăn tủ, xếp ảnh vào một ngăn tủ khác, quần áo vào ngăn khác nữa, trong ngăn tủ lớn xếp sách có thể chia làm các ngăn nhỏ hơn (ngăn chứa sách, ngăn chứa vở, ngăn chứa truyện, ...). – Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp. – Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.	Sắp xếp để dễ tìm
– Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa. – Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục. – Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào. – Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục. – Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.	Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính
Chủ đề D: Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	
– Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính. – Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp

Chủ đề E: Ứng dụng tin học	
– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và kích hoạt được bằng cách nhấp chuột vào biểu tượng. – Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.	Làm quen với bài trình chiếu đơn giản
– Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Ví dụ: Máy tính giúp quan sát về loài vật, về Trái Đất quay quanh Mặt Trời. – Kể lại được những gì quan sát đã đem lại thêm hiểu biết mới.	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên
– Cầm chuột đúng cách. – Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển con trỏ chuột, kéo thả chuột, nhấp nút chuột, nhấp đúp, sử dụng nút cuộn của chuột. – Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính
Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	
– Nêu được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự. – Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ để hiểu và dễ thực hiện hơn. – Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn, chẳng hạn làm một phép tính hay chuẩn bị cặp sách trước khi đi học có thể gồm một số bước. – Sử dụng được cách nói “Nếu... thì...” thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào một điều kiện có được thỏa mãn hay không.	Thực hiện công việc theo các bước
– Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào. – Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với sự trợ giúp của máy tính. – Thực hiện được nhiệm vụ do GV đặt ra, có sử dụng máy tính.	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính

II. GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 3

1. Cấu trúc sách và gợi ý phân phối thời lượng

Sách giáo khoa (SGK) Tin học 3 gồm 6 chủ đề với 16 bài học. Các chủ đề của SGK Tin học 3 tương ứng với các chủ đề của Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học lớp 3 năm 2018.

Tên chủ đề, bài học	Số tiết
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	12
Bài 1. Thông tin và quyết định	1
Bài 2. Xử lý thông tin	2
Bài 3. Máy tính – những người bạn mới	2
Bài 4. Làm việc với máy tính	3
Bài 5. Tập gõ bàn phím	4
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	2
Bài 6. Xem tin và giải trí trên Internet	2
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	5
Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm	2
Bài 8. Làm quen với thư mục	3
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	2
Bài 9. Lưu trữ, trao đổi, bảo vệ thông tin của em và gia đình	2
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	5
Bài 10. Trang trình chiếu của em	2
Bài 11A. Hệ Mặt Trời*	3
Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính*	
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	5
Bài 12. Thực hiện công việc theo các bước	1
Bài 13. Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết	1
Bài 14. Thực hiện công việc theo điều kiện	1
Bài 15. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	2
<i>Ôn tập, kiểm tra định kì</i>	4
Tổng cộng	35

* Trong đó, "Bài 11A. Hệ Mặt Trời" và "Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính" là nội dung lựa chọn. GV lựa chọn một trong hai bài này để dạy học phù hợp với điều kiện thực tiễn của địa phương.

2. Yêu cầu cần đạt và gợi ý phân phối số tiết lí thuyết (LT), thực hành (TH) của từng bài học

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt về chuyên môn
		20 LT	11 TH	
CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ EM				
1	Bài 1. Thông tin và quyết định	1		- Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong ví dụ cụ thể. - Nêu được ví dụ về vai trò quan trọng của thông tin đối với việc ra quyết định của con người.
2	Bài 2. Xử lý thông tin	2		- Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra thông tin được thu nhận, thông tin được xử lý, kết quả của xử lý thông tin trong ví dụ cụ thể. - Nêu được ví dụ minh họa cho các nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lý thông tin, cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. - Nhận ra trong ví dụ cụ thể máy đã xử lý thông tin nào và kết quả xử lý ra sao.
3	Bài 3. Máy tính – những người bạn mới	2		- Nhận biết và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng như màn hình, thân máy, bàn phím, chuột. - Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa. - Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.
4	Bài 4. Làm việc với máy tính	1	2	- Biết cầm chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột. - Khởi động, tắt được máy tính đúng cách; kích hoạt được phần mềm ứng dụng; nêu được ví dụ về thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị, phần mềm. - Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính; biết vị trí phù hợp của màn hình; nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế, sử dụng máy tính quá lâu; nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính. - Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.
5	Bài 5. Tập gõ bàn phím	2	2	- Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím. - Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng cơ sở,

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt về chuyên môn
				hàng trên, hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.
CHỦ ĐỀ B: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET				
6	Bài 6. Xem tin và giải trí trên Internet	1	1	– Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet. – Nêu được ví dụ thông tin không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet. – Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.
CHỦ ĐỀ C: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN				
7	Bài 7. Sắp xếp để tìm	2		– Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lý thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn. – Sắp xếp được đồ vật hợp lý theo một số yêu cầu cụ thể. – Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp. – Biết được có thể biểu diễn một phương án sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.
8	Bài 8. Làm quen với thư mục	1	2	– Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa. – Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục. – Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào. – Thực hiện được việc tạo, xóa, đổi tên thư mục. – Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.
CHỦ ĐỀ D: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ				
9	Bài 9. Lưu trữ, trao đổi, bảo vệ thông tin của em và gia đình	2		– Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính. – Biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình. – Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính.
CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC				
10	Bài 10. Trang trình chiếu của em	1	1	– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm. – Tạo được trang trình chiếu đơn giản có hình ảnh minh họa, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt về chuyên môn
11	Bài 11A. Hệ Mặt Trời	1	2	– Nhận thấy máy tính giúp tìm hiểu, quan sát Hệ Mặt Trời. – Kể lại được những hiểu biết mới sau khi quan sát.
12	Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính			– Cầm được chuột đúng cách. – Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy phải chuột, kéo thả chuột, lăn nút cuộn chuột. – Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.
CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH				
13	Bài 12. Thực hiện công việc theo các bước	1		– Nêu được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.
14	Bài 13. Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết	1		– Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn. – Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn.
15	Bài 14. Thực hiện công việc theo điều kiện	1		– Sử dụng được cách nói “Nếu... thì...” để thể hiện một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào một điều kiện nào đó.
16	Bài 15. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	1	1	– Mô tả được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã có, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm nào. – Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn. – Thực hiện được nhiệm vụ có sử dụng máy tính.

3. Những điểm nổi bật, đổi mới cơ bản của SGK Tin học 3

a) Đảm bảo những quy định về biên soạn SGK của Bộ GDĐT

a) Không có nội dung vi phạm đường lối, chính sách của Đảng và pháp luật của nước CHXHCN Việt Nam.

b) Đáp ứng yêu cầu của Chương trình giáo dục phổ thông 2018 nói chung và Chương trình môn Tin học lớp 3 nói riêng.

b) Cấu trúc bài học

Cấu trúc sách gồm các chủ đề tương ứng với các chủ đề trong Chương trình môn Tin học lớp 3. Tùy thuộc vào kiến thức, kỹ năng quy định trong Chương trình, thời lượng của mỗi chủ đề từ 2 đến 12 tiết học. Tùy thuộc nội dung của mỗi chủ đề quy định trong chương trình, mỗi chủ đề có từ 1 đến 5 bài học và thời lượng của mỗi bài học là từ 1 đến 4 tiết học.

c) Cấu trúc bài

Cấu trúc bài học của SGK Tin học 3 được thiết kế theo định hướng phát triển năng lực. Mỗi bài học bao gồm mục tiêu và các hoạt động dạy học.

HS nhận biết mỗi phần của bài học, mỗi nhiệm vụ học tập thông qua hình ảnh nhận diện (còn gọi là “biểu tượng” hay “icon”).



Mục tiêu là những gì HS sẽ đạt được sau bài học. Bắt đầu vào bài học HS cần đọc mục tiêu để biết các yêu cầu cần đạt được. Trước khi kết thúc bài học, HS cần so sánh những gì đã học được với mục tiêu của bài.

Các yêu cầu cần đạt trong phần mục tiêu tương ứng với yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học lớp 3. Tập hợp yêu cầu cần đạt của các bài học đảm bảo đáp ứng đủ, đúng tất cả các yêu cầu cần đạt trong Chương trình.



KHỞI ĐỘNG là hoạt động để gợi mở, tạo hứng thú học tập và định hướng cho các em suy nghĩ, khám phá nội dung bài học. Những vấn đề đặt ra ở phần này sẽ được giải quyết khi tìm hiểu nội dung ở phần khám phá.



KHÁM PHÁ là nội dung chính để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học. Đọc (và quan sát), làm, ghi nhớ là ba hoạt động HS cần thực hiện để hoàn thành các nhiệm vụ học tập ở phần này.



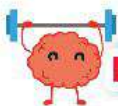
Đọc (và quan sát): gặp “biểu tượng” này, HS cần đọc, quan sát để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Làm: thực hiện các yêu cầu để hoàn thành nhiệm vụ học tập này giúp HS khám phá, lĩnh hội kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Ghi nhớ: tóm tắt ngắn gọn kiến thức, kĩ năng trọng tâm của mỗi phần nội dung bài học mà HS cần ghi nhớ.



LUYỆN TẬP là phần gồm các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kĩ năng trong bài học.



Thực hành là hoạt động rèn luyện thao tác sử dụng thiết bị máy tính, phần mềm Tin học, gồm những công việc HS đã tìm hiểu ở phần khám phá, các bài tập thực hành ở mức độ luyện tập trong tự.

Phần này chỉ có ở những bài có yêu cầu thực hành trên máy tính, phần mềm tin học.



VẬN DỤNG là phần gồm các câu hỏi, bài tập, tình huống, vấn đề thực tiễn mà HS cần vận dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để giải quyết.



Em có biết là mục cung cấp cho HS một số thông tin bổ sung, mở rộng, nâng cao liên quan đến nội dung bài học.

Tùy vào nội dung của từng bài học và mức độ cần thiết mà một số bài có hoặc không có phần này.

Tất cả các bài học đều có 5 phần: Mục tiêu, Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Vận dụng. Những bài có nội dung thực hành trên máy tính có thêm phần Thực hành. Một số bài có phần Em có biết ở cuối bài. Phần này là không bắt buộc, nếu còn thời gian trên lớp GV có thể tổ chức cho HS tìm hiểu ở lớp, nếu không HS có thể tự tìm hiểu ở nhà.

Đặc biệt, trong phần Khám phá (là phần chính của bài để HS tìm hiểu kiến thức mới), có 3 hoạt động học cơ bản mà HS thường xuyên thực hiện là Đọc (và quan sát) () , Làm () , Ghi nhớ (). Việc sử dụng kết hợp 3 hoạt động học này một cách linh hoạt, cùng với học liệu thích hợp tạo điều kiện để HS tự tìm hiểu, khám phá kiến thức dưới sự hỗ trợ của GV.

d) Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS tự học dưới sự hướng dẫn của GV: Mỗi bài gồm các hoạt động học, theo đó HS tự giải quyết các nhiệm vụ học tập với sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

– HS được khơi gợi hứng thú học tập, phát huy tính tích cực, chủ động bằng sự đa dạng của các nhiệm vụ học tập, bằng sự kết hợp linh hoạt, phong phú của phương pháp, cách tổ chức học tập và thông qua việc liên hệ, vận dụng kiến thức, kĩ năng vào tình huống thực tiễn.

Những tình huống thực tiễn hấp dẫn, thú vị sẽ thu hút HS vào hoạt động học tập, tìm hiểu, khám phá kiến thức, rèn luyện kĩ năng theo yêu cầu của bài học.

– Nội dung sách được tăng cường kênh hình với những hình ảnh trực quan, sinh động, gần gũi, phù hợp với các em HS lớp 3.

Các hình ảnh trong sách không chỉ là minh họa cho nội dung học tập mà còn là một phần quan trọng của nội dung bài học. HS cần “đọc” được nội dung của hình ảnh (quan sát, tìm hiểu, so sánh, ...) để hoàn thành nhiệm vụ học tập. Kĩ năng HS có được thông qua quá trình làm việc với kênh hình (kênh thông tin về hình ảnh) là yếu tố quan trọng để phát triển năng lực tự tìm hiểu, khám phá phần mềm máy tính trong môn Tin học.

– Kiến thức, kĩ năng, năng lực, phẩm chất của HS được hình thành trong quá thực hiện các hoạt động học (học qua làm – learning by doing). HS đạt được các mục tiêu của Chương trình theo hướng xuất phát từ quan sát trực quan, làm những công việc cụ thể để từng bước hình

KHOI ĐỘNG

Nhà vô địch 17 tuổi

Năm 17 tuổi, Emolin đã trở thành người thắng cuộc trong cuộc thi “Vô địch đánh máy” với tốc độ 233 từ trong 1 phút.
Em có biết vì sao Emolin có thể đánh máy nhanh như vậy không?
Điều gì đã tạo nên thành công của Emolin?



Thảo luận cùng bạn, ghép thao tác ở cột thứ nhất với mô tả tương ứng ở cột thứ hai.

Thao tác	Mô tả
1) Di chuyển chuột	a) Nhảy chuột nhanh hai lần liên tiếp.
2) Nhảy chuột	b) Cắm chuột và di chuyển chuột trên mặt phẳng nằm ngang, con trỏ chuột trên màn hình (thường có dạng ) sẽ di chuyển tương ứng với di chuyển của chuột trên mặt phẳng nằm ngang.
3) Nhảy nhấp chuột	c) Nhấn và giữ nút trái chuột, đồng thời di chuyển chuột đến vị trí khác rồi thả nút trái chuột ra.
4) Nhảy phải chuột	d) Dùng ngón tay giữa ấn nút cuộn chuột theo chiều tiến lên phía trước hoặc lùi lại phía sau.
5) Kéo thả chuột	e) Dùng ngón tay giữa nhấn nút phải chuột rồi thả ngón tay (thực hiện nhanh).
6) Lăn nút cuộn	f) Dùng ngón tay trỏ nhấn nút trái chuột rồi thả ngón tay (thực hiện nhanh).

VẬN DỤNG

- Hãy nêu cách để em tìm đến một bài học, nào đó trong cuốn sách Tin học 3 này. Tại sao em làm như vậy?
- Hãy cho biết quán, áo của em đã được sắp xếp, phân loại hợp lý chưa. Tại sao?

2. Hãy nêu cách sắp xếp thực phẩm ở Hình 7a vào tủ lạnh ở Hình 7b.



Hình 7a. Thực phẩm



Hình 7b. Tủ lạnh

3. Tắt máy tính

Quan sát các hình dưới đây và nêu các thao tác tắt máy tính.



Hình 8. Các bước tắt máy tính

thành kiến thức, kĩ năng, năng lực và phẩm chất một cách tự nhiên.

– Các hoạt động học cá nhân, làm việc nhóm, thảo luận, sẽ tạo điều kiện để phát triển năng lực tự học, quan sát, hợp tác, giao tiếp, ... của HS.

– Các chữ số đặt trong vòng tròn (1, 2, 3, ...) được dành riêng để đánh số thứ tự các thao tác, công việc cần được thực hiện theo trình tự. Điều này giúp các em dễ dàng nhận biết các bước thực hiện nhiệm vụ và rất thuận tiện cho việc đối chiếu, tra cứu khi thực hành trên máy tính.

– HS có thể tự đánh giá kết quả học tập dựa trên mục tiêu của bài học được mô tả rõ ràng, cụ thể và các hoạt động học được thiết kế bám sát, đáp ứng trực tiếp vào từng mục tiêu bài học.

KHOẢNG

Hình 1a và Hình 1b có các thẻ số từ 1 đến 20. Em hãy để nghị bạn tìm một thẻ số nào đó (ví dụ số 1, 19) trong mỗi hình.
Trao đổi với bạn và cho biết tìm ở hình nào dễ hơn, nhanh hơn. Tại sao?



Hình 1a. Các thẻ số chưa sắp xếp



Hình 1b. Các thẻ số được sắp xếp

Hình 1. Sắp xếp để dễ tìm

a) Tạo thư mục

Để tạo thư mục **Giasach** trong ổ đĩa (D:), em thực hiện như hướng dẫn tại Hình 6.

1 Nhấp chuột vào biểu tượng trên màn hình nền. Cửa sổ phần mềm File Explorer hiện ra có dạng như Hình 6a.

2 Nhấp chuột vào nút lệnh **New folder**. Thư mục mới được tạo có tên ban đầu là **New folder**.

3 Nhấp chuột vào ổ đĩa (D:).

4 Gõ tên thư mục (ví dụ **Giasach**) rồi gõ phím **Enter**. Kết quả như Hình 6b.



Hình 6a. Các bước tạo thư mục

e) Hỗ trợ, tạo điều kiện để GV tổ chức dạy học phù hợp với điều kiện thực tiễn

– Cách thiết kế, lựa chọn, sắp xếp học liệu, giao nhiệm vụ học tập trong SGK Tin học 3 đã hàm chứa định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học. Cùng với SGK, SGV được biên soạn nhằm mục đích giải thích ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm của từng nội dung, học liệu trong bài học. Điều này giúp GV hiểu rõ hơn mục đích, ý tưởng thể hiện trong sách, từ đó có thể chủ động, sáng tạo, linh hoạt trong việc sử dụng SGK để tổ chức dạy học phù hợp với thực tiễn.

Ngoài ra, trong phần hướng dẫn từng bài học, nội dung cụ thể, SGV trình bày những vấn đề có thể khó, những tình huống có thể phát sinh và gợi ý cách giải quyết; một số phương pháp, cách tổ chức dạy học khác nhau có thể áp dụng cho từng nhiệm vụ học tập; cung cấp thêm kiến thức, kĩ năng, học liệu, giới thiệu một số đồ dùng dạy học cần thiết cho bài học.

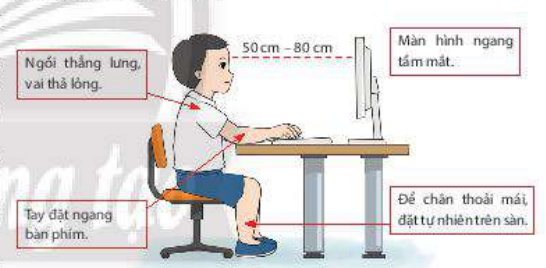
– SGK Tin học 3 không quy định cứng thời lượng cho từng chủ đề, bài học. Tuy nhiên, nhằm giúp GV có cơ sở xây dựng kế hoạch dạy học, trong SGV gợi ý phân phối thời lượng dạy học cho từng chủ đề, từng bài học và thời lượng dành cho hoạt động thực hành, kiểm tra.

Trên cơ sở đề xuất tỉ lệ phần trăm thời lượng trong Chương trình môn Tin học lớp 3, mỗi chủ đề được phân bổ từ 2 đến 12 tiết học. Tùy thuộc vào nội dung quy định trong

4. Tư thế ngồi làm việc với máy tính và vị trí của màn hình

Khi làm việc với máy tính, em ngồi thẳng lưng, chân chạm mặt sàn, tư thế thoải mái. Mắt ngang với màn hình và cách màn hình khoảng 50 – 80 cm. Tay đặt ngang với bàn phím.

Ngồi không đúng tư thế sẽ gây hại cho mắt và cột sống, gây đau mỏi cổ, vai, tay. Em không nên làm việc với máy tính quá 30 phút liên tục. Không để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt.



Hình 9. Tư thế ngồi làm việc với máy tính

Chọn phương án đúng nhất:

1. Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính giúp tránh:

- A. Cong vẹo cột sống.
- B. Cận thị.
- C. Đau mỏi vai, tay, cổ.
- D. Cả A, B và C.

2. Để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt sẽ dẫn đến:

- A. Chói mắt.
- B. Mỏi mắt.
- C. Hông mắt.
- D. Cả A, B và C.

- Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính giúp em bảo vệ sức khỏe.
- Không để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình, vào mắt.
- Trẻ em không nên làm việc với máy tính quá 30 phút liên tục.

Chương trình, mỗi bài học được thiết kế với thời lượng từ 1 đến 4 tiết học. Điều này, tạo điều kiện cho GV linh hoạt, chủ động trong việc tự phân phối thời lượng cho từng bài học trong một chủ đề, phân bổ thời gian cho các hoạt động học trong bài học phù hợp với thực tiễn trình độ của HS, điều kiện lớp học, nhà trường.

– Đối với bài có nội dung thực hành trên máy tính thì nội dung thực hành được trình bày thành 2 phần: phần hướng dẫn lí thuyết (trình bày ở phần Khám phá, Luyện tập) và phần bài tập thực hành trên máy tính (trình bày ở phần Thực hành, Vận dụng). Điều này giúp GV linh hoạt trong việc tổ chức dạy học phù hợp với điều kiện trang thiết bị của lớp học. Ví dụ, nội dung thực hành có thể được tổ chức dạy học lí thuyết trên lớp học trước, sau đó thực hành trên phòng phòng máy hoặc nếu điều kiện phòng máy tính cho phép thì nội dung thực hành (cả phần lí thuyết và phần thực hành trên máy tính) được dạy tại phòng máy.

– Để giúp GV dễ dàng hơn trong việc kiểm soát quá trình học, kết quả học tập của HS, trong SGKV mô tả biểu hiện kết quả học tập qua các hành vi, mức độ có thể kiểm chứng được (ví dụ, viết được gì? nói được gì? làm được gì? tạo được gì?). Đồng thời, ở mỗi hoạt động học, kết quả học tập của HS được thể hiện bằng những sản phẩm học tập cụ thể như chọn cụm từ thích hợp để cho vào chỗ trống, ghép nối, sắp xếp theo thứ tự, lựa chọn phương án đúng, vẽ sơ đồ, nhận xét, nêu ý kiến, ...

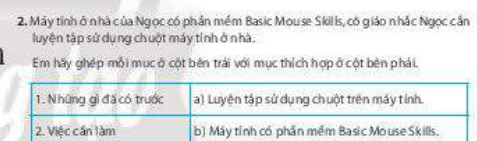
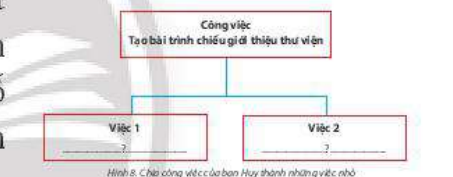
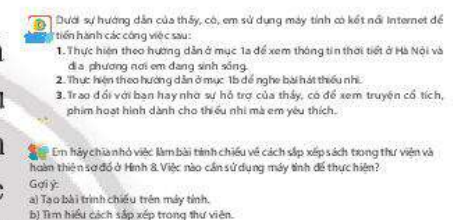
– Thời lượng dành cho ôn tập, kiểm tra đánh giá định kì là 04 tiết.

Theo quy định đánh giá HS tiểu học ban hành kèm theo Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT ngày 04/09/2020 mỗi học kì cần có 01 điểm kiểm tra định kì (01 điểm kiểm tra cuối kì).

Đối với những nơi sắp xếp dạy Tin học 3 trong một học kì (học kì 1 hoặc học kì 2), GV có thể chủ động sử dụng 04 tiết học này cho ôn tập và kiểm tra đánh giá, ví dụ dành 02 tiết để ôn tập và 02 tiết để kiểm tra định kì (01 tiết kiểm tra thực hành và 01 tiết kiểm tra lí thuyết).

Đối với những nơi sắp xếp dạy Tin học 3 trong cả năm học (cả học kì 1 và học kì 2), GV có thể sử dụng 02 tiết để ôn tập và 02 tiết để kiểm tra cuối kì (mỗi học kì 01 tiết ôn tập và 01 tiết kiểm tra cuối kì).

Nội dung ôn tập, kiểm tra định kì được giới thiệu trong SGKV nhằm giúp GV chủ động chuẩn bị nội dung cho các tiết ôn tập, kiểm tra.



III. ĐỊNH HƯỚNG PHƯƠNG PHÁP, CÁCH TỔ CHỨC DẠY HỌC

1. HS tự học với sự hướng dẫn của GV

SGK Tin học 3 được biên soạn theo hướng tạo thuận lợi để tổ chức cho HS tự học với sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV. Vì vậy, trên cơ sở các nhiệm vụ học tập trong SGK, GV tổ chức cho HS tìm hiểu, khám phá kiến thức, rèn luyện kỹ năng.

Có thể ở một vài bài học đầu HS chưa quen với việc tự học (làm việc cá nhân, làm việc nhóm), đồng thời chưa quen với các biểu tượng hoạt động của bài học nên còn bỡ ngỡ, cần nhiều thời gian hơn để hoàn thành nhiệm vụ học tập, bài học. Ở giai đoạn này, GV cần hướng dẫn chi tiết, giao nhiệm vụ cụ thể để HS biết phải làm gì, làm như thế nào, làm với ai, sản phẩm, kết quả sau khi thực hiện nhiệm vụ là gì.

Sau khi đã tạo được thói quen tự học, làm việc cá nhân, làm việc nhóm, quen sử dụng SGK Tin học 3, HS sẽ chủ động thực hiện các hoạt động học và thực hiện nhanh hơn. Khi đó việc tổ chức, hướng dẫn, hỗ trợ HS sẽ giảm bớt.

2. HS tự thực hành, GV theo dõi hỗ trợ khi cần thiết

Với những yêu cầu cần đạt về kỹ năng thực hành trên máy tính, SGK Tin học 3 hướng dẫn rõ ràng, cụ thể các thao tác theo các bước, theo đó HS có thể tra cứu, đối chiếu để tự thực hành trên máy tính. Ngoài các bài tập thực hành mà HS chỉ cần thực hiện thao tác tương tự như hướng dẫn trong SGK để hoàn thành, SGK Tin học 3 còn có một số bài thực hành ở mức cao hơn đòi hỏi HS phải tìm tòi, sáng tạo, vận dụng để hoàn thành. Những bài thực hành ở mức cao hơn này, có thể HS sẽ cần đến sự hỗ trợ, hướng dẫn của GV. Ở phần Vận dụng của một số bài học có thể có câu hỏi, bài tập đòi hỏi HS phải sử dụng máy tính, phần mềm máy tính để giải quyết.

Việc sử dụng các chữ số ①, ②, ③, ... và hình ảnh thật (hình chụp màn hình tương tác với phần mềm, thiết bị máy tính, ...) để trình bày trình tự các bước, các thao tác với máy tính, phần mềm nhằm giúp HS quen với giao diện phần mềm, hình ảnh thiết bị, trình tự thực hiện thao tác ngay từ lúc tìm hiểu lý thuyết trên lớp học. Sau đó HS có thể tự làm theo khi thực hành trên máy tính, thiết bị.



Hình 6. Thu nhỏ, phóng to hình ảnh

Hiện nay, nhiều HS có điều kiện sử dụng thiết bị số, phần mềm tin học ở ngoài nhà trường. GV cần theo dõi để điều chỉnh, chuẩn hoá kỹ năng làm việc với máy tính, phần mềm Tin học

của HS và có thể đưa thêm những bài tập cao hơn đối với những HS này. Đồng thời, có thể đề nghị các HS này hỗ trợ, giúp đỡ các bạn HS khác hoàn thành bài thực hành.

Tuỳ điều kiện thực hành của lớp học, GV có thể vận dụng một trong hai phương án chính để triển khai dạy nội dung thực hành:

– Phương án 1: Khi điều kiện phòng máy cho phép, GV tiến hành dạy phần lí thuyết kết hợp với phần thực hành trên phòng máy. HS tìm hiểu lí thuyết ở phần Khám phá đồng thời thực hiện trên máy tính để hoàn thành các yêu cầu của phần Thực hành. GV theo dõi, hỗ trợ HS.

Ở phương án này, HS sẽ thực hiện những câu hỏi, bài tập Luyện tập trong quá trình thực hành hoặc ở phần sau khi đã thực hành trên máy tính.

– Phương án 2: Hướng dẫn lí thuyết trên lớp học, sau đó thực hành trên phòng máy tính

Hướng dẫn lí thuyết trên lớp học: Tổ chức để HS tự tìm hiểu hướng dẫn thao tác ở phần Khám phá, sau đó GV (hoặc HS) thực hành minh hoạ trên máy tính.

Nếu lớp học không có máy tính và máy chiếu để minh hoạ, GV có thể đặt câu hỏi, đưa ra yêu cầu (ví dụ nêu thao tác, các bước thực hiện) cho HS tự tìm hiểu. Chú ý khai thác hiệu quả kênh hình trong SGK (thường là những màn hình chính, cơ bản mà HS sẽ thấy khi thực hành) để giúp HS không bối ngỡ khi thực hành trên máy tính.

Ở phương án này, các câu hỏi, bài tập ở phần Luyện tập liên quan đến thực hành được thực hiện trước khi thực hành ở phòng máy tính.

Thực hành ở phòng máy: HS thực hiện các yêu cầu ở phần Thực hành trên phòng máy. HS có thể sử dụng SGK để xem hướng dẫn thao tác khi thực hành trên máy tính.

3. Học qua làm (Learning by doing)

Ở mỗi bài học, kiến thức, kĩ năng của HS được hình thành, phát triển thông qua Đọc (đọc, quan sát, so sánh, ...) và thông qua Làm (đổi chiếu, ghép nối, tìm kiếm, ...) để trả lời câu hỏi, nêu ý kiến, nhận xét, đánh giá, ...

Làm những việc có độ khó tăng dần giúp HS từng bước tiếp thu kiến thức, rèn luyện kĩ năng của bài học, đặc biệt là những nội dung có thể khó với nhiều HS ví dụ như nội dung của chủ đề F (Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính).

Hoạt động Ghi nhớ giúp HS chốt, chuẩn hoá kiến thức, kĩ năng đã tự tìm hiểu được thông qua Đọc, Làm.

4. Đưa thực tiễn vào bài học và đưa bài học vào thực tiễn

Các tình huống thực tiễn gần gũi với HS được đưa vào SGK Tin học 3 nhằm khai thác hiểu biết sẵn có của HS để dẫn dắt, kết nối với kiến thức của bài học. Điều này giúp HS dễ dàng hơn trong việc tiếp thu những kiến thức, khái niệm trừu tượng.

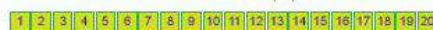
KHOI ĐỘNG

Hình 1a và Hình 1b có các thẻ số từ 1 đến 20. Em hãy đề nghị bạn tìm một thẻ số nào đó (ví dụ số 1, 19) trong mỗi hình.

Tráo đổi với bạn và cho biết tìm ở hình nào dễ hơn, nhanh hơn. Tại sao?



Hình 1a. Các thẻ số chưa sắp xếp



Hình 1b. Các thẻ số được sắp xếp



a) Một bạn đã phân loại và sắp xếp sách vở, đồ dùng học tập lên giá sách như Hình 3. Theo em cách sắp xếp của bạn đã hợp lí chưa? Tại sao?
Hãy nêu cách tìm đúng và nhanh một quyển sách, một quyển vở hay một đồ dùng học tập trong giá sách ở Hình 3.



Hình 3. Giá sách

- Việc phân loại, sắp xếp các đồ vật được thực hiện phù hợp với yêu cầu, điều kiện cụ thể.
- Khi đã được phân loại, sắp xếp, để tìm đồ vật nào đó thì cần tìm đến ngăn chứa loại đó, sau đó dựa vào thứ tự sắp xếp để xác định vị trí đồ vật cần tìm.

HS sẽ phải vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để giải quyết tình huống thực tiễn đặt ra ở phần Vận dụng.

Vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để giải quyết các tình huống thực tiễn giúp HS phát triển năng lực.

5. Minh hoạ trực quan

Minh hoạ trực quan là phương pháp phù hợp với đối tượng HS lớp 3. Sử dụng máy tính (kèm theo máy chiếu) để minh hoạ khi hướng dẫn thao tác với phần mềm máy tính là đặc biệt hiệu quả.

Nếu không có thiết bị trình chiếu thì cần khai thác triệt để kênh hình trong SGK giúp HS có thể nhận biết một cách trực quan.

6. Làm việc cá nhân, làm việc nhóm

Trong SGK, khi giao nhiệm vụ học tập cho HS, một số chỗ có ghi rõ yêu cầu làm việc cá nhân, cặp đôi, nhóm hoặc trao đổi với cha mẹ, người thân, ...

Làm việc cá nhân giúp HS rèn luyện, phát huy kĩ năng, năng lực tự học. Làm việc nhóm giúp HS rèn luyện kĩ năng, năng lực giao tiếp, tinh thần hợp tác, làm việc có trách nhiệm.

Khi tổ chức cho HS tìm hiểu bài học, GV cần nêu rõ:

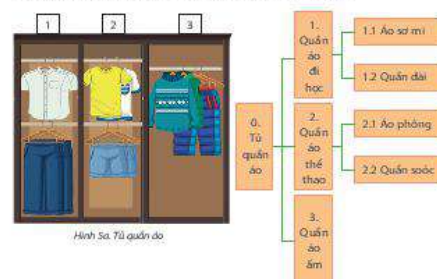
- Nội dung công việc cần làm;
- Sản phẩm cần có (hoàn thành bài tập, trả lời câu hỏi, trình bày ý kiến trước lớp, ...);
- Làm việc cá nhân hay làm việc nhóm;
- Thời gian hoàn thành công việc của cá nhân, nhóm.

7. Dạy học giải quyết vấn đề

Ở phần khởi động của mỗi bài học đều nêu vấn đề cần giải quyết. Vấn đề đặt ra ở phần khởi động không chỉ gợi mở, tạo hứng thú cho HS vào bài học mới mà còn kích thích sự tò mò, khám phá của HS nhằm tìm giải pháp, câu trả lời cho vấn đề đặt ra.

HS còn được phát triển tư duy giải quyết vấn đề khi thực hiện các hoạt động luyện tập, thực hành, vận dụng với các câu hỏi, bài tập, tình huống thực tiễn được đặt ra.

3. Biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây



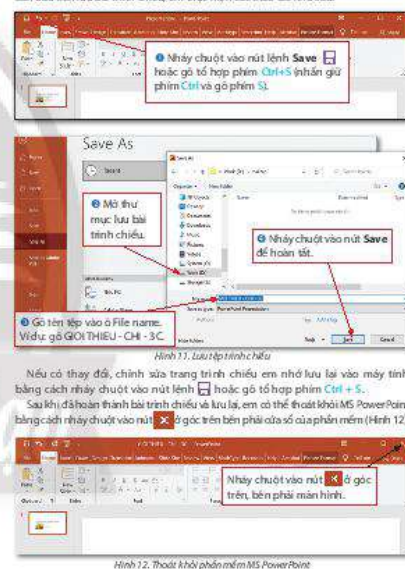
Bạn Minh có tủ quần áo như Hình 5a. Minh sử dụng sơ đồ hình cây ở Hình 5b để mô tả cách phân loại, sắp xếp quần áo trong tủ với bạn ở lớp. Trong đó, 0. Tủ quần áo tương ứng với gốc cây, tiếp theo có 3 nhánh từ tương ứng với 3 nhánh cây (nhánh 1. Quần áo đi học, nhánh 2. Quần áo thể thao, nhánh 3. Quần áo ẩm). Trong nhánh 1 và nhánh 2 lại có các nhánh con (ví dụ nhánh 1 có hai nhánh con là 1.1 Áo sơ mi, 1.2 Quần đùi).

VẬN DỤNG

Nếu người ta hỏi về thời gian đi làm vắng nhà của các thành viên trong gia đình, em có cung cấp thông tin không? Tại sao?

4. Lưu bài trình chiếu

Em có thể lưu lại bài trình chiếu vào máy tính để có thể sử dụng lần sau. Lần đầu tiên lưu bài trình chiếu, em thực hiện các thao tác như sau:



Nếu có thay đổi, chỉnh sửa trang trình chiếu em nhớ lưu lại vào máy tính bằng cách nhấp chuột vào nút lệnh hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**. Sau khi đã hoàn thành bài trình chiếu và lưu lại, em có thể thoát khỏi MS PowerPoint bằng cách nhấp chuột vào nút ở góc trên bên phải của sổ cửa sổ phần mềm (Hình 12).

KHOẢNG ĐỘNG

Em hãy cho biết đàn kiến ở Hình 1a và Hình 1b đã làm thế nào để đưa được chiếc lá to về tổ?



Hình 1a. Đàn kiến tìm cách tha lá to về tổ



Hình 1b. Các chú kiến tha từng mảnh lá nhỏ về tổ

Hình 1. Đàn kiến tha lá về tổ

8. Dạy học theo dự án

Có thể vận dụng phương pháp dạy học theo dự án đối với chủ đề 4. Ứng dụng tin học (Phần mềm trình chiếu, Khám phá Hệ Mặt Trời). Mục tiêu của bài học là căn cứ chính để xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm của HS.

IV. ĐỊNH HƯỚNG KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP

Việc kiểm tra, đánh giá kết quả học tập cần sử dụng kết hợp cả phương pháp đánh giá theo quá trình và đánh giá kết quả đầu ra.

1. Đánh giá theo quá trình

Đánh giá kết quả học tập theo quá trình được thực hiện trong quá trình HS tiến hành các nhiệm vụ học tập của bài học. Ví dụ, GV có thể theo dõi, kiểm tra, đánh giá việc HS thực hiện nhiệm vụ học tập trong tiết học, tiết thực hành để chấm điểm.

Kết quả chấm điểm HS trong quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập được lấy làm điểm kiểm tra thường xuyên (là điểm sử dụng để tính điểm trung bình môn học).

Việc theo dõi và chấm điểm cần thực hiện thường xuyên và thực hiện nhiều lần (đối với mỗi HS). Điều này vừa tạo cơ hội cho HS gỡ điểm (nếu lỡ bị điểm chưa như mong muốn trước đó) vừa đảm bảo các HS vẫn phải tiếp tục tích cực học tập sau khi đã được chấm điểm tốt (vì có thể GV tiếp tục gọi và chấm điểm các HS đã được chấm điểm trước đó). Điểm kiểm tra thường xuyên có thể được tính bằng trung bình cộng (hoặc điểm cao nhất) của các điểm đã chấm cho HS trong quá trình học tập.

Khi thực hiện đánh giá, chấm điểm quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập, cần lưu ý không chỉ quan tâm đến kết quả thực hiện nhiệm vụ mà còn lưu ý giải thích của HS về kết quả đạt được. Đồng thời quan tâm đánh giá, chấm điểm việc thái độ, tinh thần hợp tác, trách nhiệm khi làm việc cặp đôi, nhóm.

Việc đánh giá theo quá trình còn là cơ hội để GV có thể nhận xét, đánh giá những sáng tạo, khác biệt của HS trong quá trình tìm ra kết quả, tạo sản phẩm. Điều này giúp việc đánh giá được công bằng, chính xác hơn và khuyến khích HS sáng tạo, tìm tòi, khám phá, đặc biệt là với nội dung thực hành trên máy tính.

Tăng cường đánh giá theo quá trình vừa khuyến khích HS tích cực học tập trong tiết học, vừa giúp giảm bớt sử dụng thời gian của tiết học để thực hiện các bài kiểm tra 15 – 20 phút. Điều này giúp dành nhiều thời gian hơn cho HS thực hiện các nhiệm vụ học tập của bài học.

2. Đánh giá theo kết quả đầu ra

Phương pháp đánh giá theo kết quả đầu ra được vận dụng để thực hiện các bài kiểm tra giữa kì, kiểm tra cuối kì.

Khi chỉ dành 01 tiết học cho kiểm tra định kì, với điều kiện còn hạn chế về phòng máy thực hành Tin học hiện nay ở phần lớn các trường phổ thông, khó có thể kiểm tra cả lí thuyết và thực hành trên máy trong 01 tiết học. Vì vậy, thông thường nội dung bài kiểm tra chỉ về

lí thuyết (không bao gồm phần thực hành trên máy tính). Điểm của bài kiểm tra lí thuyết này có thể chỉ chiếm một phần (ví dụ 50%) trong điểm kiểm tra định kì. Phần còn lại là điểm kiểm tra thực hành, đề xuất cách lấy phần điểm thực hành của điểm kiểm tra định kì được đề cập ở mục 3 dưới đây.

GV chủ động lựa chọn nội dung các bài kiểm tra định kì cho phù hợp với thực tiễn của lớp học. Tuy nhiên, cần đảm bảo các yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học năm 2018.

3. Đánh giá thực hành

Như đã đề cập ở trên, với điều kiện phòng thực hành hạn chế, nhiều nơi khó có thể thực hiện kiểm tra thực hành trên phòng máy. Đánh giá kết quả thực hành của HS là một yêu cầu cần thực hiện. Đồng thời, nếu không đánh giá kết quả thực hành thì có thể dẫn đến HS lơ là, thiếu tích cực trong tiết thực hành trên phòng máy.

GV có thể tiến hành đánh giá thực hành trong tất cả các tiết thực hành trên phòng máy. Cụ thể là, có thể chấm điểm quá trình thực hành hoặc/và sản phẩm thực hành (hoặc sản phẩm dự án) của HS (gọi là điểm thực hành). Điểm này có thể sử dụng làm kiểm tra thường xuyên và/hoặc là một phần (ví dụ 50%) của điểm kiểm tra định kì. Cụ thể, điểm thực hành này có thể được tính như điểm của bài kiểm tra 15 phút, hay điểm kiểm tra giữa kì được tính bằng trung bình cộng của điểm bài kiểm tra giữa kì và điểm thực hành.

4. Nội dung kiểm tra đánh giá

Trong mỗi bài học, căn cứ để đánh giá kết quả học tập của HS là nội dung các nhiệm vụ học tập, câu hỏi, bài tập ở phần Luyện tập, Thực hành, Vận dụng.

Yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình môn Tin học lớp 3 (và cũng là mục tiêu của các bài trong SGK Tin học 3) là căn cứ để xây dựng nội dung kiểm tra đánh giá giữa kì, cuối kì. SGK cung cấp một số đề kiểm tra để GV tham khảo, lựa chọn phục vụ cho kiểm tra định kì.

5. Một số kĩ thuật đánh giá

Một số kĩ thuật đánh giá cần được vận dụng, sử dụng phối kết hợp để đánh giá thường xuyên trong tiết lí thuyết, thực hành, bài kiểm tra đánh giá định kì như:

- Theo dõi, quan sát HS trong quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập;
- HS tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau;
- Đánh giá theo nhóm;
- Đánh giá qua sản phẩm, kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập;
- Vấn đáp;
- Tự luận;
- Trắc nghiệm khách quan;
- Thảo luận, bảo vệ ý kiến.

V. THIẾT BỊ DẠY HỌC

Danh mục thiết bị dạy học tối thiểu cấp Tiểu học – môn Tin học được ban hành kèm theo Thông tư số 37/2021/TT-BGDĐT ngày 30/12/2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo. Phần cứng và phần mềm trong danh mục này là thiết bị tối thiểu để triển khai dạy học theo SGK Tin học 3.

Ngoài các thiết bị trong danh mục do Bộ GDĐT quy định, trong hướng dẫn dạy học các bài cụ thể có giới thiệu một số thiết bị, đồ dùng dạy học khác để nâng cao hiệu quả của bài dạy.

DANH MỤC

THIẾT BỊ DẠY HỌC TỐI THIỂU CẤP TIỂU HỌC – MÔN TIN HỌC

(Kèm theo Thông tư số 37/2021/TT-BGDĐT ngày 30/12/2021
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

(Danh mục được tính cho 1 phòng học bộ môn)

TT	Chủ đề dạy học	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết thiết bị dạy học	Đối tượng sử dụng		Đơn vị	Số lượng	Ghi chú
					GV	HS			
I	PHÒNG THỰC HÀNH TIN HỌC								
1		Máy chủ	Quản lí, kết nối mạng cho các máy của HS và lưu trữ các phần mềm, học liệu phục vụ dạy và học.	– Sử dụng một máy tính PC có cấu hình RAM, ổ cứng có dung lượng lớn hơn máy dùng cho HS để cài đặt làm máy chủ, cấu hình đảm bảo: + Lưu trữ bài thực hành của HS và các phần mềm, học liệu phục vụ dạy và học; + Quản lí, kết nối tất cả máy tính và các thiết bị ngoại vi trong phòng máy; – Cài đặt được hệ điều hành và các phần mềm ứng dụng phục vụ quản lí và tổ chức dạy học không vi phạm bản quyền; – Kết nối được Internet.	x		Bộ	01	

2	Máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay	Dạy, học và thực hành	– Cấu hình đảm bảo: + Cài đặt được các phần mềm dạy học của các môn học trong nhà trường; + Kết nối được mạng LAN và Internet. – Bao gồm: bàn phím, chuột, màn hình, tai nghe, Micro, Webcam (độ phân giải tối thiểu: 480p/30fps); – Cài đặt được hệ điều hành và phần mềm dạy học không vi phạm bản quyền.		x	Bộ	01/3HS	1 bộ máy tính /3HS là tối thiểu, những nơi có điều kiện có thể trang bị 1 bộ máy tính/2 (hoặc 1) HS
3	Thiết bị kết nối mạng và đường truyền Internet	Để kết nối mạng LAN, Internet và dạy học	Đảm bảo kết nối mạng LAN đồng bộ các máy tính và thiết bị ngoại vi khác trong phòng học bộ môn Tin học và kết nối được Internet (có dây hoặc không dây). Đảm bảo đồng bộ thiết bị và tốc độ đường truyền để tất cả các máy tính trong phòng học bộ môn Tin học có thể truy cập Internet.	x	x	Bộ	01	
4	Bàn để máy tính, ghế ngồi		Bàn có thiết kế phù hợp để máy tính. Ghế không liền bàn.	x	x	Bộ		Số lượng phù hợp với HS và máy tính được trang bị
5	Hệ thống điện	Cung cấp điện cho các máy tính và các thiết bị khác	Hệ thống điện đảm bảo cung cấp ổn định điện áp, đủ công suất cho tất cả các máy tính và các thiết bị khác trong phòng, đồng bộ và an toàn trong sử dụng.	x	x	Hệ thống	01	
6	Tủ lưu trữ	Lưu trữ	Loại thông dụng, dùng để lưu trữ các thiết bị, đồ dùng trong phòng học tin học.	x		Cái	01	

7		Máy in Laser	Hỗ trợ dạy và học	Độ phân giải tối thiểu: 600x600 dpi. Tốc độ in tối thiểu: 10 trang/phút.	x	x	Chiếc	01	
8		Máy chiếu (hoặc màn hình hiển thị)	Hỗ trợ dạy và học	Máy chiếu: Loại thông dụng. – Có đủ cổng kết nối phù hợp; – Cường độ sáng tối thiểu 3.500 Ansilumens; – Độ phân giải tối thiểu XGA; – Kích cỡ khi chiếu lên màn hình tối thiểu 100 inch; – Điều khiển từ xa; – Kèm theo màn chiếu và thiết bị điều khiển (nếu có). Màn hình hiển thị: Loại thông dụng, màn hình tối thiểu 50 inch, Full HD. – Có đủ cổng kết nối phù hợp; – Có ngôn ngữ hiển thị Tiếng Việt; – Điều khiển từ xa; – Nguồn điện: AC90 - 220V/50HZ.	x	x	Chiếc	01	
9		Điều hòa nhiệt độ/ Quạt điện	Ổn định nhiệt độ cho phòng máy và đảm bảo sức khỏe cho GV, HS	Loại thông dụng, đảm bảo đủ công suất cho 01 phòng thực hành.	x	x	Bộ		
10		Thiết bị lưu trữ ngoài	Dùng để sao lưu các dữ liệu quan trọng, phần mềm cơ bản, thiết yếu	Loại thông dụng, đảm bảo đủ dung lượng để lưu trữ.	x		Cái	01	

11		Bộ dụng cụ sửa chữa, bảo dưỡng máy tính cơ bản	Dùng để bảo trì và sửa chữa máy tính	Gồm bộ tuốc nơ vít các loại, kim bấm dây mạng RJ45, RJ11, bút thử điện, đồng hồ đo điện đa năng.	x	x	Bộ	01	
12		Máy hút bụi		Loại thông dụng.	x	x	Cái	01	
13		Bộ lưu điện	Lưu điện dự phòng cho máy chủ	Công suất phù hợp với máy chủ.	x		Bộ	01	
II PHÂN MỀM									
1 Tất cả các chủ đề									
1.1		Hệ điều hành	Dạy và học, quản lý hoạt động máy tính	Phiên bản cập nhật và không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.2		Phần mềm tin học văn phòng	Dạy và học và phục vụ các công việc chung	Phiên bản cập nhật và không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.3		Phần mềm duyệt web	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.4		Phần mềm diệt virus	Bảo vệ hoạt động máy tính	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.5		Các loại phần mềm ứng dụng khác	Khai thác, sử dụng phần mềm ứng dụng trong quá trình dạy, học	Phần mềm ứng dụng, phần mềm dạy học, học liệu điện tử, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp

2 Chủ đề: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin									
2.1		Phần mềm tìm kiếm thông tin	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
3 Chủ đề: Ứng dụng tin học									
3.1		Phần mềm luyện tập sử dụng chuột máy tính	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 3
3.2		Phần mềm luyện tập gõ bàn phím	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 3, 4
3.3		Phần mềm đồ họa	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 5
4 Chủ đề: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính									
4.1		Phần mềm lập trình trực quan	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 4, 5

PHẦN 2.

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH (1 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong ví dụ cụ thể.
- Nêu được ví dụ về vai trò quan trọng của thông tin đối với việc ra quyết định của con người.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Giấy A4 để lập bảng ghi kết quả làm việc nhóm, làm việc cá nhân.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết học.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Là tiết học đầu tiên các em HS được học môn Tin học, do vậy GV dành thời gian để giới thiệu cho HS về môn học và tạo không khí học tập sôi nổi, tích cực ngay từ tiết học đầu tiên.

GV có thể bắt đầu bằng những câu hỏi như: Em đã sử dụng máy tính bao giờ chưa? Em dùng máy tính để làm việc gì? Theo em trong môn Tin học chúng ta sẽ học những gì?...

Sau đó GV giới thiệu nội dung môn Tin học ở lớp 3 giúp em có thể sử dụng máy tính đúng cách, an toàn; xem tin tức, giải trí trên Internet; sử dụng phần mềm máy tính để tìm hiểu Hệ Mặt Trời, rèn luyện kỹ năng sử dụng chuột máy tính, tạo được trang trình chiếu đơn giản; nhận thấy vai trò của thông tin trong việc ra quyết định của con người; biết được phân loại, sắp xếp thông tin để dễ tìm thấy và áp dụng cho việc phân loại, sắp xếp đồ dùng học tập, vật dụng cá nhân của em; biết chia công việc thành việc nhỏ hơn để dễ thực hiện và thực hiện công việc theo các bước.



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, thảo luận để chỉ ra người, phương tiện giao thông đang dừng lại và lí do người, phương tiện giao thông đang dừng lại.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ngã tư ở *Hình 1 trong SGK* có đèn tín hiệu điều khiển giao thông. Các ô tô màu nào đang dừng lại? Tại sao? Tại sao hai bạn HS dừng lại?
- Khi đi đến ngã tư, nếu thấy đèn đỏ bật sáng thì em sẽ làm gì? Sau đó, khi thấy đèn xanh bật sáng thì em sẽ làm gì?

Lưu ý: Hình 1 trong SGK thể hiện ngã tư có đèn tín hiệu giao thông. Một chiều có đèn đỏ đang sáng, chiều còn lại đèn xanh đang sáng. Ở chiều có đèn đỏ đang sáng, các xe ô tô màu vàng, màu đỏ và hai em HS đang dừng lại. Tên của Hình 1 trong SGK, gợi ý về lí do người và phương tiện giao thông dừng lại.

Sản phẩm

- HS chỉ ra được hai bạn HS và ô tô màu vàng, ô tô màu đỏ đang dừng lại do đèn đỏ đang sáng.
- HS hứng thú, sôi nổi phát biểu, thảo luận.



☉ Mục tiêu

- Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong các ví dụ trong SGK.
- Biết được thông tin đóng vai trò quan trọng trong việc ra quyết định của con người.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS quan sát Hình 2 trong SGK, nghe gợi ý của GV, đọc kênh chữ để chỉ ra thông tin, quyết định ở tình huống trong SGK và quyết định của bạn An phụ thuộc vào thông tin thời tiết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Trên ti vi ở Hình 2 trong SGK đang dự báo thời tiết như thế nào? Bạn HS đang làm gì? Tại sao bạn HS lại để áo mưa vào cặp sách để đi học?

Lưu ý: Ở Hình 2 trong SGK, phát thanh viên đang chỉ vào hình ảnh thể hiện trời mưa; bạn HS đang xem dự báo thời tiết và đang để áo mưa vào cặp sách.

– Nếu trên ti vi dự báo ngày mai trời nắng (hình Mặt Trời ở bên phải màn hình ti vi) thì bạn HS có để áo mưa vào cặp đi học không? Tại sao?

– Cho biết trong tình huống của Hình 2 trong SGK đâu là thông tin, đâu là quyết định.

– Quyết định của An phụ thuộc vào thông tin nào? Khi thông tin thời tiết thay đổi thì quyết định của bạn An có thay đổi theo không? Thông tin có vai trò quan trọng hay không quan trọng với việc ra quyết định của bạn An?

Hoạt động

Dưới sự hướng dẫn của GV, HS lập bảng như Bảng 1 (ở mục sản phẩm dưới đây) và hoàn thành dòng đầu tiên của Bảng 1.

HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận để chỉ ra thông tin, quyết định trong các tình huống ở Hình 3a, 3b, 3c trong SGK và điền thông tin vào Bảng 1.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV hướng dẫn HS lập bảng và ghi nội dung vào dòng đầu tiên của bảng cho tình huống ở Hình 2 trong SGK (xem thông tin thời tiết để quyết định mang hoặc không mang áo mưa).

– GV tổ chức để HS làm việc nhóm, hướng dẫn, gợi ý để HS chỉ ra được thông tin, quyết định, vai trò của thông tin ở các tình huống trong các *Hình 3a, 3b, 3c trong SGK* và điền kết quả làm việc nhóm vào bảng.

+ Ở *Hình 3a* (hay *Hình 3b, Hình 3c*) trong SGK, con người nghe thấy (hay đọc được, nhìn thấy) gì? Khi nhìn (hoặc nghe) thấy thì con người đã làm gì?

+ Những gì con người nhìn thấy, nghe thấy, đọc được là thông tin, những gì con người làm là quyết định.

Sản phẩm

HS chỉ ra được thông tin, quyết định và vai trò của thông tin trong các tình huống ở *Hình 2 trong SGK* và *Hình 3 trong SGK* như ở Bảng 1.

TT	Tình huống trong SGK	Thông tin	Quyết định	Vai trò của thông tin
1	Hình 2	Trời mưa (hoặc không mưa)	Mang áo mưa (hoặc không mang áo mưa)	Quyết định mang hay không mang áo mưa của bạn An phụ thuộc vào thông tin thời tiết (mưa hay không mưa).
2	Hình 3a	Tiếng còi xe cấp cứu	Di chuyển sát vào lề đường bên phải	Quyết định di chuyển sát vào lề đường bên phải của người tham gia giao thông là do nghe thấy tiếng còi xe cấp cứu.
3	Hình 3b	Biển báo cấm xả rác	Không xả rác	Quyết định không xả rác là do nhìn thấy biển báo cấm xả rác.
4	Hình 3c	Cảnh báo nguy hiểm có điện	Không đến gần	Quyết định không đến gần của em là do nhìn thấy cảnh báo nguy hiểm có điện.

Bảng 1. Thông tin, quyết định và vai trò của thông tin

Hoạt động

GV yêu cầu một số HS tóm tắt kiến thức và hỗ trợ HS chốt kiến thức như nội dung tại hộp Ghi nhớ.



HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu, trao đổi để hoàn thành Bài tập 1, 2.

Bài tập 1. HS chỉ ra được thông tin, quyết định, vai trò của thông tin trong tình huống ở phần Khởi động, cụ thể:

- Thông tin: Đèn đỏ đang sáng.
- Quyết định: Dừng lại.
- Vai trò của thông tin: Quyết định dừng lại là do thấy đèn đỏ đang sáng.

Bài tập 2. HS chỉ ra được thông tin, quyết định, vai trò của thông tin trong các tình huống ở các Hình 4a, 4b, 4c, 4d trong SGK như Bảng 2 dưới đây (có thể tạo bảng mới hoặc điền tiếp vào bảng đã tạo ở phần Khám phá).

TT	Tình huống trong SGK	Thông tin	Quyết định	Vai trò của thông tin
1	Hình 4a	Biển báo chú ý sạt lở	Đi chậm, cẩn thận	Quyết định đi chậm, cẩn thận là do nhìn thấy biển báo chú ý sạt lở.
2	Hình 4b	Tiếng trống báo hết giờ ra chơi	Đi vào lớp học	Quyết định đi vào lớp học là do nghe thấy tiếng trống báo hết giờ ra chơi.
3	Hình 4c	Dấu hiệu trật tự để nghe giảng	Ngừng thảo luận	Quyết định ngừng thảo luận là do thấy GV ra dấu hiệu trật tự.
4	Hình 4d	Biển báo nguy hiểm nước sâu	Không lại gần	Quyết định không lại gần là do nhìn thấy biển báo nguy hiểm nước sâu.

Bảng 2



VẬN DỤNG

HS làm việc nhóm, nêu ví dụ thực tiễn về vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định của bản thân và chỉ ra thông tin, quyết định trong tình huống đó.

GV gợi ý HS lấy ví dụ thực tiễn, gần gũi với HS như: Xem thời khoá biểu để chuẩn bị sách vở, đồ dùng học tập; thấy trời nắng thì đội mũ khi đi ra ngoài; trong giờ học nghe hướng dẫn của GV để làm theo, ...

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

– Khái niệm thông tin HS sẽ được học kĩ hơn, chính xác hơn ở những lớp sau. Ở bài này, chưa cần phân biệt rõ ràng thông tin, dữ liệu, vật mang tin và cũng chưa cần tách bạch giữa quyết định (suy nghĩ trong đầu) và hành vi (hành động thể hiện ra bên ngoài của quyết định trong đầu).

– Các hình ảnh, tình huống đưa ra trong SGK có ý tích hợp giáo dục HS về an toàn giao thông, an toàn điện, tránh đuối nước, ý thức giữ gìn vệ sinh, ý thức giữ gìn trật tự, chấp hành kỉ luật trong lớp học, ... HS cảm nhận nội dung tích hợp trong các tình huống một cách tự nhiên. Nếu còn thời gian, GV có thể kết hợp để giáo dục tích hợp cho HS. Tuy nhiên, cần dành thời gian cho nội dung chính của bài học, hạn chế sa đà, dành quá nhiều thời gian cho các nội dung tích hợp.

BÀI 2. XỬ LÝ THÔNG TIN (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra thông tin được thu nhận, thông tin được xử lý, kết quả của xử lý thông tin trong ví dụ cụ thể.
- Nêu được ví dụ minh họa cho các nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lý thông tin, cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.
- Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lý thông tin nào và kết quả xử lý ra sao.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Giấy A4 để lập bảng ghi kết quả khi làm việc nhóm.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phần Khởi động và mục 1, 2 của phần Khám phá.
- Tiết 2: Mục 3 của phần Khám phá và các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, thảo luận về thông tin thời tiết ở *Hình 1 trong SGK* và các chi tiết trong *Hình 1 trong SGK* thể hiện thông tin trời có mưa.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Hình 1 trong SGK cho biết thời tiết ở Thành phố Hồ Chí Minh ngày mai như thế nào? Dựa vào đâu em biết được điều đó?

👉 Sản phẩm

- HS nêu được ngày mai Thành phố Hồ Chí Minh có mưa.
- Ở *Hình 1 trong SGK*, HS chỉ ra được thông tin có mưa được thể hiện ở 3 chi tiết: dòng chữ “NGÀY MAI TRỜI MƯA” ở phía dưới; hình ảnh đám mây có giọt mưa rơi xuống; lời nói “Ngày mai có mưa” của phát thanh viên được ghi trong bóng nói.



1. Ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh

◎ Mục tiêu

Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

Tiếp nối hoạt động Khởi động, HS đọc kênh chữ để nêu được tên của mỗi dạng thông tin tương ứng với mỗi chi tiết thể hiện trời mưa ở *Hình 1 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Ở *Hình 1 trong SGK*, thông tin trời mưa được thể hiện ở 3 chi tiết khác nhau. Mỗi chi tiết đó là một dạng thông tin thường gặp. Em hãy cho biết các dạng thông tin thường gặp là gì?

– Âm thanh là dạng thông tin ta có thể nghe thấy. Chữ là dạng thông tin ta có thể đọc được. Hình ảnh là dạng thông tin ta có thể nhìn thấy.

Hoạt động

HS làm việc theo cặp đôi, quan sát kênh hình, đọc kênh chữ, phát biểu, thảo luận để chỉ ra các dạng thông tin trong từng tình huống.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS thực hiện tìm hiểu các dạng thông tin trong các tình huống theo thứ tự trình bày trong SGK.

– Ở *Hình 2 trong SGK*, thông tin cảm hút thuốc được thể hiện ở dạng có thể nghe thấy, nhìn thấy hay đọc được?

– Ở *Hình 3 trong SGK*, thông tin giờ vào lớp, giờ ra chơi được thể hiện ở dạng có thể nghe thấy, nhìn thấy hay đọc được?

– Ở *Hình 4 trong SGK*, người đi đường có thể nghe thấy, nhìn thấy hay đọc được thông tin điều khiển giao thông của cảnh sát giao thông? Em hãy quan sát kĩ hành động và còi của người cảnh sát giao thông.

– Em có thể nghe thấy, nhìn thấy hay đọc được nội dung có trên Trang 8 SGK.

– GV sử dụng chữ, hình ảnh hay âm thanh để giảng bài cho các em.

Hoạt động

HS trả lời câu hỏi của GV để chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Thông tin thường được thể hiện ở những dạng nào?

Sản phẩm

- HS nêu được tên dạng thông tin ở từng chi tiết thể hiện trời mưa ở *Hình 1 trong SGK*.
- HS nêu được các dạng thông tin trong từng tình huống, cụ thể là *Hình 2 trong SGK*: chữ, hình ảnh; *Hình 3 trong SGK*: âm thanh; *Hình 4 trong SGK*: hình ảnh, âm thanh; trên trang sách: chữ, hình ảnh; GV giảng bài: chữ, hình ảnh, âm thanh.

2. Thu nhận và xử lí thông tin của con người

🕒 Mục tiêu

- Nhận ra thông tin được thu nhận, thông tin được xử lí, kết quả của xử lí thông tin trong ví dụ cụ thể.
- Nêu được ví dụ minh hoạ cho các nhận xét: "Bộ não của con người là một bộ phận xử lí thông tin".

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu thảo luận để trả lời các câu hỏi, ghi câu trả lời vào Bảng 1.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV hướng dẫn HS lập bảng như Bảng 1; tổ chức để HS làm việc theo nhóm phát biểu thảo luận trả lời các câu hỏi theo thứ tự các *Hình 5, 6, 7 trong SGK*.
- Ở *Hình 5 trong SGK*, các bạn HS nhìn thấy gì trên bảng lớn? Các bạn HS phải làm gì để có kết quả của phép tính $25 + 17$? Bộ phận nào của các bạn HS thực hiện tính kết quả của phép tính?
- Ở *Hình 6 trong SGK*, bạn nhìn thấy trên màn hình ti vi thông tin thời tiết như thế nào? Bạn đang nghĩ gì? Bộ phận nào của bạn thực hiện điều đó?
- Ở *Hình 7 trong SGK*, người tham gia giao thông nhìn thấy đèn tín hiệu xanh hay đỏ? Người tham gia giao thông làm gì khi thấy đèn đỏ sáng? Bộ phận nào của con người đưa ra quyết định cần phải dừng xe?

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK để tóm tắt các câu trả lời ở *Hình 5 trong SGK* và dựa vào thông tin ở Bảng 1 để tóm tắt câu trả lời cho các hình còn lại.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

SGK trả lời tóm tắt các câu hỏi cho tình huống ở *Hình 5 trong SGK*. GV mời một HS đọc to đoạn văn bản. Sau đó, bằng cách tương tự như trong SGK, GV yêu cầu HS trả lời ngắn gọn lần lượt từng câu hỏi ở *Hình 6, Hình 7 trong SGK*.

Hoạt động

HS trả lời câu hỏi của GV để chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Bộ phận nào của con người thực hiện xử lý thông tin trong tất cả các tình huống ở trên?

Sản phẩm

HS trả lời được các câu hỏi với các thông tin chính như trong Bảng 1.

Hình trong SGK	Trả lời câu hỏi 1	Trả lời câu hỏi 2	Trả lời câu hỏi 3
Hình 5	Yêu cầu thực hiện phép tính	Thực hiện phép tính $25 + 17$	Bộ não
Hình 6	Thu nhận và xử lý thông tin thời tiết ngày mai trời lạnh	Bạn nghĩ sẽ mặc áo ấm	Bộ não
Hình 7	Thu nhận và xử lý thông tin đèn tín hiệu đỏ	Quyết định dừng xe	Bộ não

Bảng 1. Thông tin, quyết định và vai trò của thông tin

3. Thu nhận và xử lý thông tin của máy móc

🕒 Mục tiêu

Nhận ra trong ví dụ cụ thể máy đã xử lý thông tin nào và kết quả xử lý ra sao.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu, thảo luận để trả lời các câu hỏi của Hình 8 và Hình 9 trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Ở nhà, em muốn bật ti vi thì em làm thế nào? Khi ti vi đang tắt, em bấm nút bật/tắt trên điều khiển thì ti vi sẽ như thế nào? Ti vi thu nhận và xử lý thông tin gì? Kết quả xử lý thông tin này là gì? Tương tự, GV có thể đặt câu hỏi cho trường hợp chuyển kênh, tắt ti vi.

– Ở Hình 9 trong SGK, khi muốn nghe bài hát thì em cần làm gì? Khi em chọn nút Play thì sao? Máy tính tiếp nhận và xử lý thông tin gì? Kết quả xử lý thông tin này là gì?

Tương tự, GV có thể đặt câu hỏi cho trường hợp nút tạm dừng .

Lưu ý: SGK sử dụng thuật ngữ “chọn nút Play” thay vì “Nháy chuột vào nút Play” vì HS chưa được học sử dụng chuột.

Hoạt động

HS đọc, phát biểu để tóm tắt, chuẩn hoá các câu trả lời ở hoạt động Làm; nêu một số ví dụ về máy tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Em hãy nêu ví dụ về máy tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.

Hoạt động

HS đọc nội dung ở hộp Ghi nhớ để tự chốt kiến thức.

Sản phẩm

– Đối với tình huống ở *Hình 8 trong SGK*, HS nêu được muốn bật ti vi thì bấm nút bật/tắt trên điều khiển. Khi ti vi đang tắt, em bấm nút bật/tắt trên điều khiển thì ti vi sẽ bật lên. Ti vi thu nhận và xử lý thông tin nút bật/tắt trên điều khiển được bấm. Kết quả xử lý thông tin nút bật/tắt được bấm là ti vi được bật lên.

– Đối với tình huống ở *Hình 9 trong SGK*, HS nêu được muốn nghe bài hát thì chọn nút Play. Khi chọn nút Play thì máy tính phát bài hát. Máy tính tiếp nhận và xử lý thông tin khi nút Play được chọn. Kết quả xử lý thông tin này là máy tính phát bài hát.



HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận để hoàn thành các bài tập ở phần này.

Bài tập 1. HS chỉ ra được các dạng thông tin, nội dung thông tin (bằng ngôn ngữ của HS) như bảng dưới đây:

Hình trong SGK	Dạng thông tin	Nội dung thông tin
Hình 10a	Hình ảnh	Thông báo đã có lỗi viết vị.
Hình 10b	Âm thanh, hình ảnh	Thông báo có lỗi dẫn đến quả đá phạt trực tiếp.
Hình 10c	Chữ (hoặc số)	Thông báo thời gian bù giờ.

Lưu ý: Có thể một số HS chưa biết các kí hiệu của trọng tài, trợ lí trọng tài bóng đá. Vì vậy, HS không nhất thiết phải nêu được nội dung thông tin tương ứng với hình ảnh trong hình. Tuy nhiên, HS cần chỉ ra được dạng thông tin ở mỗi hình.

– Thông tin dạng chữ bao gồm chữ, số.

Bài tập 2. HS trả lời được như sau:

- Thông tin bạn HS thu nhận là: câu hỏi “Em hãy kể tên ba dạng thông tin hay gặp.”
- Kết quả xử lý thông tin là: câu trả lời “Thưa thầy, đó là thông tin dạng chữ, hình ảnh và âm thanh.”
- Bộ phận của con người đã thực hiện xử lý thông tin là: Bộ não.



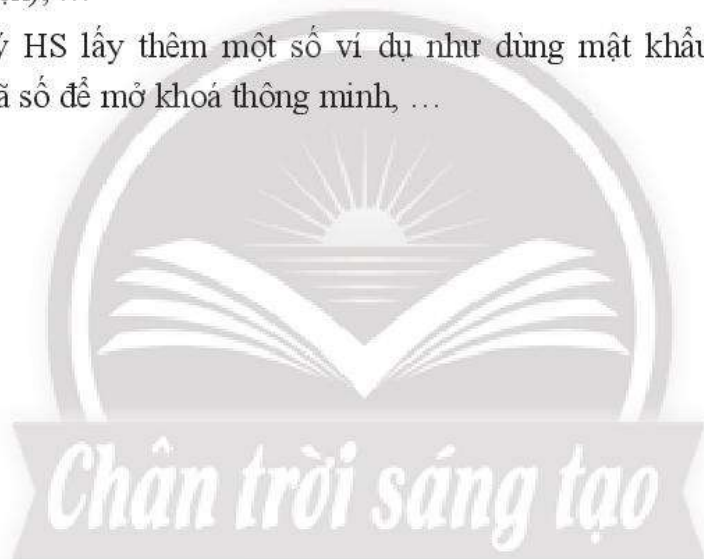
VẬN DỤNG

Bài tập 1. GV định hướng để HS tìm kiếm các ví dụ gần gũi trong thực tế cuộc sống hàng ngày của HS như làm bài kiểm tra trên giấy, thấy người lạ đến nhà thì không mở cửa, thấy dây điện bị hở thì báo cho người lớn, ...

Trong ví dụ đưa ra, HS cần chỉ ra bộ não đã thực hiện xử lý thông tin gì? Kết quả xử lý là gì?

Bài tập 2. Tương tự như việc bấm nút để điều khiển ti vi, trong ví dụ về máy điều hoà, quạt điện, HS cần chỉ ra thông tin máy tiếp nhận và xử lý là nút được bấm. Kết quả là máy thực hiện việc bật hoặc tắt, thay đổi nhiệt độ (đối với máy điều hoà), thay đổi tốc độ quạt (đối với quạt điện), ...

GV có thể gợi ý HS lấy thêm một số ví dụ như dùng mật khẩu để mở điện thoại thông minh, dùng mã số để mở khoá thông minh, ...



BÀI 3. MÁY TÍNH – NHỮNG NGƯỜI BẠN MỚI (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng như màn hình, thân máy, bàn phím, chuột.
- Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa.
- Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, màn hình điện thoại thông minh cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Giấy A4 (để lập bảng ghi kết quả khi làm việc của cá nhân HS); các hình ảnh hoặc file trình chiếu có các hình ảnh sử dụng trong bài; một bài hát thiếu nhi (hoặc một đoạn nhạc hoặc âm thanh vui nhộn) để minh họa chức năng của loa, loa máy tính.
- Máy tính để bàn, máy tính xách tay, điện thoại thông minh và máy tính bảng (nếu có).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phần Khởi động, mục 1, 2a của phần Khám phá
- Tiết 2: Mục 2b phần Khám phá và các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



☉ Mục tiêu

HS quan sát để chỉ ra những máy tính mà HS có thể đã biết ở *Hình 1 trong SGK*; phát biểu thảo luận để chỉ ra mỗi máy tính đang ở bên ngoài thuộc về ngôi nhà nào.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Em đã từng sử dụng (hoặc nhìn thấy người thân sử dụng) máy tính nào trong các máy tính ở *Hình 1 trong SGK*?

– Ở *Hình 1 trong SGK* có 4 ngôi nhà được đánh số 1, 2, 3, 4. Trong mỗi ngôi nhà chứa một loại máy tính. Ở bên ngoài có 4 máy tính được gán nhãn a, b, c, d. Theo em, mỗi máy tính đang ở bên ngoài có hình dạng giống với các máy tính trong ngôi nhà nào nhất? Chúng có hình dạng giống nhau như thế nào?

Lưu ý:

– Ngày nay, nhiều HS đã biết máy tính để bàn, điện thoại thông minh, máy tính xách tay. Tuy nhiên, một số HS chưa biết máy tính bảng. Do vậy, GV có thể định hướng để HS tìm nhà trước cho những máy tính mà HS đã biết. Sau đó, việc tìm nhà cho máy tính bảng (được gán nhãn là c) có thể được tìm bằng phương pháp loại trừ.

– HS có thể chưa biết rằng điện thoại cũng là một loại máy tính. GV có thể nói cho HS biết điện thoại thông minh là một loại máy tính.

👉 Sản phẩm

- HS chỉ ra được máy tính mà trong thực tế HS đã nhìn thấy hoặc đã từng được sử dụng.
- HS chỉ được nhà phù hợp cho từng máy tính a, b, c, d.
- HS mô tả hình dạng, các thành phần của mỗi loại máy tính bằng ngôn ngữ và quan sát của HS.



KHÁM PHÁ

1. Một số máy tính thông dụng

🕒 Mục tiêu

Nhận biết và phân biệt được bốn loại máy tính thông dụng cùng các thành phần cơ bản là màn hình, thân máy, bàn phím, chuột.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình theo trình tự trình bày trong SGK để tìm hiểu bốn loại máy tính thông dụng và các thành phần cơ bản của mỗi loại máy tính; phân biệt được các loại máy tính này thông qua hình dạng, các thành phần của chúng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Trong quá trình HS làm việc nhóm, GV nêu câu hỏi để định hướng đọc, quan sát về cách thành phần, những đặc điểm đặc trưng, khác biệt của mỗi loại máy tính; so sánh giữa hình dạng, việc cách kết nối..., ví dụ câu hỏi chung cho cả bốn loại máy tính có thể là: Máy tính ở Hình 2 (Hình 3, 4, 5) trong SGK tên là gì? Gồm các bộ phận nào? Với mỗi loại máy tính có thể có câu hỏi bổ sung như:

– Đôi với máy tính để bàn: Các bộ phận được kết nối với nhau bằng gì? Máy tính này thường được để ở đâu?

– Đôi với máy tính xách tay: Bàn phím, vùng chuột cảm ứng được gắn liền với bộ phận nào? So với máy tính để bàn thì máy tính xách tay nặng hơn hay nhẹ hơn? Nhỏ hơn hay lớn hơn?

– Đối với máy tính bảng: So với máy tính xách tay thì kích thước của máy tính bảng như thế nào? Trông nó giống cái gì? Màn hình được gắn với bộ phận nào? Sử dụng màn hình cảm ứng như thế nào? Sử dụng bàn phím ảo như thế nào?

– Đối với điện thoại thông minh: Về cơ bản các HS đều đã biết về điện thoại thông minh, GV có thể dùng điện thoại thông minh để chỉ cho HS màn hình, thân máy và minh họa việc sử dụng bằng cách chạm ngón tay để thay thế chuột máy tính, sử dụng bàn phím ảo thay thế bàn phím vật lý.

Nếu có điều kiện GV tiến hành minh họa, chỉ ra các bộ phận trên vật thật máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng để HS gọi tên loại máy tính, tên các bộ phận cơ bản.

Hoạt động : HS tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Sản phẩm

– HS nêu được có bốn loại máy tính thông dụng là máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh; máy tính có bốn thành phần cơ bản gồm: màn hình, thân máy, bàn phím, chuột.

– HS nêu được tên loại máy tính ở các ngôi nhà tại *Hình 1 trong SGK*.

2. Chức năng các bộ phận cơ bản của máy tính

a) Chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa

🎯 Mục tiêu

Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu, trả lời câu hỏi của GV để tìm hiểu về chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS thực hiện tìm hiểu chức năng của bàn phím, chuột, màn hình, loa theo thứ tự trình bày trong SGK.

– Ở *Hình 6a trong SGK*, khi sử dụng máy tính để viết thư, bộ phận nào của máy tính được sử dụng để gõ nội dung thư? Nội dung thư được hiển thị ở bộ phận nào của máy tính?

– Ở *Hình 6b trong SGK*, bộ phận nào của máy tính được sử dụng để ra lệnh cho máy tính thực hiện bài hát? Thiết bị nào phát ra âm thanh bài hát?

– Chức năng của bàn phím và chuột là gì? Chúng được gọi là thiết bị gì?

– Chức năng của màn hình và loa là gì? Chúng được gọi là thiết bị gì?

Lưu ý: Do HS chưa được học về cấu tạo của chuột máy tính, các thao tác với chuột nên SGK trình bày mang tính ước lệ việc nhấp nút trái chuột là “nhấn nút chuột rồi thả tay ra”. Tương tự, HS chưa học các vùng của bàn phím nên trong hình vẽ cũng vẽ một cách ước lệ bàn tay đang để trên bàn phím.

Hoạt động

HS làm việc cặp đôi, quan sát kênh hình, đọc kênh chữ, phát biểu, thảo luận để chỉ ra bộ phận của máy tính được dùng để nhập phép tính, hiển thị kết quả phép tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Ở Hình 7 trong SGK, bộ phận nào của máy tính xách tay được người dùng sử dụng để nhập phép tính? Kết quả được hiển thị ở bộ phận nào của máy tính?

– **Lưu ý:** Tương tự như trên, Hình 7 trong SGK được vẽ mô phỏng để làm rõ thiết bị vào (bàn phím tiếp nhận phép tính), thiết bị ra (màn hình hiển thị kết quả).

– Nếu sử dụng máy tính để minh họa ví dụ này thì GV có thể nói sơ qua sự khác biệt giữa hình trong SGK và màn hình thực tế của phần mềm Calculator. Đồng thời khi minh họa thì sử dụng bàn phím để gõ phép tính. GV có thể bổ sung minh họa cách nhập phép tính bằng chuột và phát bài hát để HS thấy được chức năng tiếp nhận thông tin vào của chuột máy tính và chức năng đưa thông tin ra ở dạng âm thanh của loa máy tính.

Hoạt động

HS nêu được các bộ phận, chức năng của thiết bị vào, thiết bị ra như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

b) Chức năng của màn hình cảm ứng

☉ Mục tiêu

HS nhận biết được màn hình cảm ứng vừa là thiết bị tiếp nhận thông tin vào, vừa là thiết bị hiển thị thông tin ra.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, quan sát kênh hình, đọc kênh chữ, thảo luận để xác định loại máy tính, bộ phận tiếp nhận thông tin vào, bộ phận đưa thông tin ra và ghi kết quả làm việc vào Bảng 1.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV hướng dẫn HS lập bảng như Bảng 1; tổ chức để HS làm việc theo nhóm phát biểu thảo luận trả lời các câu hỏi theo thứ tự các Hình 8, 9 trong SGK.

– Ở Hình 8 trong SGK, bộ phận nào của máy tính tiếp nhận phép tính? Kết quả của phép tính hiện ra ở bộ phận nào?

– Ở Hình 9 trong SGK, bộ phận nào của máy tính tiếp nhận nét vẽ từ bút cảm ứng? Kết quả các nét vẽ được hiển thị ở đâu?

Hoạt động

HS tự rút ra kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

👉 Sản phẩm

HS trả lời được các câu hỏi với các thông tin chính như trong Bảng 1.

Hình ảnh	Loại máy tính	Bộ phận tiếp nhận thông tin vào	Bộ phận đưa thông tin ra
Hình 8	Điện thoại thông minh	Màn hình cảm ứng của điện thoại	Màn hình cảm ứng của điện thoại
Hình 9	Máy tính bảng	Màn hình cảm ứng của máy tính bảng	Màn hình cảm ứng của máy tính bảng

Bảng 1. Chức năng của màn hình cảm ứng



HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận để hoàn thành các bài tập ở phần này.

Bài tập 1. HS phân loại được các máy tính ở Hình 10 trong SGK theo các nhóm như sau.

TT	Loại máy tính	Các hình
1	Máy tính để bàn	10b, 10g
2	Máy tính xách tay	10c, 10h
3	Máy tính bảng	10d, 10e, 10k
4	Điện thoại thông minh	10a, 10i

Bài tập 2. HS trả lời được như sau:

- Bộ phận thực hiện chức năng tiếp nhận thông tin vào là: B. Bàn phím, C. Chuột, E. Màn hình cảm ứng.
- Bộ phận thực hiện chức năng đưa thông tin ra: A. Loa, D. Màn hình, E. Màn hình cảm ứng.

Bài tập 3. HS chỉ ra được thiết bị vào, thiết bị ra của các máy tính ở Hình 11 trong SGK.

- Hình 11a, 11b trong SGK: Màn hình cảm ứng của điện thoại thông minh (11a), máy tính bảng (11b) vừa là thiết bị vào, vừa là thiết bị ra.
- Hình 11c trong SGK: Bàn phím, vùng cảm ứng chuột của máy tính xách tay là thiết bị vào; màn hình và loa là thiết bị ra.
- Hình 11d trong SGK: Bàn phím, chuột của máy tính để bàn là thiết bị vào; màn hình và loa là thiết bị ra.



GV có thể tổ chức trò chơi, một nhóm mô tả hình dạng, các bộ phận của máy tính; nhóm khác đoán tên và phân loại thiết bị vào, thiết bị ra. Khuyến khích HS nêu những thiết bị vào, ra ngoài những thiết bị đã nêu trong bài.

BÀI 4. LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Biết cầm chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột.
- Khởi động, tắt được máy tính đúng cách; kích hoạt được phần mềm ứng dụng; nêu được ví dụ về thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị, phần mềm.
- Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính; biết vị trí phù hợp của màn hình; nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế, sử dụng máy tính quá lâu; nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.
- Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Máy tính để bàn, chuột máy tính.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phần Khởi động và các mục 1, 2, 3 phần Khám phá.
- Tiết 2: Các mục 4, 5 phần Khám phá và phần Luyện tập.
- Tiết 3 (thực hành): Phần Thực hành và phần Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, phát biểu, thảo luận để giúp cho bạn Chim Cánh Cụt biết cách khởi động được máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể tổ chức cho HS suy nghĩ và thảo luận nhóm 2, hướng dẫn bạn Chim Cánh Cụt biết cách khởi động máy tính.

👉 Sản phẩm

- HS nêu suy nghĩ của các em về cách khởi động máy tính giúp đỡ giúp bạn Chim Cánh Cụt. Cách khởi động của HS có thể chưa đầy đủ, chưa đúng thứ tự thực hiện.
- HS phát biểu, thảo luận, hào hứng bước vào bài học.



1. Khởi động máy tính

☉ Mục tiêu

Biết khởi động máy tính đúng cách.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS xem *Hình 2, Hình 3 trong SGK*, phát biểu trước lớp nhắc lại các bước khởi động máy tính đúng cách.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu và nêu lại các bước khởi động máy tính ở *Hình 2, Hình 3 trong SGK*.

– Nếu có máy tính để bàn ở trên lớp, GV gọi HS lên thực hành khởi động máy tính, chỉ ra nút nguồn trên thân máy và nút nguồn màn hình; GV hướng dẫn HS nhận biết khi nào máy tính khởi động xong để sẵn sàng làm việc.

👉 Sản phẩm

HS nêu được các bước khởi động máy tính đúng cách.

2. Sử dụng chuột máy tính

☉ Mục tiêu

Biết cách cầm chuột máy tính đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc, quan sát *Hình 4, 5, 6 trong SGK* để nêu tên, vị trí các nút chuột; nêu vị trí đặt chuột; cách cầm chuột.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV sử dụng chuột máy tính thật và yêu cầu HS chỉ và nêu tên từng nút chuột.

– GV yêu cầu HS quan sát *Hình 5 trong SGK* (hoặc bộ máy tính để bàn thật) chỉ ra vị trí đặt chuột máy tính, những lưu ý về chỗ đặt chuột (mặt phẳng nằm ngang và có đủ rộng để di chuyển chuột).

– GV yêu cầu HS nêu và thực hiện minh họa cầm chuột máy tính đúng cách. GV minh họa một số cách cầm chuột sai (đặt sai ngón tay vào nút chuột, sử dụng tay trái, cổ tay không thẳng với bàn tay, ...). GV đặt các câu hỏi để HS trả lời, ví dụ như: ngón trỏ đặt ở đâu, ngón giữa đặt ở đâu? Giữ chuột bằng các ngón tay nào? ... GV cũng có thể tổ chức trò chơi đơn giản như đưa ra câu hỏi về vị trí các ngón tay đặt lên các bộ phận của chuột để HS trả lời bằng cách giơ đúng ngón tay cần đặt lên bộ phận được hỏi.

Lưu ý: Đối với HS thuận tay trái thì hướng dẫn HS tập sử dụng chuột bằng tay phải. Tuy nhiên, HS vẫn có thể sử dụng chuột bằng tay trái, khi đó cần đặt chuột ở bên trái bàn phím và hoán đổi chức năng của nút chuột trái, phải.

Hoạt động

Sau khi đã tìm hiểu về các nút chuột, cách cầm chuột ở hoạt động Đọc, HS quan sát *Hình 7 trong SGK* để chỉ ra cách cầm chuột đúng, sai và nêu lí do.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Hướng dẫn HS quan sát ngón tay đặt lên nút chuột đã đúng hay chưa, dùng bàn tay phải hay tay trái, cổ tay đã thẳng với bàn tay chưa, ...

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để nêu các thao tác với chuột và cách thực hiện từng thao tác.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV minh họa cách thực hiện từng thao tác với chuột máy tính (vật thật) và gọi HS lên thực hiện thao tác để các HS khác theo dõi.

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV thực hành minh họa thao tác để HS quan sát thao tác di chuyển chuột trên mặt phẳng và kết quả là sự di chuyển con trỏ chuột tương ứng trên màn hình; sự di chuyển tương ứng của trang web, trang văn bản khi thực hiện thao tác nhấn nút cuộn chuột tiến, lùi; kết quả thực hiện thao tác nhấp chuột để chọn biểu tượng chương trình, nhấp đúp chuột để mở chương trình; kéo thả chuột để di chuyển biểu tượng trên màn hình nền; nhấp phải chuột để mở bảng chọn ngữ cảnh. Chú ý, việc thực hiện thao tác minh họa chỉ để HS biết các thao tác với chuột khác nhau thì có kết quả khác nhau, không nên giới thiệu sâu về biểu tượng, mở hay đóng chương trình, bảng chọn ngữ cảnh, ...

Lưu ý: trong Chương trình giáo dục môn Tin học năm 2018 không yêu cầu thao tác nhấn nút cuộn chuột. Tuy nhiên, GV có thể giới thiệu thêm thao tác này bằng cách sử dụng ngón trỏ hoặc ngón giữa để nhấn nút cuộn tiến hoặc lùi. HS sẽ được thực hành sử dụng nút cuộn chuột ở Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính (nếu bài này được lựa chọn dạy học).

Hoạt động

Dưới sự hỗ trợ của GV, HS tự tóm tắt được cách cầm chuột, các thao tác với chuột.

Sản phẩm

– HS gọi được tên và chỉ ra được vị trí của từng nút chuột; nêu được vị trí đặt chuột; nêu được tên các thao tác với chuột và biết cách thực hiện từng thao tác.

– HS nêu được cách cầm chuột ở *Hình 7a trong SGK* là sai vì ngón tay trỏ đặt vào nút phải chuột; *Hình 7b trong SGK* sai do dùng tay trái cầm chuột; *Hình 7c trong SGK* là cách cầm chuột đúng vì ngón trỏ đặt lên nút trái, ngón giữa đặt lên nút phải, cổ tay thẳng với bàn tay, ...

3. Tắt máy tính

🕒 Mục tiêu

Biết tắt máy tính đúng cách.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để nêu các bước tắt máy tính đúng cách và phát biểu, thảo luận để trả lời câu hỏi của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu nội dung *Hình 8 trong SGK* và nêu các bước tắt máy tính đúng cách; hỏi HS trước khi tắt máy tính cần làm gì; có nên tắt máy tính bằng cách nhấn giữ nút nguồn trên thân máy hay nguồn điện hay không và lí do.

– GV nhắc nhở HS máy tính là hệ thống rất tinh vi, phức tạp, cần thực hiện tắt máy tính đúng cách để tránh máy tính bị hư hỏng, mất thông tin trong máy tính.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, trả lời của HS, GV dẫn dắt để HS chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

👉 Sản phẩm

HS nêu được và biết cách thực hiện các bước tắt máy tính đúng cách; nêu được nếu tắt máy tính không đúng cách như nhấn giữ nút nguồn trên thân máy hoặc ngắt nguồn điện sẽ làm mất thông tin, hư hỏng máy tính.

4. Tư thế ngồi làm việc với máy tính

🕒 Mục tiêu

Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính; biết vị trí phù hợp của màn hình, nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế, sử dụng máy tính quá lâu, nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 9 trong SGK* để phát biểu, mô tả về tư thế ngồi làm việc với máy tính và vị trí của màn hình; nêu một số tác hại khi ngồi không đúng tư thế.

Hoạt động

HS làm bài tập, chỉ ra phương án đúng, sai và giải thích lí do đúng, sai của từng phương án lựa chọn.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, trao đổi của HS, GV hỗ trợ để HS tự tóm tắt kiến thức như ghi tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV đặt câu hỏi để HS trả lời về tư thế lưng, vị trí đặt tay, chân, mắt, khoảng cách giữa mắt và màn hình; hướng chiếu của ánh sáng đối với màn hình, mắt; thời gian làm việc liên tục với máy tính đối với trẻ em; những tác hại khi ngồi không đúng tư thế, làm việc liên tục quá lâu với máy tính, để ánh sáng chiếu trực tiếp vào mắt, màn hình.

– GV yêu cầu HS lựa chọn phương án và nêu lí do lựa chọn phương án đó.

Sản phẩm

– HS nêu được tư thế ngồi đúng và những tác hại khi ngồi không đúng tư thế, làm việc liên tục quá lâu với máy tính, để ánh sáng chiếu trực tiếp vào mắt, màn hình như trong SGK.

– Ở Bài tập 1, HS nêu được ngồi thẳng lưng giúp tránh cong vẹo cột sống, giữ khoảng cách từ mắt đến màn hình là 50 – 80 cm giúp tránh cận thị, vai thả lỏng và tay đặt ngang bàn phím giúp tránh đau mỏi vai, tay, cổ. Từ đó chọn D là phương án đúng nhất. Ở Bài tập 2, HS ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt sẽ dẫn đến chói mắt, mỏi mắt, hồng mắt, từ đó chọn D là phương án đúng nhất.

5. An toàn về điện

Mục tiêu

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

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận để ghép câu nhắc nhở về an toàn điện với mỗi tình huống trong *Hình 10 trong SGK*.

Hoạt động

GV nhắc nhở HS thực hiện quy tắc an toàn về điện như tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV hướng dẫn HS đọc các câu nhắc nhở trước rồi tìm hình phù hợp. Ví dụ, ở hình nào bạn nhỏ đang dùng khăn ướt để lau máy tính? Ở hình nào bạn nhỏ đang dùng tay ướt chạm vào máy tính?

– GV có thể nêu một số trường hợp bị tai nạn về điện để nhắc nhở HS, ví dụ như điện thoại phát nổ khi vừa sạc pin vừa sử dụng điện thoại; lỡ làm đổ nước vào máy tính làm chập mạch điện dẫn đến hỏng máy, ...

Sản phẩm

– HS ghép được câu nhắc nhở an toàn về điện với hình trong SGK tương ứng: 1 – *Hình 10b*; 2 – *Hình 10a*; 3 – *Hình 10d*; 4 – *Hình 10c*; 5 – *Hình 10g*; 6 – *Hình 10e*.

– HS nhận thấy sự cần thiết phải thực hiện quy tắc an toàn về điện.



HS làm việc nhóm, cá nhân, phát biểu, bảo vệ ý kiến để hoàn thành các Bài tập 1, 2, 3.

Bài tập 1. Tư thế đúng khi làm việc với máy tính là *Hình 11 trong SGK* và chỉ ra được lí do các hình còn lại là sai tư thế.

Lưu ý: GV gợi ý để HS quan sát, nhận xét về tư thế lưng, vị trí đặt tay, chân, tầm của mắt so với màn hình, ...

Bài tập 2. HS sắp xếp được các bước tắt máy tính đúng quy cách lần lượt là: C, A, B, D.

Bài tập 3. HS nêu được các việc không nên làm là A, B, các việc nên làm là C, D và giải thích lí do.

Lưu ý: GV gợi ý để hỗ trợ HS giải thích: trẻ em không nên tự cắm phích cắm vào ổ điện mà cần nhờ người lớn; khi thấy dây điện bị hở, ổ cắm lỏng thì thông báo cho người lớn, không được tự ý khắc phục; không chạm tay vào phần kim loại trên máy tính vì có thể sẽ bị điện giật; nên giữ tay khô, sạch khi sử dụng máy tính.



Bài tập 1 và Bài tập 2. Tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, quan sát và chỉ ra vị trí nút nguồn trên thân máy, màn hình, các nút phải, trái và nút cuộn của chuột máy tính.

Bài tập 3. Sau khi quan sát GV thực hành minh họa, HS làm việc nhóm đôi hoặc cá nhân thực hiện lần lượt các yêu cầu Thực hành a, b, c, d.

Bài tập 4. HS thực hiện đóng phần mềm Paint theo hướng dẫn ở *Hình 13 trong SGK* và thực hiện các bước tắt máy tính đúng cách đã biết ở tiết học trước.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV hướng dẫn, hỗ trợ HS xác định vị trí nút nguồn trên màn hình, thân máy tính các em đang sử dụng.

– GV thực hành minh họa các mục a, b, c của Bài tập 3 để HS quan sát, làm theo. GV có thể minh họa, hướng dẫn thêm về thao tác lăn nút cuộn chuột. GV theo dõi, hướng dẫn thêm cho các nhóm HS thực hành.

Lưu ý: GV tích hợp nội dung phần Vận dụng trong quá trình thực hành GV yêu cầu HS quan sát, điều chỉnh cho nhau để ngồi đúng tư thế làm việc với máy tính, cầm chuột đúng cách.

Sản phẩm

- HS xác định được vị trí nút nguồn trên thân máy, màn hình; gọi được đúng tên của từng nút chuột.
- Thực hiện được việc ngồi đúng tư thế làm việc với máy tính, cầm chuột đúng cách.
- Thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột để khởi động phần mềm Paint, chọn công cụ vẽ và thực hiện vẽ hình đơn giản, đóng phần mềm Paint (không lưu tệp).
- Thực hiện được thao tác khởi động, tắt máy tính đúng cách.



VẬN DỤNG

Ở phần Thực hành, HS đã quan sát, chỉnh sửa cho nhau về tư thế ngồi làm việc với máy tính, cách cầm chuột. Do vậy ở phần Vận dụng này, GV tổ chức để HS nêu lại những lỗi thường mắc phải khi ngồi làm việc với máy tính, cầm chuột máy tính. Thông qua đó, GV nhắc nhở HS lưu ý rèn luyện để tạo thói quen ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, cầm chuột đúng cách.

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

– Đối với đối tượng HS mới bắt đầu làm quen với máy tính thì yêu cầu thao tác với chuột máy tính chỉ cần ở mức HS thực hiện được thao tác, có thể ban đầu chưa đúng, chưa chính xác, chưa nhanh. Sau bài học này, GV có thể lựa chọn Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính để rèn luyện thao tác với chuột cho HS.

– Ngoài nội dung tiết 3 (Thực hành và Vận dụng) phải được dạy trên phòng thực hành tin học, nếu có điều kiện thì nên dạy tiết 1 ở trên phòng máy. Khi đó, GV sẽ tích hợp Bài 1 (quan sát và chỉ ra vị trí nút nguồn trên thân máy, màn hình) và Bài 2 (chỉ ra nút phải, nút trái, nút cuộn chuột) của phần Thực hành vào tiết 1. Ở tiết thực hành, GV bổ sung yêu cầu vẽ hình trên phần mềm Paint để HS được luyện tập thêm các thao tác với chuột.

– Nội dung bài học có ý nghĩa rất quan trọng đối với sức khỏe của HS nên GV chú ý nhắc nhở để HS có ý thức tự giác rèn luyện, thực hiện, nhất là những quy tắc an toàn về điện.

BÀI 5. TẬP GÕ BÀN PHÍM (4 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím.
- Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng cơ sở, hàng trên và hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính được cài đặt phần mềm RapidTyping (biểu tượng phần mềm RapidTyping được đặt trên màn hình nền).
- Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt phần mềm RapidTyping (biểu tượng phần mềm RapidTyping được đặt trên màn hình nền).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phần Khởi động và các mục 1, 2 phần Khám phá.
- Tiết 2: Các mục 3, 4, 5 phần Khám phá và phần Luyện tập.
- Tiết 3, 4: Các phần Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc SGK, phát biểu và thảo luận về lí do Ermolin có thể đánh máy nhanh.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV giới thiệu sơ qua về cuộc thi “Người đánh máy nhanh nhất thế giới” (Ultimate Typing Championship). Cuộc thi này được tổ chức tại Mỹ để tìm ra người gõ bàn phím máy tính nhanh và chính xác nhất thế giới. Năm 2020, Ermolin mới chỉ có 17 tuổi, đã là người giành chiến thắng với thành tích là 233 từ/1 phút.

– GV có thể sưu tầm video về người vô địch của cuộc thi này và chiếu cho HS xem.

– GV giới thiệu cho HS: Kỹ năng gõ bàn phím là rất quan trọng với người dùng máy tính. Gõ nhanh, chính xác giúp nâng cao hiệu quả làm việc. Luyện tập gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp tăng tốc độ gõ, độ chính xác khi gõ phím và không bị đau, mỏi tay.

👉 Sản phẩm

- HS nhận thấy sự cần thiết phải học cách gõ bàn phím đúng cách.
- HS hăng hái phát biểu ý kiến, hào hứng vào bài học mới.



1. Bàn phím máy tính

◎ Mục tiêu

- HS biết được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK* và nêu tên của khu vực có nhiều phím nhất.

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 2 trong SGK* và tìm hiểu các hàng phím của khu vực chính.

Hoạt động

HS nêu tên các hàng phím ở *Hình 2 trong SGK* theo thứ tự từ trên xuống dưới.

Hoạt động

HS trả lời câu hỏi của GV để chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân hoặc nhóm đôi tìm hiểu nội dung SGK, xác định các khu vực, gọi tên từng khu vực của bàn phím thật. Sau đó, có thể gọi một HS lên bảng chỉ từng khu vực của bàn phím thật, các HS khác gọi tên tương ứng của khu vực đó. Tương tự, có thể tổ chức để một HS chỉ từng hàng phím trên khu vực chính và HS khác nêu tên tương ứng của hàng phím.

– Để chốt kiến thức, GV có thể nêu câu hỏi như: Khu vực chính của bàn phím có mấy hàng phím và gồm những hàng phím nào?

👉 Sản phẩm

- HS biết được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím.

2. Cách đặt tay lên bàn phím

◎ Mục tiêu

- Biết cách đặt tay lên bàn phím, cách đặt các ngón tay lên các phím xuất phát ở hàng phím cơ sở.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 3 trong SGK* để tìm hiểu, nêu cách đặt các ngón tay, cách đặt tay lên bàn phím.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể nêu một số câu hỏi như:

- Ban đầu các ngón tay được đặt vào hàng phím nào? Hai ngón trỏ được đặt ở phím nào? Các ngón tay còn lại được đặt vào các phím nào? Tay đặt như thế nào trên bàn phím?

- Phím F và phím J có đặc điểm gì? Gờ trên các phím này có tác dụng gì?
- Các phím nào được gọi là phím xuất phát? Tại sao chúng được gọi tên như vậy?
- Nếu dạy trên phòng thực hành tin học, GV tổ chức để HS thực hành, góp ý cho nhau cách đặt tay lên bàn phím, đặt các ngón tay lên phím xuất phát.

Hoạt động

HS đọc và phát biểu trả lời câu hỏi trong SGK.

Hoạt động

HS trả lời câu hỏi của GV để tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Ban đầu các ngón tay được đặt ở các phím nào? Các phím đó ở hàng phím nào? Tay đặt như thế nào trên bàn phím?

Sản phẩm

HS nêu được cách đặt các ngón tay lên các phím xuất phát ở hàng phím cơ sở, nêu được cách đặt tay lên bàn phím.

3. Gõ phím ở hàng phím cơ sở

Mục tiêu

HS biết phân công ngón tay phụ trách các phím trên hàng phím cơ sở; biết thao tác gõ phím.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS quan sát *Hình 4 trong SGK* để tìm hiểu phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím cơ sở.

Hoạt động

HS đọc SGK, phát biểu về thao tác gõ, cách di chuyển ngón tay khi cần gõ phím khác phím xuất phát.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gợi ý, định hướng cho HS: Quan sát *Hình 4 trong SGK* và cho biết ngón tay nào phụ trách gõ phím nào ở hàng phím cơ sở? Em hãy nêu thao tác gõ phím, thao tác gõ phím khác phím xuất phát.

– GV thực hiện minh họa thao tác gõ phím (nhẹ, dứt khoát), gõ phím khác phím xuất phát (vươn ngón tay ra để gõ, sau đó đưa ngón tay về phím xuất phát).

– GV có thể gọi HS đọc to nội dung tại hộp Ghi nhớ để chốt kiến thức.

Sản phẩm

HS nêu được các phím trên hàng phím cơ sở và ngón tay tương ứng phụ trách gõ phím, cách gõ phím, thao tác gõ phím.

4. Gõ phím ở hàng phím trên và hàng phím dưới

🕒 Mục tiêu

HS biết phân công ngón tay phụ trách gõ các phím ở hàng phím trên, hàng phím dưới.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS quan sát *Hình 5, 6 trong SGK* nêu tên từng ngón tay và tên phím ở hàng phím trên, hàng phím dưới do ngón tay đó phụ trách gõ.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV gợi ý, định hướng cho HS: Quan sát *Hình 5, 6 trong SGK* và cho biết ngón tay nào phụ trách gõ phím nào ở hàng phím trên, hàng phím dưới?
- GV thực hiện minh họa thao tác gõ phím ở hàng phím trên, hàng phím dưới.
- GV có thể gọi HS đọc to nội dung tại hộp Ghi nhớ để chốt kiến thức.

👉 Sản phẩm

HS nêu được ngón tay nào phụ trách gõ phím nào ở hàng phím trên, hàng phím dưới, cách gõ phím ở hàng phím trên, hàng phím dưới.

5. Luyện tập gõ phím với phần mềm Rapid Typing

🕒 Mục tiêu

HS biết cách sử dụng phần mềm RapidTyping để luyện tập gõ phím.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS đọc SGK, theo dõi thực hành minh họa để tìm hiểu cách khởi động phần mềm, cách luyện gõ phím ở hàng phím cơ sở, những hướng dẫn, phản hồi của phần mềm giúp luyện gõ phím, thao tác chọn mức độ và hàng phím để luyện gõ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV thực hành minh họa thao tác khởi động phần mềm, luyện gõ phím theo hướng dẫn của phần mềm, minh họa tình huống gõ đúng phím, gõ sai phím. Sau đó gọi HS lên thực hành, các HS khác theo dõi, phát biểu trả lời câu hỏi của GV.

– Trong quá trình thực hành minh họa, GV giải thích, nêu câu hỏi về hướng dẫn gõ phím của phần mềm, phản hồi của phần mềm đối với tình huống gõ đúng, gõ sai phím, một số thông số cơ bản trên màn hình thông báo kết quả của phần mềm, cách chọn mức độ và hàng phím để luyện gõ, thao tác thoát khỏi phần mềm.

– GV lưu ý HS khi gõ bàn phím, hạn chế nhìn xuống bàn phím mà cần nhìn vào màn hình máy tính.

👉 Sản phẩm

– HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm RapidTyping, biết cách thực hiện khởi động và thoát khỏi phần mềm.

– Hiểu được hướng dẫn, phản hồi và yêu cầu của phần mềm khi luyện gõ phím. Nên được cần gõ phím kí tự trong khung chữ nhật bằng ngón tay tương ứng với ngón tay màu xanh trên màn hình.



LUYỆN TẬP

HS thảo luận, phát biểu và trả lời các câu hỏi trong phần Luyện tập. HS có thể xem lại nội dung phần Khám phá để hoàn thành phần này.

GV tổ chức để HS tự trao đổi, góp ý cho câu trả lời của nhau.



THỰC HÀNH

☉ Mục tiêu

HS thực hành thao tác gõ phím ở hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, thực hành khởi động phần mềm và luyện gõ hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới và thoát khỏi phần mềm. Trong quá trình thực hành, HS hoán đổi vai trò cho nhau để 1 HS thực hành gõ, 1 bạn quan sát, theo dõi góp ý về việc cố gắng thực hiện đúng quy tắc gõ phím.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, thực hành khởi động phần mềm, luyện tập gõ phím theo thứ tự như trong SGK.

– GV theo dõi, nhắc nhở HS thực hiện đúng cách để tay lên bàn phím, thực hiện đúng thao tác gõ phím.

– **Lưu ý:** Ban đầu sẽ HS dễ chán nản vì khi không nhìn bàn phím thì dễ gõ nhầm phím và gõ chậm. GV cần giải thích lợi ích của kĩ năng gõ mười ngón, động viên để các em kiên trì luyện tập. Ở bài học này HS chủ yếu làm quen với việc sử dụng phần mềm để luyện gõ phím, quan trọng là HS biết áp dụng và có ý thức rèn luyện gõ phím đúng cách. GV có thể lựa chọn và dạy Bài 11B ngay sau bài này HS rèn luyện gõ bàn phím.

👉 Sản phẩm

– HS khởi động, thoát khỏi phần mềm; có ý thức rèn luyện gõ phím đúng cách.



VẬN DỤNG

– HS nêu những điều chưa đúng mà HS quan sát được khi bạn thực hành luyện tập gõ phím hoặc những khó khăn, lỗi mà HS mắc phải khi gõ phím. Từ đó, HS nhận thấy cần kiên trì rèn luyện gõ bàn phím đúng cách để khắc phục những khó khăn, lỗi này.

– Ngoài phần mềm Rapid Typing, HS có thể tìm và chọn các trò chơi luyện gõ bàn phím vui nhộn để tăng hứng thú học tập cho các em.

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 6. XEM TIN VÀ GIẢI TRÍ TRÊN INTERNET (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.
- Nêu được ví dụ về thông tin không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.
- Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Phiếu thực hành.
- Bài học sẽ hiệu quả, thú vị hơn nếu sử dụng máy tính kết nối Internet, loa, máy chiếu để minh họa trực quan.
- Phòng thực hành tin học có máy tính kết nối Internet, loa.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Hoạt động Khởi động, Khám phá, Luyện tập.
- Tiết 2: Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Là bài học duy nhất thuộc Chủ đề B – Mạng máy tính và Internet, bài này cung cấp cho HS những hiểu biết ban đầu về Internet như: có thể xem tin tức, giải trí trên Internet; thông tin trên Internet đa dạng, phong phú; không phải thông tin nào cũng phù hợp với lứa tuổi của em.

GV có thể bắt đầu bằng những câu hỏi như: Em có thể làm những việc gì với máy tính có kết nối Internet? Em thấy trên Internet có những gì? ...



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS xem *Hình 1 trong SGK*, nêu những việc bạn Phương có thể thực hiện với máy tính kết nối Internet và phát biểu, chia sẻ về những việc bản thân HS có thể thực hiện với máy tính kết nối Internet.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– *Hình 1 trong SGK* mô tả cuộc trò chuyện của hai bạn nhỏ, có hai màn hình máy tính với hình ảnh của chương trình dự báo thời tiết và ca nhạc thiếu nhi. Đó là sự gợi mở để HS trả lời cho câu hỏi: Em có thể làm những việc gì với máy tính kết nối Internet?

– Có thể tổ chức thi đua theo nhóm với phương pháp động não để tạo không khí vui tươi ở đầu tiết học (*các nhóm luân phiên kể nhanh những công việc có thể thực hiện với máy tính kết nối Internet*). Khuyến khích HS chưa từng sử dụng Internet nêu những dự đoán của mình.

Sản phẩm

– HS kể lại những việc bản thân HS (hoặc người thân của HS) đã thực hiện như xem Facebook, xem tin tức, chơi game, nghe nhạc, xem phim, gửi, nhận thư điện tử, làm việc, học tập trực tuyến, mua hàng trực tuyến, ...

– HS hứng thú, thảo luận, sôi nổi phát biểu (HS nào chưa từng sử dụng Internet thì tò mò, hứng thú, muốn tìm hiểu).



1. Xem tin tức, giải trí trên Internet

Mục tiêu

HS biết được:

– Có thể xem thông tin thời tiết trên Internet bằng cách vào trang khituongvietnam.gov.vn; nghe bài hát thiếu nhi trên Internet bằng cách vào trang thieunhivietnam.vn.

– Trên Internet có những chương trình giải trí phù hợp với lứa tuổi của các em.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, quan sát kênh hình, đọc kênh chữ, nghe gợi ý của GV để tìm hiểu: cách xem thông tin dự báo thời tiết trên trang web của Trung tâm Dự báo khí tượng thủy văn quốc gia, nghe bài hát thiếu nhi trên trang web của Hội Đồng Đội Trung ương; một số thông tin, chương trình giải trí phù hợp với các em trên Internet.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Tổ chức cho HS hoạt động nhóm, tìm hiểu SGK, thảo luận và trả lời câu hỏi của GV.

– Với mục a: Em có thể xem những thông tin gì trên Internet? Để xem thông tin thời tiết trên Internet em cần thực hiện những bước nào?

– Với mục b: Trên Internet có những chương trình giải trí nào phù hợp với lứa tuổi của các em? Để nghe bài hát thiếu nhi trên Internet em cần thực hiện những bước nào?

Nếu có điều kiện về thiết bị, GV thực hiện từng bước theo đúng hướng dẫn trong SGK để minh họa trực quan xem thời tiết trên trang khituongvietnam.gov.vn và xem cụ thể thời tiết tại địa phương nơi các em đang sinh sống; tương tự, GV thực hiện minh họa trực quan nghe bài hát thiếu nhi trên trang thieunhivietnam.vn. Nếu không có máy tính, máy chiếu, GV dùng điện thoại di động có kết nối Internet để minh họa cho HS thấy có thể xem thông tin thời tiết, nghe ca nhạc thiếu nhi trên Internet.

Lưu ý: không cần yêu cầu HS nhớ các bước truy cập các trang web khituongvietnam.gov.vn, thieunhivietnam.vn. Vì đó không phải là mục tiêu của bài. Trong giờ thực hành, HS sẽ xem SGK để truy cập trang web với sự hướng dẫn của GV.

Hoạt động

HS thảo luận để lựa chọn phương án đúng nhất.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Nếu có điều kiện về thiết bị, sau khi HS đã chọn phương án, GV có thể minh họa trực quan xem giờ mở cửa, giá vé của một bảo tàng cụ thể, lịch thi đấu bóng đá của đội tuyển quốc gia, đọc truyện cổ tích, xem phim hoạt hình.

Hoạt động

GV yêu cầu HS nêu lại những tin tức, chương trình giải trí có thể xem được trên Internet để giúp HS chốt kiến thức như nội dung tại mục Ghi nhớ.

Sản phẩm

– HS nêu được một số thông tin trên Internet như dự báo thời tiết, lịch thi đấu bóng đá, lịch chiếu phim, giờ mở cửa và giá vé của bảo tàng, khu vui chơi, giải trí, ... Nhìn vào *Hình 2 trong SGK* để nêu lại được các bước xem thông tin dự báo thời tiết trên trang khituongvietnam.gov.vn.

– HS nêu được có những chương trình giải trí trên Internet như: nghe những bài hát thiếu nhi, xem phim hoạt hình, đọc truyện cổ tích, ... Nhìn vào *Hình 3 trong SGK* để nêu lại được các bước nghe bài hát thiếu nhi trên trang thieunhivietnam.vn.

– HS chọn được phương án trả lời đúng nhất là E.

– Tự tóm tắt nội dung của phần học này như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

2. Internet – kho thông tin khổng lồ

🕒 Mục tiêu

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

– Thông tin trên Internet đa dạng, phong phú.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

Hai HS sắm vai hai bạn nhỏ, đọc to đoạn hội thoại trong SGK cho cả lớp nghe. Các HS khác lắng nghe và trả lời câu hỏi của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Chọn hai HS xung phong sắm vai An và Bình đọc to đoạn hội thoại. Yêu cầu HS lắng nghe và trả lời các câu hỏi sau:

– Những thông tin nào không có trên máy tính nhưng được tìm thấy trên Internet?

– Những ai đã tìm thấy thông tin phù hợp trên Internet?

– Thông tin nào hữu ích, phù hợp với hai bạn nhỏ là An và Bình? Thông tin nào hữu ích với mẹ của hai bạn nhỏ? Thông tin nào phù hợp với bố của An?

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV đề nghị HS yêu cầu một thông tin bất kì và GV thực hiện tìm kiếm minh họa trực quan để HS nhận thấy sự đa dạng, phong phú của thông tin trên Internet.

– GV có thể nêu thêm một số thông tin không có trên máy tính nhưng có trên Internet như: Thông tin về nhà trường được cập nhật trên trang web của trường; tin tức được cập nhật thường xuyên trên báo điện tử, ...

Hoạt động

GV hướng dẫn để HS tóm tắt kiến thức và hỗ trợ HS chốt kiến thức như nội dung tại mục Ghi nhớ.

Sản phẩm

– HS hứng thú, thể hiện được nội dung trao đổi của hai nhân vật trong sách qua hình thức sắm vai.

– HS nêu được ví dụ cụ thể thông tin không có sẵn trong máy tính nhưng có thể tìm được trên Internet.

– HS nêu được nhận xét trên Internet có rất nhiều thông tin khác nhau, gần như tìm thông tin gì cũng có.

3. Thông tin phù hợp trên Internet

Mục tiêu

– HS biết được không phải tất cả thông tin trên Internet đều phù hợp với em.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

Dưới sự hướng dẫn của GV, HS đọc nội dung SGK, phát biểu, thảo luận về lí do một số thông tin trên Internet không phù hợp với lứa tuổi của các em.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Yêu cầu một HS đọc to đoạn văn bản trong SGK, các HS khác lắng nghe và trả lời câu hỏi của GV. GV có thể nêu câu hỏi như sau:

– Vì sao không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với em?

– Nêu ví dụ về thông tin trên Internet dành cho đối tượng khác không phù hợp với em? (GV có thể gợi ý cụ thể hơn về thông tin không phù hợp với HS lớp 3 như: thông tin dịch vụ việc làm dành cho sinh viên, quảng cáo về dịch vụ làm đẹp cho người lớn, ...)

– Nêu ví dụ về xem thông tin không phù hợp có thể gây hại cho em?

Hoạt động

HS thảo luận, chỉ ra thông tin phù hợp, không phù hợp.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Tổ chức cho HS phát biểu lựa chọn đáp án và nêu lí do chọn hoặc không chọn từng phương án.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu của HS, GV dẫn dắt để HS chốt kiến thức như nội dung tại mục Ghi nhớ.

Sản phẩm

– HS nêu được trên Internet có những thông tin phù hợp với những lứa tuổi khác nhau như thiếu nhi, thiếu niên, người lớn hay những đối tượng khác nhau như HS, sinh viên, GV, nhà khoa học, nghệ sĩ, ...; đồng thời có những thông tin sai sự thật, bạo lực, nội dung xấu, ...; từ đó rút ra không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với các em.

– HS chỉ ra được các thông tin ở các phương án A, B, D là phù hợp với các em (A phù hợp với các em vì các em là HS lớp 3; B, D là thông tin phù hợp với lứa tuổi thiếu nhi của các em); phương án C không phù hợp vì có tính bạo lực.

– HS chọn và gắn lên bảng từ (chính xác) các hình ảnh phù hợp/ không phù hợp với lứa tuổi các em.



HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu, trao đổi để hoàn thành Bài tập 1, 2, 3.

Bài tập 1. HS nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí em có thể xem trên Internet. HS có thể lấy ví dụ từ bài học trong SGK hoặc từ trải nghiệm thực tiễn của HS.

Bài tập 2. HS nêu được ví dụ về thông tin không có sẵn trong máy tính nhưng có thể tìm thấy trên Internet. HS có thể lấy ví dụ từ bài học trong SGK hoặc ví dụ khác.

Bài tập 3. HS chọn được những khẳng định đúng B, C, D và áp dụng kiến thức trong bài học để nêu lí do các khẳng định B, C, D là đúng, khẳng định A là sai.



Bài tập 1.

– HS xem hướng dẫn ở mục 1a để truy cập vào trang web của Trung tâm Dự báo Khí tượng Thủy văn quốc gia.

– Thực hiện xem trên trang web và ghi vào phiếu thực hành thông tin thời tiết Hà Nội và địa phương nơi HS đang sinh sống.

Bài tập 2.

– HS xem hướng dẫn ở mục 1b để truy cập vào trang web của Hội đồng Đội Trung ương.

– Chọn nghe một (hoặc hai) bài hát thiếu nhi và ghi tên bài hát vào phiếu thực hành.

Bài tập 3.

– Dưới sự hướng dẫn của GV, HS truy cập vào trang web truyencotich.vn để đọc và ghi tên truyện cổ tích, một số tin tức vào phiếu thực hành.

– Tương tự, GV hướng dẫn để HS xem được phim hoạt hình trên Internet và yêu cầu HS ghi tên phim hoạt hình vào phiếu thực hành.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Hướng dẫn HS lập phiếu thực hành và hướng dẫn ghi thông tin vào phiếu.
- Theo dõi, hướng dẫn, hỗ trợ HS thao tác trên máy tính, trang web.
- GV lập tài khoản tại trang www.youtubekids.com và sử dụng tài khoản này để hướng dẫn HS truy cập xem video, phim hoạt hình phù hợp lứa tuổi các em. Hoặc GV truy cập phim hoạt hình để cả lớp cùng xem.
- Sau khi hoàn thành các bài tập, GV yêu cầu HS phát biểu nêu ví dụ về có thể xem tin tức, giải trí trên Internet.

Sản phẩm:

PHIẾU THỰC HÀNH			
Học sinh: Lớp:			
Bài thực hành 1			
Tên trang web:			
Tỉnh/Thành phố	Nhiệt độ	Thời tiết	Độ ẩm
Hà Nội			
Địa phương nơi em sống			
Bài thực hành 2			
Tên trang web:			
Tên bài hát 1			
Tên bài hát 2			
Bài thực hành 3			
Tên trang web:			
Tên câu chuyện cổ tích			
Tên bài viết, tin tức			
Tên trang web:			
Tên phim hoạt hình			



HS đọc yêu cầu, thảo luận nhóm và trả lời có thể tìm hiểu thông tin về các con thú ở Thảo Cầm Viên trên Internet với sự hỗ trợ của thầy, cô giáo hay bố, mẹ. Bài này không nhất thiết phải thực hành trên máy tính. Tuy nhiên, nếu còn thời gian sử dụng phòng thực hành Tin học, GV hướng dẫn HS truy cập trang web của Thảo Cầm Viên (<https://saigonzoo.net/saigonzoo-online-tour>) để dạo "Một vòng quanh Thảo Cầm Viên" qua video.



CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 7. SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.
- Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể.
- Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.
- Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Hai bộ thẻ số từ 1 đến 20 (hoặc 2 bộ thẻ từ gắn bảng).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Các phần Khởi động, mục 1, 2 của Khám phá.
- Tiết 2: Mục 3 của Khám phá và các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS trao đổi nhóm đôi, trong đó 1 bạn sẽ thực hiện việc tìm thẻ số ở 2 nhóm thẻ (Hình 1a, Hình 1b trong SGK), sau đó trao đổi với nhau và cho biết việc tìm thẻ ở hình nào dễ hơn và giải thích.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV tổ chức hoạt động nhóm đôi. Hướng dẫn cách chơi.
- Định hướng cho các nhóm suy nghĩ, thảo luận để chỉ ra việc tìm thẻ số ở nhóm thẻ nào dễ hơn và định hướng cho HS cách giải thích.

👉 Sản phẩm

- HS hào hứng tham gia trò chơi.
- HS nhận xét được việc tìm thẻ số ở Hình 1b trong SGK nhanh hơn và giải thích theo ngôn ngữ của HS.



1. Sắp xếp để tìm nhanh hơn

🕒 Mục tiêu

- HS giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.
- Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1a, 1b trong SGK*, để biết được lí do tại sao tìm ở *Hình 1b trong SGK* lại nhanh hơn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Các thẻ số ở *Hình 1a* và *Hình 1b trong SGK* được bố trí như thế nào? (*Hình 1a trong SGK* chưa được sắp xếp, *Hình 1b trong SGK* xếp các thẻ theo thứ tự tăng dần của số ghi trên thẻ).
- Khi tìm một thẻ số ở *Hình 1b trong SGK* ta tìm như thế nào?
- Tìm kiếm thẻ số ở *Hình 1a trong SGK* hay *Hình 1b trong SGK* dễ hơn?

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi tương tự phần Khởi động với *Hình 2a, 2b trong SGK*. Trao đổi để chỉ ra tìm thẻ số, thẻ chữ ở hình nào nhanh hơn và lí giải được việc tìm ở *Hình 2b trong SGK* nhanh hơn là do có sự sắp xếp các thẻ số theo thứ tự từ nhỏ đến lớn, các thẻ chữ theo thứ tự từ a đến k.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- So với *Hình 1a, 1b trong SGK*, ở *Hình 2a, 2b trong SGK* có thêm loại thẻ nào?
- Để tìm 1 thẻ số bất kì, em làm thế nào?
- Để tìm 1 thẻ chữ bất kì, em làm thế nào?

Hoạt động

HS tự đọc kênh chữ, quan sát *Hình 2a, 2b trong SGK* để nhận thấy nếu sắp xếp theo loại thẻ thì việc tìm kiếm trong trường hợp này là nhanh hơn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Các thẻ ở *Hình 2a* và *Hình 2b trong SGK* có hai loại thẻ là: thẻ số và thẻ chữ.
- Sau khi phân loại, các thẻ đã được sắp xếp như thế nào? (xếp theo thứ tự tăng dần đối với thẻ số và thứ tự bảng chữ cái đối với thẻ chữ).
- Khi tìm một thẻ chữ hoặc thẻ số ở *Hình 2b trong SGK*, ta tìm như thế nào?

Ở phần này, GV hướng dẫn để HS lí giải được việc tìm thẻ ở *Hình 2b trong SGK* là do có sự phân loại và sắp xếp.

Sản phẩm

- HS chỉ ra được việc tìm thẻ số ở *Hình 1b trong SGK* nhanh hơn là vì các thẻ số ở *Hình 1b trong SGK* đã được sắp xếp theo thứ tự từ nhỏ đến lớn.
- HS lí giải được việc tìm thẻ ở *Hình 2b trong SGK* dễ hơn là do đã phân loại: thẻ số riêng, thẻ chữ riêng. Đồng thời, ở mỗi loại, các thẻ lại được sắp xếp theo thứ tự tăng dần nên khi cần tìm 1 thẻ nào đó sẽ nhanh chóng hơn.
- HS chỉ ra được cách tìm kiếm 1 thẻ trong nhóm đã được sắp xếp.

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

Mục tiêu

- HS có thể sắp xếp đồ vật hợp lí theo một yêu cầu cụ thể.
- HS nêu được cách tìm đúng và nhanh hơn đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, thảo luận để đưa ra nhận xét về sự hợp lí của cách sắp xếp đồ vật, sách vở như *Hình 3 trong SGK*; chỉ ra cách sắp xếp bát đĩa ở *Hình 4b trong SGK* lên giá để bát đĩa ở *Hình 4a trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Đồ dùng học tập và sách vở ở *Hình 3 trong SGK* đã được sắp xếp. Đồ dùng để riêng 1 ngăn, sách và vở để ở 2 ngăn riêng. Sách, vở đã được sắp xếp theo vần a, b, c.

HS có thể đề xuất cách sắp xếp khác: như sắp xếp theo màu sắc của bìa, kích thước của sách, vở và lí giải cách sắp xếp của HS.

Các đồ vật có sẵn trên giá để bát đĩa ở *Hình 4a trong SGK* là gợi ý về cách phân loại, sắp xếp. Mỗi loại để ở một ngăn (phân loại). Trong từng ngăn thì bát, đĩa được sắp xếp theo kích thước.

Hoạt động

HS tự rút ra kiến thức như ghi tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ta phân loại đồ vật dựa vào điều gì? (Dựa theo yêu cầu, điều kiện, đặc điểm của đồ vật).
- Em hãy nêu cách tìm đối với các đồ vật đã được phân loại, sắp xếp (đến ngăn chứa loại đó, dựa vào thứ tự sắp xếp để tìm nhanh).

Sản phẩm

- HS nhận xét được cách sắp xếp đồ vật trong *Hình 3 trong SGK*: Một ngăn để sách, một ngăn để vở, một ngăn để đồ dùng học tập.
- HS nêu được cách tìm một đồ vật bằng cách tìm đến ngăn chứa đồ vật đó và dựa trên cách sắp xếp đồ vật trong ngăn để có cách tìm hợp lí.

– HS chỉ ra được cách sắp xếp đồ vật trong *Hình 4b trong SGK* và giá để bát đĩa ở *Hình 4a trong SGK* theo gợi ý phân loại, sắp xếp.

– HS nêu được cách tìm đúng và nhanh một quyển sách, vở hay đồ dùng học tập trong giá sách *Hình 3 trong SGK*.

3. Biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây

☉ Mục tiêu

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

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để thấy được sự tương đương về cách sắp xếp tủ quần áo ở *Hình 5a trong SGK* với mô tả ở sơ đồ hình cây *Hình 5b trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Gốc cây (0) thể hiện đồ vật gì?
- Các nhánh cây (1, 2, 3) tương ứng với các ngăn tủ nào (*Quần áo đi học, Quần áo thể thao, Quần áo ẩm*).
- Các nhánh cây số 1, 2, 3 có vị trí so với nhau như thế nào, vì sao? (ngang nhau, vì cùng là ngăn tủ lớn).
- Ngăn tủ số 1 được phân chia như thế nào? Phần trên chứa gì? Phần dưới chứa gì? Hai phần này tương ứng với thành phần nào trong sơ đồ ở *Hình 4b trong SGK*?
- Trong sơ đồ hình cây, em hãy giải thích vì sao 2.1 Áo phông, 2.2 Quần Soóc là hai nhánh con của nhánh 2 lại là nhánh con thuộc nhánh cây số 2?

Hoạt động

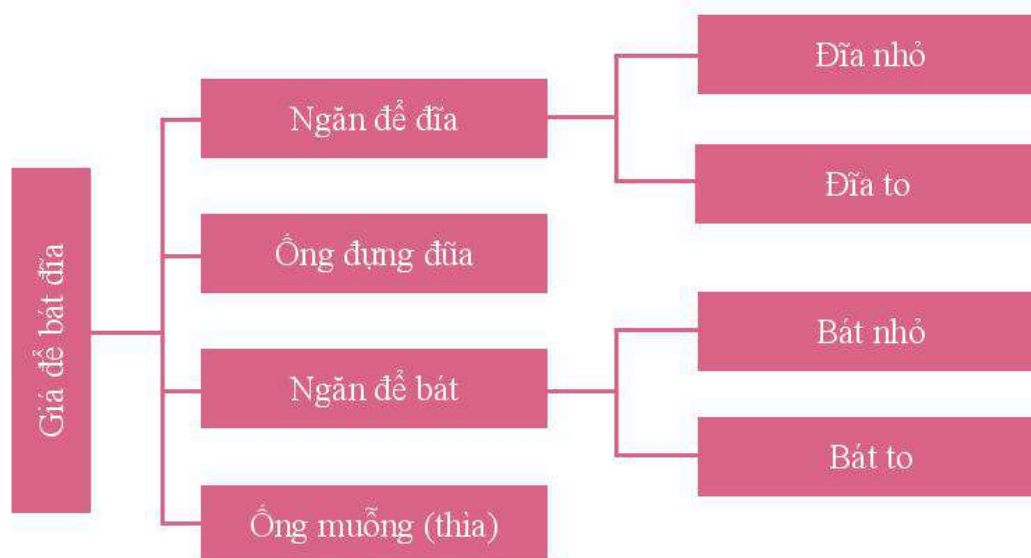
HS làm việc nhóm, hoàn thành sơ đồ hình cây ở *Hình 6 trong SGK* để mô tả cách phân loại bát, đĩa, thìa, đũa vào giá để bát đĩa ở *Hình 4a trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Trên sơ đồ đã ghi tên một số đồ vật để gợi ý cho HS điền những chỗ còn lại. GV gợi ý để HS nhớ lại cách phân loại, sắp xếp ở *Hình 4 trong SGK* để nêu nội dung cần điền vào chỗ có dấu?

👉 Sản phẩm

HS hoàn thành sơ đồ hình cây như sau (có thể hoán đổi thứ tự đĩa nhỏ với đĩa to, bát nhỏ với bát to):



Hoạt động

HS tự rút ra kiến thức như ghi tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Sản phẩm

- Nêu được sự tương ứng giữa cách sắp xếp tủ quần áo với sơ đồ hình cây.
- HS hoàn thành được sơ đồ hình cây *Hình 6 trong SGK* theo cách sắp xếp bát, đĩa, thìa, đĩa ở *Hình 4 Mục 2 trong SGK*.



HS làm việc cá nhân để trả lời Câu hỏi 1 và làm việc nhóm để hoàn thành Câu hỏi 2, *Hình 7 trong SGK (7a và 7b trong SGK)*.

Bài tập 1. HS nêu được cách sắp xếp sách, vở, đồ dùng học tập vào cặp của các em theo từng ngăn, giải thích được lí do sắp xếp theo ngăn, sau đó hoàn thành sơ đồ hình cây mô tả cách sắp xếp của HS. Nêu được cách tìm một đồ vật trong cặp dựa trên sự sắp xếp.

Bài tập 2. HS nêu được cách sắp xếp thực phẩm ở *Hình 7a trong SGK* sang tủ lạnh ở *Hình 7b trong SGK* theo từng ngăn.

GV gợi ý để HS quan sát, sắp xếp loại thực phẩm tương ứng ở *Hình 7a trong SGK* vào vị trí có thực phẩm cùng loại để sẵn trong tủ lạnh. Riêng chai nước, GV có thể cho các em thảo luận vị trí đặt chai nước để có mức độ làm mát ít nhất và để chai nước đứng thẳng (ngăn dưới của cánh tủ lạnh).



VẬN DỤNG

Bài tập 1. GV định hướng cho HS việc tìm một bài trong cuốn sách thì sử dụng Mục lục để tìm số trang tương ứng với bài cần tìm. Sau đó mở đến trang có bài đó (số trang của cuốn sách được sắp xếp theo thứ tự tăng dần nên không lật lần lượt từng trang từ đầu đến cuối cuốn sách).

Bài tập 2. Câu trả lời của HS có thể khác nhau. Trên cơ sở câu trả lời của HS, GV hướng dẫn để HS nhận thấy việc tìm quần, áo nói riêng và các đồ vật nói chung sẽ nhanh hơn nếu chúng được sắp xếp hợp lý.

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

Sơ đồ hình cây có thể có nhiều hình dáng khác nhau.



BÀI 8. LÀM QUEN VỚI THƯ MỤC (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được tệp, thư mục, ổ đĩa.
- Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục.
- Tìm hiểu được cấu trúc của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào.
- Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục.
- Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Hình ảnh các loại tệp, thư mục và hình ảnh sử dụng trong bài.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Khởi động, mục 1 và mục 2 phần Khám phá.
- Tiết 2: Mục 3 phần Khám phá, Luyện tập.
- Tiết 3: Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung phần khởi động và trả lời câu hỏi của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý: các đồ vật được phân loại, sắp xếp để làm gì? Thông tin trong máy tính có cần phải sắp xếp hay không? Thông tin trong máy tính được sắp xếp như thế nào?

👉 Sản phẩm

- HS trả lời được: Đồ vật được phân loại, sắp xếp để dễ tìm; thông tin trong máy tính cũng cần được phân loại, sắp xếp để dễ tìm.
- HS hứng thú với bài học mới.



KHÁM PHÁ

1. Tìm hiểu tệp, thư mục, ổ đĩa trong máy tính

🕒 Mục tiêu

- Nhận biết được tệp, thư mục, ổ đĩa.
- Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để nhận biết được các biểu tượng về tệp, về thư mục, ổ đĩa. Biết được có những ổ đĩa nào ở *Hình 1 trong SGK*; nhận biết được 3 thư mục ở ổ đĩa (D:); nhận biết được thư mục đang mở, nêu được sơ lược cấu trúc cây thư mục; cách mở một thư mục và quan sát nội dung thư mục.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hãy nêu tên các ổ đĩa em nhìn thấy ở *Hình 1 trong SGK*.
- Các thư mục có biểu tượng giống cái gì? *Hình 1 trong SGK* có những thư mục nào?
- Ở *Hình 1 trong SGK* em thấy có những tệp nào?
- Thư mục gốc có thể chứa những gì?
- Trong thư mục có thể chứa những gì?
- Thư mục *Gia sach* là thư mục mẹ của những thư mục nào?
- Làm thế nào để mở một thư mục trên máy tính?

Hoạt động

HS làm việc cặp đôi, quan sát kênh hình, đọc kênh chữ, phát biểu, thảo luận để chỉ ra các ổ đĩa, thư mục và các tệp ở *Hình 2 trong SGK*.

Chỉ ra thư mục đang được mở, nội dung thư mục đó gồm những gì; thư mục *Gia sach* chứa những thư mục con nào.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ở *Hình 2 trong SGK*, em nhìn thấy những ổ đĩa nào?
- Kể tên các thư mục có trong ổ (D:).
- Thư mục hiện đang được mở là thư mục nào?
- Kể tên 2 tệp trong thư mục hiện đang mở.
- Ở *Hình 3 trong SGK*: Thư mục *Gia sach* thuộc ổ đĩa nào?
- Hãy kể tên các thư mục con trong thư mục *Gia sach*.
- Nêu các bước để mở được thư mục *Sach*.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- + Trong máy tính, người ta lưu dữ liệu ở đâu?
- + Ổ đĩa được đặt tên như thế nào?
- + Ổ đĩa chứa những gì?
- + Thư mục có thể chứa những gì? Thư mục mẹ chứa những gì?

Sản phẩm

– HS nhận biết được trong máy tính có nhiều ổ đĩa, trong ổ đĩa có nhiều thư mục và tệp. Trong thư mục có thể có các thư mục con và các tệp. – HS nhận biết được tệp, thư mục, ổ đĩa và chỉ ra được các ổ đĩa, thư mục, tệp ở *Hình 2 trong SGK*.

– HS chỉ và gọi tên được đúng thư mục đang được mở ở *Hình 3 trong SGK*.

2. Cây thư mục

Mục tiêu

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

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

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, liên hệ kiến thức Bài 7 để biết được cách lưu trữ thông tin trong máy tính cũng có thể mô tả được bằng sơ đồ hình cây.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Giải thích để HS thấy việc tìm đến tệp *Tieng Viet 3* phải thực hiện từng bước và theo đúng thứ tự, bắt đầu từ thư mục gốc (ổ đĩa (D:)).

Hoạt động

HS làm việc nhóm, quan sát kênh hình, trao đổi và thảo luận tìm hiểu cây thư mục ở *Hình 5 trong SGK* và trả lời câu hỏi, làm bài tập trong SGK.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đây là thư mục gốc? Thư mục gốc có tên là gì?
- Trong thư mục gốc có các thư mục con, tệp nào? Kể tên các thư mục con, tệp trong thư mục *Truyen*, *Phim hoạt hình*?
- Để đến tệp *The gioi khung long* ta phải vào ổ đĩa nào? Tiếp đến là vào thư mục nào?
- Thông tin trong máy tính được tổ chức lưu trữ như thế nào? Gọi là gì?
- Cây thư mục giúp chúng ta điều gì?

Sản phẩm

– HS nhận thấy được có thể sử dụng sơ đồ hình cây để mô tả sự sắp xếp thông tin trong máy tính.

– HS nêu được tên thư mục gốc, tên các thư mục con và tệp trong thư mục gốc.

– HS nêu được tên các thư mục con trong thư mục *Truyen* (nêu được đúng tên 2 thư mục con bên trong và nêu được có gì trong hai thư mục con này); trong thư mục *Phim hoạt hình* (nêu được tên hai tệp bên trong).

– HS nêu được các bước để tìm đến tệp *The gioi khung long*.

– HS nêu được thông tin trong máy tính được tổ chức lưu trữ dưới dạng sơ đồ hình cây, gọi là cây thư mục và sơ đồ hình cây là mô tả một sắp xếp và cây thư mục giúp dễ dàng tìm được thư mục, tệp lưu trữ trong máy tính.

3. Tạo, đổi tên, xóa thư mục

☉ Mục tiêu

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

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát thực hành minh họa để tìm hiểu cách sử dụng File Explorer để tạo, đổi tên, xóa thư mục.

Hoạt động

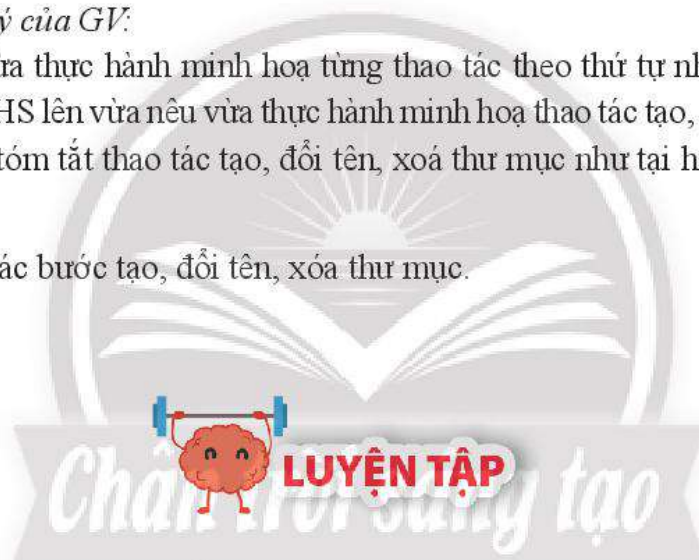
HS tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV vừa nêu vừa thực hành minh họa từng thao tác theo thứ tự như trong SGK để tạo thư mục. Sau đó gọi HS lên vừa nêu vừa thực hành minh họa thao tác tạo, đổi tên, xóa thư mục.
- GV hỗ trợ HS tóm tắt thao tác tạo, đổi tên, xóa thư mục như tại hộp Ghi nhớ.

👉 Sản phẩm

– HS nêu được các bước tạo, đổi tên, xóa thư mục.



HS làm việc nhóm hoặc cá nhân để thảo luận trả lời các câu hỏi, bài tập.

Bài tập 1. HS nêu được câu sai: C.

Bài tập 2. a) HS trả lời được: Ổ đĩa tên là đĩa (G:); b) thư mục *Học tập* chứa các thư mục con: *Toán, Tin học*, các tệp: *Sách Toán, Vô Toán 3, Sách Tin học, Vô Tin học 3*, tệp *Danh mục sách vô*; c) HS chỉ được các bước tìm đến tệp *Danh mục sách vô* là: mở ổ đĩa (G:); mở thư mục *Học tập*, tìm đến tệp *Danh mục sách vô*.

HS chỉ được các bước tìm đến tệp *Vô Tin học 3* là: mở ổ đĩa (G:); mở thư mục *Học tập*; mở thư mục *Tin học*, tìm đến tệp *Vô Tin học 3*.

Bài tập 3. HS nêu được khẳng định đúng nhất: C.



☉ Mục tiêu

- Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào.
- Thực hiện được việc tạo, xóa, đổi tên thư mục.
- Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, thực hiện các nhiệm vụ thực hành theo thứ tự trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Theo dõi, hỗ trợ HS thực hành Bài tập 1, 2.

Ở Bài 3, GV nêu các bước cần thực hiện để HS thực hành tìm đến tệp theo yêu cầu. GV cũng có thể vẽ sơ đồ hình cây mô tả cây thư mục có sẵn trong máy tính và yêu cầu HS căn cứ vào sơ đồ cây thư mục để tìm đến tệp theo yêu cầu.

Lưu ý: GV cho HS thực hành trên ổ đĩa (D:), không nên để thực hành trên ổ đĩa (C:) để tránh ảnh hưởng đến hệ thống.

📁 Sản phẩm

Bài tập 1. HS hoàn thành được các nhiệm vụ theo thực tế máy tính HS đang sử dụng.

Bài tập 2. Tạo được cây thư mục như *Hình 10 trong SGK* và thực hiện được thao tác mở thư mục, xem nội dung thư mục đang mở, đổi tên, xóa thư mục.

Bài tập 3. Thực hiện tìm được tệp theo yêu cầu của GV.



GV hướng dẫn để HS vẽ sơ đồ hình cây mô tả cách sắp xếp quần, áo trong tủ của bản thân mỗi HS.

Sau đó, yêu cầu HS tạo cây thư mục trong máy tính tương ứng với sơ đồ hình cây vừa vẽ.

CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 9. LƯU TRỮ, TRAO ĐỔI, BẢO VỆ THÔNG TIN CỦA EM VÀ GIA ĐÌNH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.
- Biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.
- Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Giấy khổ lớn, bút dạ (để trình bày kết quả hoạt động nhóm), giấy A4 (để lập bảng ghi kết quả khi làm việc của cá nhân HS).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phần Khởi động, mục 1, và phần Làm mục 2 của phần Khám phá.
- Tiết 2: Từ phần Đọc (mục 2) phần Khám phá đến hết bài.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, suy nghĩ để chỉ ra thông tin cá nhân, thông tin gia đình và thông tin không phải là thông tin cá nhân hay gia đình.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý thông tin cá nhân là thông tin liên quan đến một người cụ thể; thông tin gia đình là thông tin liên quan đến những người trong gia đình em.

👉 Sản phẩm

- HS nêu được Thông tin cá nhân: tên, năm sinh của em, địa chỉ nhà em, ảnh của em.
- Thông tin gia đình: Đây là thông tin cá nhân của bố, của mẹ, bức ảnh chụp gia đình em.
- Thông tin không phải cá nhân, gia đình em: tên, địa chỉ, ảnh chụp một trường tiểu học.



KHÁM PHÁ

1. Thông tin cá nhân, gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính

🕒 Mục tiêu

HS biết được thông tin cá nhân và thông tin gia đình được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, quan sát kênh hình, thảo luận, phát biểu để chỉ ra thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ ở đâu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Hình 1 trong SGK: Em hãy nêu của các thiết bị trong hình?
- Thông tin nào được lưu trữ trong các thiết bị đó?
- Đó có phải thông tin cá nhân hoặc thông tin gia đình không?
- Ở Hình 2 trong SGK, em hãy kể ra một số ứng dụng được dùng để trao đổi thông tin trong hình.

GV có thể giới thiệu thêm cho HS một số thiết bị khác như máy tính bảng, đồng hồ thông minh, ... và kể thêm một số ứng dụng mạng xã hội hiện nay mà HS hoặc người thân của HS sử dụng.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hãy nêu ví dụ về một số thông tin cá nhân, thông tin gia đình.
- Thông tin cá nhân, gia đình có thể lưu trữ và trao đổi nhờ thiết bị nào?

📁 Sản phẩm

- HS nêu được một số thông tin cá nhân (tên, ngày sinh, ảnh chụp...), thông tin gia đình (ảnh chụp gia đình, địa chỉ nhà, giờ giấc sinh hoạt của gia đình...).
- HS nêu được thông tin cá nhân và gia đình được trao đổi qua thư điện tử, tin nhắn Facebook, ...
- HS nêu được thông tin cá nhân và gia đình được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.

2. Bảo vệ thông tin cá nhân, gia đình

🕒 Mục tiêu

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

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, quan sát kênh hình, thảo luận để trả lời các câu hỏi của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức để HS làm việc theo nhóm phát biểu thảo luận trả lời câu hỏi ở *Hình 3 trong SGK*.

– Tại sao kẻ xấu biết gia đình em đang đi du lịch?

– Khi nhìn thấy hình ảnh gia đình đang đi du lịch được chia sẻ trên mạng, kẻ xấu có thể làm gì?

Hoạt động

HS đọc sách, GV hướng dẫn HS tóm tắt những rủi ro có thể xảy ra trong các tình huống ở *Hình 4, 5, 6 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Nếu kẻ xấu biết thông tin về ngày tháng năm sinh của em, em lại dùng ngày tháng năm sinh đặt làm mật khẩu thì điều gì có thể xảy ra?

– Tại sao em không nên cung cấp thông tin của em, gia đình em cho người lạ?

– Tại sao không nên nhấp chuột vào liên kết do người lạ gửi đến?

Hoạt động

HS làm việc nhóm, thảo luận, phát biểu kể thêm về những việc xấu mà người khác có thể làm khi có những thông tin cá nhân, gia đình.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Nếu kẻ xấu biết rõ giờ giấc sinh hoạt của gia đình em, biết rõ em học lớp nào, trường nào, chúng có thể làm gì gây hại cho em?

– GV gợi ý bằng cách nêu một số tình huống thông tin cá nhân, gia đình bị sử dụng để làm việc xấu.

Hoạt động

HS tự tóm tắt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hỗ trợ của GV.

👉 Sản phẩm

– Ở *Hình 3 trong SGK*, HS nêu được lí do kẻ xấu có thể vào nhà lấy cắp đồ khi gia đình đang đi du lịch xa nhà.

– Ở *Hình 4 trong SGK*, HS nêu được khi lấy thông tin cá nhân làm mật khẩu thì kẻ xấu có thể đoán được mật khẩu.

– Ở *Hình 5 trong SGK*, nêu được khi nhấp vào liên kết lạ có thể sẽ bị lấy cắp thông tin trên máy tính để gây hại, lừa đảo.

- Ở Hình 6 trong SGK, HS nêu được không nên cung cấp thông tin cá nhân, gia đình cho người lạ vì kẻ xấu có thể sử dụng để làm hại cho em và gia đình.
- HS biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.
- HS có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính.



HS làm việc nhóm để thực hiện Bài tập 1, 2 và 3 phần luyện tập.

Bài tập 1. Ví dụ: Tên, năm sinh của em, địa chỉ nhà em, ảnh của em, số điện thoại, nghề nghiệp của bố, mẹ em, bức ảnh chụp gia đình em, thói quen sinh hoạt của gia đình em,...

Bài tập 2. HS trả lời được việc bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình là cần thiết. Nếu không may những thông tin này rơi vào tay những kẻ xấu, chúng sẽ lợi dụng để tiến hành như hành vi phạm pháp ảnh hưởng đến bản thân cũng như người thân trong gia đình.

Bài tập 3. HS nêu được một số trường hợp kẻ xấu lợi dụng thông tin cá nhân và gia đình:

- Lấy tên tuổi uy tín cá nhân hoặc của gia đình đi vay tiền, hoặc giả danh để làm việc xấu.
- Thực hiện hành vi bắt cóc tống tiền.
- Đột nhập trộm cắp khi biết thông tin không có ai ở nhà.



- HS làm việc cá nhân, trao đổi với bạn để thực hiện nhiệm vụ học tập.
- GV định hướng HS để chỉ ra được lí do không nên cung cấp cho người lạ thông tin về giờ giấc đi làm của các thành viên trong gia đình.
- GV nhắc nhở HS không những biết bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình mình mà còn cần tôn trọng, bảo vệ thông tin của những người khác.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 10. TRANG TRÌNH CHIẾU CỦA EM (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm.
- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản có ảnh minh họa, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm MS Office 2016.
- Biểu tượng phần mềm MS PowerPoint được đặt ngay trên màn hình nền hoặc Taskbar.
- Chuẩn bị một số tệp hình ảnh để thực hiện chèn ảnh vào trang trình chiếu.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy học trong 2 tiết.

- Tiết 1: Phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập.
- Tiết 2 (thực hành): Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Là tiết học đầu tiên HS được làm quen với phần mềm trình chiếu, do vậy GV nên minh họa một bài trình chiếu sinh động để tạo ấn tượng, hấp dẫn với HS.

GV có thể nêu một số câu hỏi như: Em đã thấy thầy, cô giáo sử dụng phần mềm trình chiếu để giảng bài trong lớp học chưa? Em thích những tiết học có sử dụng bài trình chiếu không? Tại sao?

Sau đó GV giới thiệu ở bài học này chúng ta sẽ tìm hiểu phần mềm trình chiếu để các em có thể tự tạo trang trình chiếu sinh động, hấp dẫn.



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS tham gia trò chơi “Làm quen”, chuẩn bị thông tin cá nhân (họ và tên, lớp, trường, sở thích, ...) để đứng lên tự giới thiệu về bản thân mình khi được gọi tên.

– HS quan sát *Hình 1 trong SGK* để phán đoán phần mềm bạn Chi đã sử dụng để giới thiệu bản thân.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gợi ý để HS chuẩn bị thông tin cá nhân để đứng lên tự giới thiệu trước lớp.

– GV yêu cầu HS quan sát *Hình 1 trong SGK* và cho biết bạn Chi đã sử dụng phần mềm nào để tự giới thiệu bản thân. Ngoài thông tin ở dạng chữ thì còn có thông tin gì ở dạng gì trên trang trình chiếu?

– GV giới thiệu khi sử dụng phần mềm trình chiếu để giới thiệu bản thân, em có thể đưa hình ảnh vào trang trình chiếu để phần giới thiệu của các em sẽ sinh động, hấp dẫn hơn.

Sản phẩm

- HS đoán được phần mềm bạn Chi sử dụng để tạo trang trình chiếu.
- HS hứng thú, suy nghĩ, dự kiến nội dung trang trình chiếu của bản thân.



Mục tiêu

- HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm MS PowerPoint; biết cách kích hoạt (khởi động) được phần mềm bằng chuột.
- HS nhận biết được một số thành phần chính trên màn hình làm việc của phần mềm trình chiếu.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Khởi động phần mềm trình chiếu

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu sơ lược về phần mềm trình chiếu; nhận biết biểu tượng phần mềm trình chiếu MS PowerPoint; biết cách khởi động; nhận biết màn hình làm việc của MS PowerPoint và một số thành phần trên đó.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV giới thiệu phần mềm trình chiếu giúp tạo ra các trang trình chiếu; có thể đưa vào trang trình chiếu: chữ, hình ảnh, video, clip âm thanh, ... để trình bày được sinh động, hấp dẫn.

– Yêu cầu HS nêu thao tác khởi động phần mềm trình chiếu PowerPoint; nêu tên các thành phần được chú thích ở *Hình 2 trong SGK*.

– GV yêu cầu HS quan sát để nhận biết biểu tượng của phần mềm MS PowerPoint trên màn hình nền, trên thanh Taskbar; gọi HS lên thực hành minh họa khởi động phần mềm. GV chỉ trên màn chiếu từng thành phần của màn hình làm việc và yêu cầu HS đối chiếu với *Hình 2 trong SGK* để nêu tên từng thành phần.

Hoạt động

HS nhắc lại thao tác sử dụng chuột để khởi động phần mềm MS PowerPoint.

Sản phẩm

– HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và biết cách thực hiện khởi động phần mềm MS PowerPoint bằng chuột máy tính.

– Nêu được tên của một số thành phần trên màn hình làm việc của MS PowerPoint như: trang trình chiếu, các khung văn bản để nhập nội dung, bảng chọn các thẻ; dải lệnh, nhóm lệnh; trang trình chiếu thu nhỏ.

b) Nhập chữ vào trang trình chiếu

Hoạt động

HS tìm hiểu *Hình 3 trong SGK*, theo dõi minh hoạ, phát biểu, thảo luận về các các bước nhập chữ vào trang trình chiếu. Dưới sự hướng dẫn, minh hoạ của GV, HS biết được cách sử dụng phím Caps Lock để gõ chữ hoa, chữ thường; cách sử dụng phím Backspace để xoá kí tự trước con trỏ soạn thảo.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS xem *Hình 3 trong SGK*, sau đó quan sát GV minh hoạ các bước để nhập chữ vào trang trình chiếu.

– Gọi HS lên thực hành minh hoạ gõ nội dung giới thiệu của HS vào khung văn bản. GV hỗ trợ để HS thực hiện được việc gõ nội dung vào khung văn bản. Trong quá trình đó, GV hướng dẫn HS bật phím Caps Lock khi muốn viết hoa, tắt phím Caps Lock để chuyển về chế độ viết thường; hướng dẫn HS sử dụng phím Backspace để xoá kí tự vừa gõ nhầm và gõ lại cho đúng.

Lưu ý:

– Đối với HS chưa quen sử dụng bàn phím, để dễ thao tác, SGV chỉ giới thiệu sử dụng phím Caps Lock để chuyển chế độ gõ chữ hoa, chữ thường, sử dụng phím Backspace để xoá kí tự trước con trỏ soạn thảo. Tùy vào kĩ năng sử dụng bàn phím của HS mà GV có thể giới thiệu thêm cách sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, sử dụng phím mũi tên và phím Delete để xoá kí tự ngay sau con trỏ soạn thảo.

– HS chưa biết cách gõ chữ Việt có dấu nên HS chỉ cần gõ không dấu. GV tắt ứng dụng gõ tiếng Việt có dấu để tránh gây lỗi khi gõ.

Hoạt động

HS nêu lại được các bước để nhập chữ vào trang trình chiếu, cách gõ được chữ hoa, chữ thường, xoá được kí tự gõ nhầm.

Hoạt động

HS tự tóm tắt kiến thức như nội dung tại hộp Ghi nhớ.

Sản phẩm

– HS nêu được cách nhập chữ vào trang trình chiếu; biết cách gõ được chữ hoa, chữ thường, cách xoá kí tự đã gõ nhầm.

– HS được gọi lên thực hành minh hoạ thì thực hiện được các thao tác nêu trên dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

c) Chèn ảnh vào trang trình chiếu

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, theo dõi thực hành minh hoạ, phát biểu, thảo luận về các bước thực hiện chèn ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh và chuyển đổi giữa chế độ trình chiếu toàn màn hình và chế độ soạn thảo.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV thực hiện minh họa chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh. Trong quá trình thực hành minh họa, GV vừa nêu các bước vừa thực hiện minh họa; đồng thời cần dừng lại nêu lý do khi gặp tình huống cần thay đổi kích thước, vị trí của hình ảnh. Sau khi đã hoàn thành, GV thực hiện minh họa chuyển sang chế độ trình chiếu rồi trở lại chế độ soạn thảo.

– GV gọi một số HS lên thực hành minh họa, mỗi HS thực hành minh họa một công đoạn: chèn hình ảnh vào trang trình chiếu; thay đổi kích thước hình ảnh; thay đổi vị trí hình ảnh; chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại. HS vừa nêu các bước vừa thực hành minh họa trên máy tính, các HS khác theo dõi, nhận xét.

Hoạt động

HS nêu lại các bước chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh; thao tác chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, trao đổi của HS, GV hướng dẫn chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Sản phẩm:

– HS nêu được các bước chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh, chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại.

– HS được gọi lên thực hành minh họa thì thực hiện được các thao tác trên dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

d) Lưu bài trình chiếu

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình trong SGK, theo dõi minh họa của GV, phát biểu, thảo luận về các bước lưu bài trình chiếu, thoát khỏi MS PowerPoint, mở tệp trình chiếu đã lưu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu nội dung mục 4 trong SGK, sau đó GV thực hiện minh họa lưu bài trình chiếu, thoát khỏi MS PowerPoint, mở tệp trình chiếu đã lưu để HS theo dõi. Sau đó, GV sao chép nội dung trang trình chiếu sang bài trình chiếu mới để HS thực hiện.

– GV gọi một số HS lên vừa nêu các bước vừa thực hiện từng công đoạn: lưu bài trình chiếu; thoát khỏi MS PowerPoint; mở tệp trình chiếu đã lưu. Các HS khác theo dõi, phát biểu, trao đổi về các thao tác thực hiện.

– Trong quá trình minh họa, GV đặt câu hỏi, hướng dẫn để HS nhận thấy sự cần thiết phải lưu bài trình chiếu để sử dụng về sau và khi có chỉnh sửa thì phải thực hiện lưu lại. GV có thể thực hiện nội dung bài trình chiếu và thực hiện lưu lại, không lưu lại để HS nhận thấy tác dụng của việc lưu hoặc không lưu lại.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, thảo luận của HS, GV hướng dẫn HS chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Sản phẩm

– HS nêu được các bước lưu bài trình chiếu, thoát khỏi MS PowerPoint, mở tệp trình chiếu đã lưu.

– HS được gọi lên thực hành minh họa thì thực hiện được các thao tác trên dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.



HS làm việc cá nhân, phát biểu, thảo luận để hoàn thành các Bài tập 1, 2, 3, 4.

Bài tập 1. HS chỉ ra được C là biểu tượng của phần mềm trình chiếu MS PowerPoint.

Bài tập 2. HS sắp xếp được thứ tự thực hiện các việc để nhập chữ vào trang trình chiếu là B, A.

Bài tập 3. HS sắp xếp được thứ tự thực hiện các việc để chèn hình ảnh vào trang trình chiếu là: B, A, D, C.

Bài tập 4. HS sắp xếp được thứ tự thực hiện các việc để lưu tệp trình chiếu là: C, A, B, D.



Bài tập 1.

– HS làm việc nhóm đôi, từng em lần lượt thực hiện khởi động MS PowerPoint, tạo, lưu bài trình chiếu riêng cho mỗi em và thoát khỏi phần mềm.

– GV theo dõi, hỗ trợ HS hoàn thành bài trình chiếu của mỗi em và thoát khỏi MS PowerPoint trước khi chuyển sang làm Bài tập 2.

Bài tập 2.

– Tương tự, HS làm việc nhóm đôi, từng em lần lượt thực hiện các yêu cầu a, b, c, d, e trong bài.

– GV theo dõi, hỗ trợ HS hoàn thành bài thực hành.

Sản phẩm

Mỗi HS tạo được bài trình chiếu của bản thân; thực hiện được việc khởi động phần mềm trình chiếu; nhập chữ, chèn hình ảnh vào trang chiếu; lưu bài trình chiếu; mở được bài trình chiếu đã lưu và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.



GV tổ chức cho HS ngồi thực hành theo nhóm để cùng làm một bài trình chiếu về một bạn ở nhóm khác. Để tạo không khí hoạt động tích cực trong lớp học, GV khuyến khích HS các nhóm trao đổi với nhau để lấy ý kiến góp ý cho nội dung cho bài trình chiếu; sau khi hoàn thành bài trình chiếu thì mời bạn được nhóm làm bài giới thiệu sang để trình chiếu sản phẩm.

BÀI 11A. HỆ MẶT TRỜI (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận thấy máy tính giúp tìm hiểu, quan sát Hệ Mặt Trời.
- Kể lại những hiểu biết mới sau khi quan sát.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm Solar System.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy, học trong 3 tiết.

- Tiết 1: Phần Khởi động, Khám phá.
- Tiết 2: Phần Luyện tập, Thực hành (Bài 1).
- Tiết 3: Thực hành (tiếp), Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY, HỌC

Là tiết học các em HS được tìm hiểu, khám phá thế giới tự nhiên phần mềm SolarSystem, do vậy GV dành thời gian để giới thiệu cho HS về các ứng dụng của phần mềm và tạo ấn tượng cho HS về những lợi ích và sự hấp dẫn của phần mềm.

GV có thể bắt đầu bằng những câu hỏi như: Em có biết trong Hệ Mặt Trời gồm những gì không? Theo em hiểu thì Trái Đất đứng yên hay chuyển động? Em có muốn tìm hiểu các hành tinh trong Hệ Mặt Trời không?

Sau đó GV giới thiệu với phần mềm SolarSystem và dẫn dắt để giới thiệu cho HS biết: Với phần mềm này được cài đặt trên máy tính, các em có thể tự tìm hiểu, khám phá về Trái Đất, Mặt Trời, Mặt Trăng hay các hành tinh và vận dụng những khám phá của mình để chinh phục trạm vũ trụ.



❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS quan sát kênh Hình về Hệ Mặt Trời. Nghe GV giới thiệu về Hệ Mặt Trời.

- HS tham gia trò chơi “Tiếp sức”. HS sẽ xung phong tiếp sức cho nhau kể tên các hành tinh trong Hệ Mặt Trời. GV có thể nêu một số gợi ý trong quá trình HS tham gia trò chơi.
- GV giới thiệu *Hình 1 trong SGK* là hình ảnh mô phỏng Hệ Mặt Trời. HS có thể nhận ra xung quanh mặt trời có các hành tinh (có ghi chú trên hình).

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV giới thiệu về Hệ Mặt Trời ở giữa là Mặt Trời, xung quanh là các hành tinh: Sao Thủy, Sao Kim, Trái Đất, Sao Hỏa, Sao Mộc, Sao Thổ, Sao Thiên Vương, Sao Hải Vương.

– Các em có biết phần mềm cho phép tìm hiểu, khám phá Hệ Mặt Trời không?

Sản phẩm

- HS kể tên được các hành tinh trong Hệ Mặt Trời (có thể theo thứ tự từ ngoài vào trong, từ trong ra ngoài).
- HS biết được có phần mềm trên máy tính cho phép tìm hiểu, khám phá Hệ Mặt Trời.



Tìm hiểu Hệ Mặt Trời với phần mềm SolarSystem

Mục tiêu

- HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm SolarSystem; biết cách kích hoạt (khởi động) phần mềm bằng chuột.
- Biết cách nhấp chuột vào các biểu tượng để tìm hiểu về Trái Đất, Mặt Trời.
- HS nhận thấy máy tính giúp tìm hiểu, quan sát Hệ Mặt Trời.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để nhận biết biểu tượng của phần mềm SolarSystem, biết cách khởi động; nhận biết một số thành phần chính trên màn hình làm việc của phần mềm SolarSystem; các bước để tìm hiểu Trái Đất, Mặt Trời.

a. Khởi động phần mềm SolarSystem

HS đọc kênh chữ, kết hợp quan sát kênh hình để biết cách kích hoạt phần mềm SolarSystem và tìm hiểu cửa sổ chính của phần mềm SolarSystem.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Gọi HS lên thực hành minh họa khởi động phần mềm và gọi tên các thành phần chính trong cửa sổ ban đầu (như *Hình 2 trong SGK*).

b. Tìm hiểu về Trái Đất

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để khám phá cửa sổ tìm hiểu Trái Đất.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Gọi HS lên thực hành minh họa mở cửa sổ tìm hiểu Trái Đất và gọi tên các thành phần chính trong cửa sổ này (như *Hình 3 trong SGK*).

c. **Tìm hiểu Mặt Trời**

– HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để khám phá cửa sổ tìm hiểu Mặt Trời; các hành tinh quay quanh Mặt Trời.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Gọi HS lên thực hành minh họa mở cửa sổ tìm hiểu Mặt Trời, gọi tên các nút lệnh trong cửa sổ này; mở cửa sổ quan sát các hành tinh quay quanh mặt trời; sử dụng các nút Play , Stop  để quan sát mô phỏng.

Hoạt động

Dưới sự hỗ trợ của GV, HS lên thực hành thực hiện các thao tác để mở cửa sổ tìm hiểu Mặt Trăng, các hành tinh trong Hệ Mặt Trời.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV hỗ trợ, hướng dẫn HS thực hành minh họa.

Hoạt động

HS tự tóm tắt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ với sự hướng dẫn của GV.

Sản phẩm

– HS nhận biết được biểu tượng và biết cách khởi động được phần mềm SolarSystem; nhận biết được một số biểu tượng, nút lệnh trên một số cửa sổ chính; biết thực hiện các thao tác để khám phá Trái Đất, Mặt Trời, Mặt Trăng, các hành tinh trong Hệ Mặt Trời.

– HS thấy được có thể quan sát được Hệ Mặt Trời bằng phần mềm mô phỏng trên máy tính.



HS làm việc cá nhân, phát biểu, thảo luận để hoàn thành các Bài tập 1, 2, 3, 4.

Bài tập 1. HS chỉ ra được các biểu tượng tương ứng cần nháy chuột vào để quan sát Trái Đất, Mặt Trăng, Mặt Trời để quan sát theo yêu cầu.

Bài tập 2. HS nêu được sử dụng nút lệnh  để thực hiện thao tác quay về cửa sổ ban đầu khi đang tìm hiểu cửa sổ ngày và đêm như *Hình 6 trong SGK*. Từ đó cũng hiểu được khi tìm hiểu, khám phá một cửa sổ bất kì em đều có thể quay về cửa sổ ban đầu.

Bài tập 3. HS nêu được các bước để mở cửa sổ và quan sát các hành tinh quay quanh Mặt Trời.



THỰC HÀNH

☉ Mục tiêu

- Thực hiện được quan sát, tìm hiểu Hệ Mặt Trời bằng phần mềm SolarSystem.
- Kể lại được những hiểu biết mới sau khi quan sát.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, thực hiện nhiệm vụ theo trình tự trong SGK. Thực hành quan sát, tìm hiểu để các thành phần của Hệ Mặt Trời để trả lời câu hỏi, làm bài tập trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Tổ chức để HS làm việc nhóm đôi, thực hành khám phá, tìm hiểu và kể những điều thú vị HS biết được về Hệ Mặt Trời được thông qua phần mềm SolarSystem.
- Theo dõi, quan sát và hỗ trợ HS thực hành khi cần thiết.

👉 Sản phẩm

- HS thực hành để trả lời đúng các câu hỏi trong SGK.
- Kể được cho bạn nghe, minh họa cho bạn xem về những điều thú vị về Hệ Mặt Trời.



VẬN DỤNG

Tiếp nối Bài tập 4 ở phần Thực hành, ở phần này GV tổ chức để HS làm việc nhóm, mỗi nhóm lựa chọn, khám phá một hành tinh trong Hệ Mặt Trời. Sau đó chia sẻ những điều thú vị mà nhóm vừa khám phá được, minh họa bằng phần mềm cho nhóm khác xem.



Nếu còn thời gian, GV có thể cho HS sử dụng máy tính để thực hiện nội dung của phần này trên phòng thực hành Tin học. Nếu không còn thời gian, GV gợi ý để HS có thể nhờ bố mẹ để hỗ trợ thực hiện phần này (không bắt buộc).

BÀI 11B. LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT MÁY TÍNH (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Cầm được chuột đúng cách.
- Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy nút phải chuột, kéo thả chuột, lăn nút cuộn chuột.
- Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Bảng chọn Đúng/Sai, bìa giấy cứng ép nhựa mô tả thao tác và tên các thao tác sử dụng chuột.
- File ảnh (để trình chiếu) hoặc bản in trên giấy các tư thế cầm chuột.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phân Khởi động, Khám phá.
- Tiết 2: Hoạt động Khám phá, Luyện tập, Thực hành (Bài tập 1).
- Tiết 3: Thực hành (Bài tập 2), Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

HS đã được hướng dẫn cách cầm chuột và sử dụng chuột ở Bài 4 – Làm việc với máy tính. Trong bài học này, HS được nhắc lại cách cầm chuột đúng, mô tả và thực hiện được các thao tác với chuột. Luyện tập với phần mềm Basic Mouse Skill giúp các em sử dụng chuột ngày càng thành thạo hơn.



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trao đổi để chỉ ra các cầm chuột đúng, cách cầm chuột sai ở *Hình 1 trong SGK* và ghép được tên thao tác với chuột mô tả tương ứng của thao tác.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Với *Hình 1 trong SGK*, GV cho HS tự đọc kênh chữ và quan sát kênh hình, trao đổi, trả lời câu hỏi trong SGK.

Với bảng mô tả các thao tác, GV có thể tổ chức cho HS chơi theo nhóm: in mỗi thao tác lên 1 mảnh giấy, in mỗi mô tả lên những mảnh giấy khác. Trò chơi có thể tổ chức nhóm 6. Mỗi nhóm có 12 mảnh giấy. Các HS trong nhóm trao đổi với nhau để ghép thao tác chuột với mô tả tương ứng.

Lưu ý: GV giải thích và hướng dẫn thao tác lăn nút cuộn (HS chưa được học).

Sản phẩm

- HS xác định cách cầm chuột đúng (*Hình 1a trong SGK*).
- HS ghép đúng tên các thao tác chuột với mô tả.
- HS hứng thú tham gia trò chơi.



Luyện tập thao tác sử dụng chuột với phần mềm Basic Mouse Skills

Mục tiêu

- HS biết cách sử dụng phần mềm Basic Mouse Skills để luyện tập các thao tác chuột.
- Nhận thấy phần mềm giúp hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, quan sát kênh hình, đọc kênh chữ, nghe gợi ý của GV để tìm hiểu:

- Cách khởi động phần mềm, giao diện màn hình ở chế độ Full Screen và Small Screen.
- Phần mềm hướng dẫn các mức luyện tập thao tác với chuột.
- Xem kết quả và thoát khỏi phần mềm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm, tìm hiểu, thảo luận và trình bày, sau đó GV minh họa trực quan với phần mềm Basic Mouse Skills và giải thích, bổ sung các ý HS còn thiếu.

- Một số câu hỏi dẫn dắt của GV:
 - + Để khởi động phần mềm Basic Mouse Skills, ta sẽ thực hiện như thế nào?
 - + Để phóng to màn hình, ta chọn nút nào của phần mềm?
 - + Để bắt đầu luyện tập Mức 1, em cần làm gì?
 - + Khi nào em được chuyển sang mức luyện tập tiếp theo?
 - + Các mức luyện tập tương ứng với những thao tác chuột nào?
 - + Làm thế nào để xem kết quả luyện tập, luyện tập lại và thoát khỏi phần mềm?

Hoạt động

HS làm việc nhóm, trao đổi để trả lời lần lượt 2 câu hỏi của hoạt động Làm.

Hoạt động

GV dẫn dắt để HS chốt kiến thức như nội dung tại hộp Ghi nhớ.

Sản phẩm

- HS nêu được cách khởi động/thoát phần mềm và các bước để thực hiện các bài luyện tập.
- HS chỉ ra được cách phần mềm hướng dẫn các thao tác chuột qua nhiều cấp độ với độ khó tăng dần.
- HS nêu được ý nghĩa của thông báo kết quả luyện tập.



HS làm việc nhóm đôi, hoàn thành các Bài tập 1, 2.

Bài tập 1. GV hướng dẫn và phổ biến cho HS làm việc nhóm đôi: 1 bạn cầm chuột và thực hiện các thao tác với chuột theo nội dung ở phần khởi động. Bạn còn lại quan sát, nhận xét và giải thích được bạn đã thực hiện đúng hay chưa đúng.

Bài tập 2. HS nêu được các bước sử dụng phần mềm Basic Mouse Skills để luyện tập thao tác di chuyển chuột.



Mục tiêu

- Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển chuột, nhấp chuột, nhấp đúp chuột, nhấp phải chuột, kéo thả chuột, lăn nút cuộn chuột.
- Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Bài tập 1.

– HS xem hướng dẫn ở mục 1, 2 trong phần Khám phá để luyện tập thao tác với chuột theo hướng dẫn của phần mềm Basic Mouse Skills.

- Xem điểm số, xếp hạng khi hoàn thành mức 5.

Bài tập 2. HS đăng nhập vào trang web thieunhivietnam.vn và sử dụng thao tác lăn nút cuộn để xem nội dung trang web.

GV theo dõi, hỗ trợ HS thực hành; quan sát và chỉnh sửa cho HS cách cầm chuột, các thao tác với chuột.



GV động viên, khích lệ tinh thần thi đua giữa các cá nhân nâng cao dần điểm số qua các lần luyện tập, có thể khen ngợi bằng điểm thưởng.

CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 12. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC (1 tiết)

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

– Hình ảnh, video về làm bánh trôi, ruộng bậc thang và thu hoạch lúa của đồng bào vùng cao Tây Bắc.

– Máy tính, máy chiếu.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy, học trong 1 tiết.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞ ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

GV tổ chức cho HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu, thảo luận về các bước thực hiện việc tưới cây của bạn nhỏ ở *Hình 1 trong SGK* và trả lời câu hỏi của GV về thứ tự thực hiện các bước.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Theo em, bạn nhỏ trong *Hình 1 trong SGK* đang làm công việc gì?

– Hãy nêu thứ tự các bước thực hiện công việc tưới cây?

– Có thể thay đổi thứ tự các bước tưới cây của bạn nhỏ trong *Hình 1 trong SGK* mà vẫn hoàn thành được công việc tưới cây hay không? Ví dụ, có thể lấy nước trước khi lấy bình hoặc tưới cây trước khi lấy nước hay không?

Lưu ý: Để HS tập trung vào thứ tự thực hiện việc tưới cây, trong SGK ghi tên các *Hình 1a, 1b* và *1c trong SGK* là tên các việc nhỏ và thứ tự các hình là thứ tự thực hiện các việc nhỏ.

📌 Sản phẩm

HS nêu được:

- Bạn nhỏ trong *Hình 1 trong SGK* thực hiện công việc tưới cây.
- Thứ tự thực hiện các bước là: lấy bình, lấy nước, tưới nước cho cây.
- Thứ tự thực hiện ba bước trên không thay đổi được.
- Không khí lớp học sôi nổi, HS hào hứng vào bài học mới.



☉ Mục tiêu

- HS nêu được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn và thứ tự thực hiện các bước phải được sắp xếp theo thứ tự.
- HS sắp xếp được các việc nhỏ hơn theo đúng thứ tự để thực hiện công việc lớn.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc SGK, xem lại *Hình 1 trong SGK* để biết công việc tưới cây gồm 3 bước và các bước cần hiện theo thứ tự là: lấy bình, lấy nước, tưới nước cho cây.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Công việc tưới cây có thể chia thành mấy bước? So với công việc tưới cây thì các công việc lấy bình, lấy nước, tưới nước cho cây nhỏ hơn hay lớn hơn? Các việc nhỏ hơn này cần hay không cần được thực hiện theo thứ tự?

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu, thảo luận để nêu tên các công việc nhỏ và thứ tự thực hiện để đọc truyện cổ tích trên trang truyencotich.vn, làm bánh trôi, tạo trang trình chiếu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Ở *Hình 2 trong SGK*, công việc đọc truyện cổ tích trên trang truyencotich.vn gồm những việc nhỏ hơn nào? Để đọc truyện cổ tích trên trang truyencotich.vn thì phải thực hiện các việc này theo thứ tự nào?

– Tương tự, GV đặt câu hỏi để HS tìm hiểu về các việc nhỏ và thứ tự thực hiện đối với các công việc ở *Hình 3, Hình 4 trong SGK*.

Hoạt động

GV có thể gợi ý là qua các công việc ở trên, ta có thể rút ra điều gì? Trên cơ sở phát biểu của HS, GV hỗ trợ chốt kiến thức như tại mục Ghi nhớ.

👉 Sản phẩm

– HS nêu được công việc tưới cây gồm các bước: lấy bình, lấy nước, tưới nước cho cây; mỗi bước là việc nhỏ hơn; các bước này phải được thực hiện theo thứ tự.

– HS nêu được các việc nhỏ ở *Hình 2, 3, 4 trong SGK*, sắp xếp các việc nhỏ theo thứ tự các bước cần thực hiện để đọc truyện cổ tích trên trang truyencotich.vn, làm bánh trôi, tạo trang trình chiếu.

– HS tham gia sôi nổi các hoạt động nhóm, khái quát được công việc được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn và các bước phải được sắp xếp theo thứ tự.



GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận, bảo vệ ý kiến trước lớp để hoàn thành Bài tập 1, 2.

Bài tập 1. Các bước cần thực hiện để tắt máy tính đúng cách.

– Thứ tự các bước tắt máy tính đúng cách là: nháy chuột vào nút Start (*Hình 5b trong SGK*); nháy chuột vào nút Power (*Hình 5a trong SGK*); nháy chuột vào nút Shut down (*Hình 5c trong SGK*); tắt nút nguồn màn hình (*Hình 5d trong SGK*). Mỗi bước là một việc nhỏ.

– GV có thể đặt câu hỏi để nhắc lại HS việc cần tắt máy tính đúng cách: Tại sao phải thực hiện các bước tắt máy tính đúng thứ tự? Nếu tắt máy tính không đúng cách thì có tác hại gì?

Bài tập 2. Đồng bào vùng cao Tây Bắc thu hoạch lúa.

– Thứ tự các bước thu hoạch lúa của đồng bào Tây Bắc là: gặt lúa (*Hình 6a trong SGK*); đập lúa (*Hình 6d trong SGK*); cho thóc vào gùi (*Hình 6b trong SGK*); chuyển thóc về nhà (*Hình 6c trong SGK*). Mỗi bước là một việc nhỏ.

– GV có thể giới thiệu thêm cho HS về vùng Tây Bắc Bộ, về ruộng bậc thang là loại hình canh tác độc đáo của đồng bào vùng Tây Bắc Bộ.



VẬN DỤNG

HS làm việc nhóm để nêu ví dụ về công việc hàng ngày và công việc đó được thực hiện theo các bước. Nêu được mỗi bước là một việc nhỏ hơn và nêu thứ tự thực hiện các việc nhỏ này.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý để HS lấy ví dụ gần gũi với HS như đánh răng, chuẩn bị đi học, quét nhà, nấu cơm, ...

Lưu ý: Cùng một công việc, nhưng HS có thể đưa ra các việc nhỏ hơn khác nhau. Các phương án đều được chấp nhận miễn là nêu thực hiện các việc nhỏ hơn ấy theo đúng thứ tự thì sẽ hoàn thành được công việc.

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

Làm bánh trôi nhân dịp Tết Hàn thực (ngày mùng 3 tháng 3 Âm lịch hằng năm) đã trở thành một nét văn hóa của nhiều gia đình người Việt ở miền Bắc. Bánh trôi và bánh chay là hai loại bánh cổ truyền và chúng thường đi liền với nhau. Một số trường tiểu học tổ chức cho HS làm hai loại bánh này trong các giờ hoạt động trải nghiệm.

Ruộng bậc thang là một hình thức canh tác đặc trưng gắn với lịch sử định cư lâu đời và tập quán lao động sản xuất nông nghiệp của bà con các dân tộc thiểu số vùng cao, trong đó có vùng Tây Bắc. Ruộng bậc thang Mù Cang Chải (tỉnh Yên Bái), Hoàng Su Phì (tỉnh Hà Giang), Y Tý, Sa Pa (tỉnh Lào Cai), ... đã trở thành danh lam thắng cảnh thu hút nhiều khách du lịch trong nước và quốc tế.

GV có thể tìm kiếm trên Internet về cách làm bánh trôi, thông tin ruộng bậc thang Mù Cang Chải để lựa chọn một số hình ảnh, video giới thiệu thêm cho HS.

BÀI 13. CHIA VIỆC LỚN THÀNH VIỆC NHỎ ĐỂ GIẢI QUYẾT (1 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.
- Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy, học trong 1 tiết.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung trong SGK, quan sát *Hình 1 trong SGK*, thảo luận để phát hiện ra cách đàn kiến đã làm để đưa được chiếc lá to về tổ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể nêu vấn đề để HS thảo luận:

- Các chú kiến muốn làm gì?
- Các chú kiến làm thế nào để tha được chiếc lá to về tổ? Tại sao các chú kiến phải làm như vậy?

👉 Sản phẩm

- HS phát biểu ý kiến, trao đổi về cách đàn kiến làm để tha chiếc lá to về tổ theo ngôn ngữ của HS.
- Không khí lớp học sôi nổi, HS hào hứng vào bài học mới.



KHÁM PHÁ

🕒 Mục tiêu

HS nêu được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc SGK nêu cách đàn kiến làm để tha chiếc lá lớn về tổ và lí do các chú kiến phải chia chiếc lá lớn thành các mảnh lá nhỏ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Các chú kiến có thể tha nguyên cả chiếc lá to về tổ không?
- Việc tha từng mảnh lá nhỏ so với việc phải tha cả chiếc lá lớn thì việc nào dễ dàng hơn với kiến?

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình và thảo luận về:

- Cách các bạn nhỏ đã làm gì để dễ dàng hoàn thành công việc chuyển một số thùng sách to và nặng vào thư viện trường; nêu lí do các bạn nhỏ phải chia sách vào các túi nhỏ.
- Thứ tự các bước để vẽ chiếc ô tô và việc chia thành các bước vẽ nhỏ giúp dễ hiểu hơn, dễ vẽ hơn.
- Cách chia nhỏ để các phép tính đều trong phạm vi 1000, từ đó dễ dàng tính được giá trị biểu thức $103 \times 9 - (900 + 27)$.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Chuyển sách vào thư viện: tương tự như đàn kiến, các em nhỏ chia thùng sách to và nặng vào các túi nhỏ để vận chuyển vào thư viện. GV nêu câu hỏi như: các bạn nhỏ ở *Hình 2 trong SGK* đang thực hiện nhiệm vụ gì? Các bạn nhỏ có thể chuyển nguyên cả thùng sách to và nặng vào thư viện không? Các bạn đã làm thế nào để có thể vận chuyển sách vào thư viện? Việc vận chuyển từng túi sách nhỏ so với vận chuyển cả thùng sách lớn thì việc nào dễ dàng hơn với các bạn nhỏ?

- Các bước vẽ ô tô: GV nêu vấn đề như: làm thế nào để vẽ được chiếc ô tô như *Hình 3i trong SGK* (hình cuối cùng)? Sắp xếp các hình theo thứ tự để vẽ chiếc ô tô từ đơn giản đến phức tạp. Việc thực hiện các nét vẽ ở mỗi bước dễ hay khó? Nhìn vào các bước em có thể thực hiện được việc vẽ ô tô không? Khi chia việc vẽ ô tô thành các bước nhỏ thì việc vẽ ô tô có dễ hiểu hơn và dễ thực hiện hơn không?

- Tính giá trị biểu thức: "Để thực hiện tính giá trị của biểu thức dễ dàng hơn, có thể chia nhỏ các phép tính như sau":

$$\begin{aligned}103 \times 9 - (900 + 27) &= (100 + 3) \times 9 - (900 + 27) \\&= 100 \times 9 + 3 \times 9 - 900 - 27 \\&= 900 - 900 + 27 - 27 \\&= 0.\end{aligned}$$

GV gợi ý để HS tách 103 thành $100 + 3$ và phá ngoặc phép cộng.

Hoạt động

HS tự chốt được kiến thức như tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Qua việc chia nhiệm vụ lớn thành các nhiệm vụ nhỏ hơn ở trên, ta có thể rút ra điều gì? Mục đích của việc chia việc lớn thành việc nhỏ là gì?

Sản phẩm

HS nêu được:

- Để chuyển thùng sách to và nặng vào thư viện, các bạn nhỏ chia sách vào các túi nhỏ để vận chuyển. Việc chia sách vào các túi nhỏ giúp các bạn nhỏ vận chuyển dễ dàng hơn.

- Khi chia việc vẽ ô tô thành các bước nhỏ thì việc vẽ ô tô trở nên dễ hiểu hơn và dễ thực hiện hơn. HS sắp xếp được các hình theo thứ tự để vẽ ô tô là: 3a, 3c, 3b, 3d, 3g, 3e, 3h, 3i.
- Khi chia nhỏ thì việc tính giá trị biểu thức trở nên dễ dàng hơn.
- HS nêu được việc chia một việc lớn thành những việc nhỏ hơn để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.



GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, thảo luận, bảo vệ ý kiến trước lớp để hoàn thành Bài tập 1, 2.

Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, trao đổi, nêu cách chia công việc để chuyển góc học tập sang vị trí mới. Đây là bài có đáp án mở, HS có thể đưa ra những cách chia nhỏ công việc khác nhau. Điều quan trọng là HS nêu được khó có thể (hoặc không thể) cùng lúc chuyển tất cả các đồ vật, cần chia nhỏ để mỗi lần chuyển một ít sẽ dễ hơn.

Bài tập 2. GV có thể tận dụng mặt bằng lát gạch như nền lớp học, hành lang, sân trường... để yêu cầu HS tính số viên gạch lát. Tùy vào mặt bằng thực tiễn, GV gợi ý HS phân chia công việc để thực hiện dễ hơn, nhanh hơn. Ví dụ như, nếu mặt bằng là hình chữ nhật thì phân công mỗi bạn đếm số viên gạch ở một cạnh rồi nhân với nhau; hoặc mặt bằng có nhiều ô hình chữ nhật thì mỗi bạn đếm gạch ở một ô rồi cộng lại, ...



HS làm việc nhóm, phát biểu thảo luận để đưa ra được các công việc thường ngày có thể chia thành việc nhỏ để dễ hiểu, dễ thực hiện hơn.

GV gợi ý để HS nêu được nhiệm vụ và chia được thành những nhiệm vụ nhỏ hơn, ví dụ như: chuẩn bị đi học buổi sáng (vệ sinh cá nhân, ăn sáng, thay quần áo, đi giày dép, cầm cặp sách, ...); trồng cây (đào hố, đặt cây vào hố, lấp đất vào gốc cây, tưới nước), ...

Lưu ý: Cùng một công việc, nhưng HS có thể có cách chia thành các việc nhỏ hơn khác nhau, miễn là nếu thực hiện các việc nhỏ hơn ấy thì sẽ hoàn thành được công việc, đồng thời HS nêu được lợi ích khi chia thành các việc nhỏ.



Nếu còn thời gian, GV có thể đặt câu hỏi là làm thế nào để cân được một con voi để HS suy nghĩ, thảo luận cách giải quyết. Sau đó GV cho HS đọc phần em có biết và nêu cách Trạng Lường đã làm để cân voi.

BÀI 14. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO ĐIỀU KIỆN (1 tiết)

I. MỤC TIÊU

Sử dụng được cách nói "Nếu ... thì ..." để thể hiện một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào một điều kiện nào đó.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy học trong 1 tiết.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc yêu cầu, xem các đồ dùng cá nhân ở *Hình 1 trong SGK* để thảo luận, chỉ ra những đồ dùng cần mang theo khi trời mưa hoặc trời nắng, từ đó đưa ra lời khuyên cho bạn Lan mang đồ dùng cá nhân đi học phù hợp với thời tiết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý để HS chỉ ra đồ dùng nào cần mang (hoặc không cần mang) đi học khi trời nắng; đồ dùng nào cần mang (hoặc không cần mang) đi học khi trời mưa. GV đề nghị HS đưa ra lời khuyên cho bạn Lan mang hoặc không mang đồ dùng cá nhân nào đi học theo từng điều kiện thời tiết.

Lưu ý:

- Đồ dùng cá nhân ở *Hình 1 trong SGK* chỉ là gợi ý, HS có thể nêu các đồ dùng cá nhân khác.
- Ngoài thời tiết nắng, mưa, HS có thể đưa ra những tình huống thời tiết khác như râm mát, nóng nực, lạnh, ... Trên cơ sở đó, GV đề nghị HS đưa ra lời khuyên về việc mang hoặc không mang đồ dùng cá nhân nào trong mỗi tình huống thời tiết cụ thể.
- HS có thể nêu ý kiến về một số đồ dùng (ví dụ như bình nước) có thể cần mang theo cả khi trời nắng hoặc mưa. Điều quan trọng là HS phát biểu được lời khuyên theo cách nói "Nếu ... thì ..." hoặc tương tự như cách nói này (ví dụ: "Khi trời mưa bạn Lan cần mang áo mưa" hoặc "Trời nắng bạn Lan nên mang mũ rộng vành", ...)

👉 Sản phẩm

- HS đưa ra được các lời khuyên bạn Lan cần hoặc không cần mang đi học theo tình hình thời tiết.
- Không khí lớp học sôi nổi, HS hào hứng vào bài học mới.



Sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..."

🕒 Mục tiêu

HS sử dụng được cách nói "Nếu ... thì ..." để thể hiện một việc được hay không được thực hiện tùy thuộc vào điều kiện nào đó.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc ví dụ cách nói "Nếu ... thì ..." trong SGK và phát biểu lại lời khuyên (ở phần Khởi động) đối với bạn Lan bằng cách nói "Nếu ... thì ...".

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gợi ý để HS phát biểu lại những lời khuyên HS đã nêu ở phần Khởi động bằng cách nói "Nếu ... thì ...". GV phân tích một ví dụ cho HS thấy được sau từ "Nếu" là một điều kiện, sau từ "thì" sẽ là một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào điều kiện có được thỏa mãn hay không.

Hoạt động

HS trong lớp chia thành nhóm "Nếu" và nhóm "Thì" để chơi trò chơi: Nhóm "Nếu" nói "Nếu + điều kiện", nhóm "Thì" nói tiếp "Thì + việc hoặc hành động được thực hiện". Sau đó, hai nhóm hoán đổi vai trò trong chơi trò chơi.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức chia HS thành nhóm Nếu và nhóm Thì, yêu cầu các nhóm HS phải nói nhanh và đúng quy định "Nếu + điều kiện", "Thì + việc hoặc hành động được thực hiện".

– Ban đầu HS sử dụng điều kiện, công việc của các hình huống ở mục Làm trong SGK. Sau đó HS tự đề xuất điều kiện, công việc để chơi trò chơi "Nếu ... thì ...".

Lưu ý: Theo yêu cầu trong Chương trình giáo dục môn Tin học lớp 3, cách nói "Nếu ... thì ..." để nói **một việc** được hay không được thực hiện khi một **điều kiện** nào đó được thỏa mãn. Do vậy, GV hướng dẫn HS khi nói "Nếu" thì sau đó là điều kiện, khi nói "Thì" thì sau đó là một việc hoặc một **hành động**". Có thể một số HS sẽ nói "Nếu ... thì ..." theo nghĩa *hành động, thái độ dẫn đến kết quả, hệ quả* (ví dụ: Nếu nháy chuột vào biểu tượng thì phần mềm sẽ được mở ra; nếu không chăm học sẽ bị điểm kém, ...). Mặc dù đây vẫn là cách nói "Nếu ... thì ..." nhưng chưa thực sự đúng với yêu cầu cần đạt trong Chương trình.

Hoạt động

Kết thúc trò chơi, GV gợi ý để hỗ trợ HS chốt kiến thức như tại mục Ghi nhớ.



GV cho HS làm việc cá nhân, sử dụng cột "Điều kiện" và cột "Công việc" trong SGK để phát biểu trước lớp theo cách nói "Nếu ... thì..." để hoàn thành bài tập ở phần Luyện tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

HS sử dụng được Điều kiện, Công việc trong SGK để tạo được các câu nói "Nếu ... thì ...", ví dụ:

- *Nếu* có máy tính kết nối Internet *thì* em xem phim hoạt hình trên Internet.
- *Nếu* có tiết Giáo dục thể chất *thì* em mặc đồng phục thể thao.
- *Nếu* bạn không làm được bài tập *thì* em giúp bạn làm được bài tập.
- *Nếu* cô giáo giảng bài *thì* em sẽ lắng nghe.
- *Nếu* người khác đang nói *thì* em không nói xen vào.



HS làm việc nhóm đôi để chọn ra ba công việc mà việc thực hiện hay không thực hiện công việc sẽ phụ thuộc vào điều kiện và sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..." để diễn đạt.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý HS tìm các công việc trong cuộc sống hay trong học tập được thực hiện hay không được thực hiện tùy thuộc vào một điều kiện nào đó ví dụ:

- Nếu* máy tính có phần mềm Toán 3 *thì* em có thể tự ôn luyện môn toán trên máy tính;
- Nếu* trời mưa *thì* em sẽ thu quần áo đang phơi vào nhà giúp mẹ; ...

BÀI 15. NHIỆM VỤ CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Mô tả được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã có, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm nào.
- Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn.
- Thực hiện được nhiệm vụ có sử dụng máy tính.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Phiếu học tập.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy và học trong 2 tiết.

- Tiết 1: Phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập.
- Tiết 2: Phần Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc đoạn hội thoại giữa hai bạn Mai và Trung, thảo luận, phát biểu về nhiệm vụ của từng bạn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Về cơ bản HS sẽ trả lời nhiệm vụ của bạn Trung là tạo bài trình chiếu và nhiệm vụ của bạn Mai là trình bày trước lớp.

– GV có thể nêu câu hỏi, gợi ý để HS nêu những gì đã có trước để từng bạn Trung, Mai thực hiện nhiệm vụ: Để làm bài trình chiếu bạn Trung có thể lấy nội dung có sẵn ở đâu? Bạn Mai lấy bài trình chiếu ở đâu để trình bày?

👉 Sản phẩm

- HS nêu được:
 - + Nhiệm vụ của bạn Trung là tạo bài trình chiếu và để làm bài trình chiếu thì bạn Trung lấy nội dung mục 1 ở Bài 3 trong SGK Tin học lớp 3.
 - + Nhiệm vụ của bạn Mai là trình bày trước lớp và bạn Mai lấy bài trình chiếu từ bạn Trung.
- Không khí lớp học sôi nổi, HS hào hứng vào bài học mới.



1. Mô tả nhiệm vụ cần thực hiện

🕒 **Mục tiêu**

HS mô tả được nhiệm vụ cụ thể bằng cách chỉ ra những gì đã có và sản phẩm cần tạo ra hoặc việc cần làm.

❖ **Phương pháp, cách tổ chức dạy học**

Hoạt động

HS đọc, kênh chữ, quan sát kênh hình để mô tả nhiệm vụ của bạn Trung, Mai (đã tìm hiểu ở phần Khởi động) bằng cách nêu những gì đã có trước và sản phẩm cần tạo ra hoặc việc cần làm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV nêu câu hỏi: có thể mô tả nhiệm vụ của bạn Trung như thế nào? Có thể mô tả nhiệm vụ của bạn Mai như thế nào?

– GV hướng dẫn thêm: việc xác định những gì đã có trước và sản phẩm cần tạo ra (hoặc việc cần làm) giúp ta biết rõ hơn công việc phải làm là gì, những điều kiện có sẵn để hoàn thành công việc đó.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, xác định những gì đã có trước và sản phẩm bạn Huy cần tạo ra; những gì đã có trước và việc cần làm của bạn Thuý. HS điền thông tin vào phiếu học tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Phát phiếu học tập cho HS (hoặc hướng dẫn HS kẻ bảng vào vở) và hướng dẫn HS tìm thông tin để điền vào phiếu học tập.

– Tổ chức để HS làm việc nhóm, phát biểu, bảo vệ ý kiến trước lớp.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu của HS, GV hỗ trợ để HS nêu được kiến thức chốt kiến thức như tại mục Ghi nhớ.

👉 **Sản phẩm**

Hoàn thành được phiếu học tập như dưới đây:

Bạn thực hiện nhiệm vụ	Những gì đã có trước	Sản phẩm hoặc việc cần làm
Huy	Sách, vở, truyện thiếu nhi, đồ dùng học tập đã được sắp xếp vào thư viện của lớp.	Bài trình chiếu giới thiệu cách sắp xếp.
Thuý	Máy tính có phần mềm RapidTyping.	Luyện tập gõ bàn phím trên máy tính.

2. Công việc của em và sự trợ giúp của máy tính

🕒 Mục tiêu

HS chia được một nhiệm vụ (hay công việc) thành những nhiệm vụ (hay việc) nhỏ hơn, trong đó có nhiệm vụ (việc) nhỏ cần sự trợ giúp của máy tính.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK, quan sát *Hình 6, Hình 7 trong SGK*, phát biểu trả lời câu hỏi của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV nêu một số câu hỏi để định hướng hoạt động Đọc của HS:
- + Để thực hiện nhiệm vụ cô giáo giao hai bạn Trung và Mai đã trao đổi với nhau để làm gì? Nhiệm vụ cô giáo giao đã được hai bạn chia thành mấy nhiệm vụ nhỏ?
- + Công việc của bạn Trung có thể chia thành mấy việc nhỏ hơn? Đó là những việc nhỏ hơn nào? Trong các việc nhỏ hơn đó, việc nào cần đến sự trợ giúp của máy tính?

Hoạt động

HS trao đổi, phát biểu trước lớp để hoàn thiện sơ đồ ở *Hình 8 trong SGK* và chỉ ra việc nào cần sử dụng máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Với gợi ý trong SGK về cơ bản HS sẽ tự hoàn thành được nhiệm vụ ở hoạt động Làm này.
- GV có thể yêu cầu HS chia công việc của bạn Mai thành hai việc nhỏ hơn và chỉ ra việc nào cần sử dụng máy tính.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu của HS, GV hỗ trợ HS tự tóm tắt được kiến thức như tại mục Ghi nhớ.

📁 Sản phẩm

- Ở hoạt động Đọc, HS cần trả lời được các câu hỏi của GV.
- Ở hoạt động Làm, HS hiểu được: việc 1 với tìm hiểu cách sắp xếp trong thư viện; việc 2 với tạo bài trình chiếu trên máy tính. HS nêu được việc 2 cần sử dụng máy tính để thực hiện.

Công việc của bạn Mai có thể chia thành hai việc nhỏ hơn gồm: tìm hiểu bài trình chiếu (mà bạn Trung đã tạo), Trình bày trước lớp. Trình bày trước lớp là việc cần sử dụng máy tính.



HS làm việc cá nhân, phát biểu thảo luận trước lớp để hoàn thành các Bài tập ở phần Luyện tập.

Bài tập 1. HS dễ dàng làm được bài tập này do đã được tìm hiểu ở phần Khám phá.

Bài tập 2. Bài này tương tự như tình huống của bạn Thủy mà HS đã tìm hiểu ở phần Khám phá, do vậy HS cũng dễ dàng hoàn thành được bài tập này.

Bài tập 3. Bài tập này là tình huống có sự kết hợp, pha trộn các tình huống mà HS đã tìm hiểu ở trên. Để xác định những gì đã có trước, GV gợi ý cho HS về nội dung cách khởi động, tắt máy tính đã có ở *Bài 4 trong SGK*. Tương tự như tình huống của bạn Trung ở phần Khám phá, em cần xem lại nội dung về cách khởi động, tắt máy tính và lên ý tưởng trình bày. Sau đó, việc tiếp theo là tạo bài trình chiếu. Đó cũng là hai việc nhỏ hơn mà em có thể chia ra để thực hiện nhiệm vụ cô giáo giao. Trong đó, tạo bài trình chiếu là nhiệm vụ cần sử dụng máy tính.



HS nêu được ý tưởng trình bày của nhóm và tạo được bài trình chiếu tương tự như *Hình 9 trong SGK* (không nhất thiết phải giống hệt như bài trình chiếu ví dụ trong SGK).



Trước hết, GV tổ chức cho HS nêu lại các việc nhỏ hơn của công việc tạo bài trình chiếu (HS đã biết ở phần Luyện tập). Yêu cầu HS lần lượt thực hiện từng việc nhỏ: xem lại nội dung khởi động, tắt máy tính ở *Bài 4 trong SGK* và thảo luận, đưa ra ý tưởng thiết kế bài trình chiếu giới thiệu; tiếp theo cho HS thực hành trên máy tính tạo bài trình chiếu.

Sau đó tổ chức cho các nhóm HS trình bày sản phẩm lấy ý kiến góp ý của nhóm khác để hoàn thiện bài trình chiếu.

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I

I. Ma trận đề

Mạch nội dung	Nhận biết				Thông hiểu				Vận dụng				Tổng điểm
	TN		TL		TN		TL		TN		TL		
	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	
A. Máy tính và em													
1. Thông tin và quyết định	1	1											1
2. Xử lí thông tin					1	1							1
3. Máy tính – những người bạn mới	1	1							1	1			2
4. Làm việc với máy tính	1	1							1	1			2
5. Tập gõ bàn phím					1	1							1
B. Mạng máy tính và Internet													
6. Xem tin và giải trí trên Internet	1	1											1
C. Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin													
7. Sắp xếp để dễ tìm					1	1			1	1			2
Tổng điểm HK I	4	4			3	3			3	3			10

II. Nội dung đề

Câu 1. (1 điểm) Nghe bản tin dự báo thời tiết báo ngày mai trời rét đậm, An chuẩn bị sẵn quần áo ấm cho ngày mai. Trong tình huống này, đâu là thông tin, đâu là quyết định? Điền câu trả lời vào chỗ chấm.

Thông tin:

Quyết định:

Câu 2. (1 điểm) Người tham gia giao thông dừng lại khi gặp đèn tín hiệu giao thông màu đỏ. Trong tình huống này thông tin nào được thu nhận và xử lý, kết quả xử lý là gì, bộ phận nào của con người đã thực hiện xử lý thông tin để đưa ra quyết định? Điền câu trả lời vào chỗ chấm.

Thông tin được thu nhận và xử lý:
 Kết quả của xử lý thông tin:
 Bộ phận xử lý thông tin:

Câu 3. (1 điểm) Đánh dấu X vào các ô để chỉ ra đặc điểm của mỗi loại máy tính trong bảng dưới đây.

Đặc điểm	Máy tính để bàn	Máy tính xách tay	Máy tính bảng	Điện thoại di động
1. Có bốn thành phần cơ bản: bàn phím, chuột, thân máy và màn hình.				
2. Có màn hình cảm ứng gắn liền với thân máy.				
3. Có bàn phím và vùng cảm ứng chuột gắn liền với thân máy.				
4. Nhỏ, gọn có thể dễ dàng mang theo khi di chuyển.				

Câu 4. (1 điểm) Khi một máy in được kết nối với máy tính, người ta có thể in các tài liệu từ máy tính. Máy in thuộc loại thiết bị nào? Khoanh vào chữ đặt trước đáp án đúng.

A. Thiết bị vào. B. Thiết bị ra. C. Vừa là thiết bị vào vừa là thiết bị ra.

Câu 5. Khởi động và tắt máy tính.

a) (0,5 điểm) Nêu các bước khởi động máy tính. Điền câu trả lời vào chỗ chấm.

Bước 1:

Bước 2:

Bước 3:

b) (0,5 điểm) Sắp xếp các bước theo thứ tự đúng để tắt máy tính. Điền số thứ tự 1, 2, 3, 4 vào ô vuông đặt trước mô tả thao tác của mỗi bước.

	Nháy chuột vào nút Shut down .
	Nháy chuột vào nút Power .
	Nháy chuột vào nút Start .
	Chờ cho đến khi các đèn trên thân máy tắt hẳn thì tắt nút nguồn của màn hình.

Câu 6. (1 điểm) Khoanh vào chữ đặt trước đáp án đúng.

Khi biểu tượng của phần mềm ở trên màn hình nền, để khởi động phần mềm luyện tập gõ bàn phím em thực hiện:

- A. Nháy chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.
- B. Nháy chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.
- C. Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.
- D. Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.

Câu 7. (1 điểm) Đánh dấu ✓ vào ô vuông đặt trước phát biểu đúng về cách đặt tay khi gõ phím.

a) Ngón trỏ trái và ngón trỏ phải đặt trên các phím (0.5 điểm):

☐ G, H

☐ F, J

☐ F, G

☐ J, H

b) Các phím xuất phát gồm: (0.5 điểm)

☐ G, F, D, S

☐ F, D, S, A

☐ F, G, H, J

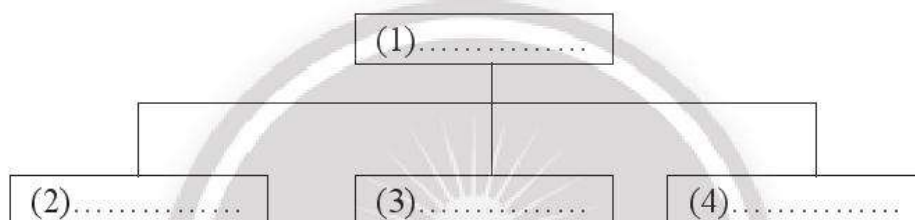
☐ J, K, L

Câu 8. (1 điểm) Đúng ghi Đ, sai ghi S.

☐	Em có thể xem thông tin dự báo thời tiết trên Internet.
☐	Em có thể nghe ca nhạc thiếu nhi trên Internet.
☐	Internet là kho thông tin khổng lồ, mọi thông tin trên Internet đều phù hợp với em.
☐	Trong máy tính của em có đủ tất cả những thông tin trên Internet.

Câu 9. Vào năm học mới An được bố mua cho một chiếc ba lô đi học. An dùng một ngăn để sách, một ngăn để vở và một ngăn nhỏ hơn để đồ dùng học tập.

a) (0.5 điểm) Điền tên các đồ vật (ba lô, vở, sách, đồ dùng học tập) vào sơ đồ hình cây biểu diễn cách bạn An sắp xếp sách, vở, đồ dùng trong ba lô trong hình dưới đây.



b) (0.5 điểm) Viết ngắn gọn mô tả cách em tìm cuốn sách giáo khoa Tin học 3 trong cặp sách nhanh nhất. Viết câu trả lời vào chỗ chấm.

Cách tìm cuốn Tin học 3:

Câu 10. Sơ đồ hình cây trong hình bên biểu diễn cách sắp xếp sách trong tủ sách của lớp em.

a) (0.5 điểm) Bạn Bình mới tặng lớp cuốn sách Hướng dẫn học vẽ trên máy tính với phần mềm Paint. Theo em cuốn sách này sẽ được sắp xếp vào ngăn sách nào là hợp lí? Khoanh vào chữ đặt trước phương án em lựa chọn.

A. Sách tham khảo

B. Truyện

C. Gương người tốt, việc tốt

D. Cổ tích



b) (0.5 điểm) Theo em sách trong ngăn sách tham khảo sẽ được sắp xếp như thế nào để dễ tìm kiếm? Điền câu trả lời vào chỗ chấm.

Trả lời:

III. Đáp án

Câu 1.

Thông tin: ngày mai trời rét đậm.

Quyết định: chuẩn bị quần áo ấm.

Câu 2.

Thông tin được thu nhận và xử lí: Đèn tín hiệu giao thông màu đỏ.

Kết quả của xử lí thông tin: Dừng lại.

Bộ phận xử lí thông tin: Bộ não.

Câu 3.

Đặc điểm	Máy tính để bàn	Máy tính xách tay	Máy tính bảng	Điện thoại di động
1. Có bốn thành phần cơ bản: bàn phím, chuột, thân máy và màn hình.	X	X	X	X
2. Có màn hình cảm ứng gắn liền với thân máy.			X	X
3. Có bàn phím và vùng cảm ứng chuột gắn liền với thân máy.		X		
4. Nhỏ, gọn có thể dễ dàng mang theo khi di chuyển.		X	X	X

Câu 4. B.

Câu 5. a) Bước 1: Nhấn công tắc trên thân máy.

Bước 2: Bật công tắc màn hình.

Bước 3: Chờ cho máy tính khởi động xong để sử dụng.

b)

3	Nháy chuột vào nút Shut down .
2	Nháy chuột vào nút Power .
1	Nháy chuột vào nút Start .
4	Chờ cho đến khi các đèn trên thân máy tắt hẳn thì tắt nút nguồn của màn hình.

Câu 6. C.**Câu 7.**

a) Ngón trỏ trái và ngón trỏ phải đặt trên các phím:

☐ G, H

☒ F, J

☐ F, G

☐ J, H

b) Các phím khởi hành gồm: (0.5 điểm)

☐ G, F, D, S

☒ F, D, S, A

☐ F, G, H, J

☒ J, K, L

Câu 8.

Đ	Em có thể xem thông tin dự báo thời tiết trên Internet.
Đ	Em có thể nghe ca nhạc thiếu nhi trên Internet.
S	Internet là kho thông tin khổng lồ, mọi thông tin trên Internet đều phù hợp với em.
S	Trong máy tính của em có đủ tất cả những thông tin trên Internet.

Câu 9. a) (1) Ba lô; (2) Sách; (3) Vở; (4) Đồ dùng học tập.

b) Cách tìm cuốn Tin học 3: Ba lô\Sách\Tin học 3.

Câu 10.

a) A. Sách tham khảo.

b) Trả lời: Sắp xếp sách tham khảo theo môn học.

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II

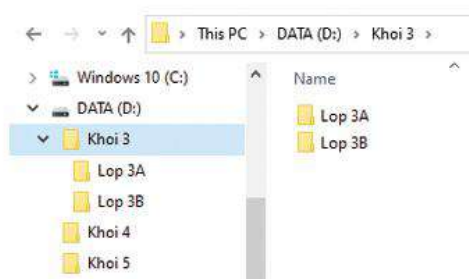
I. Ma trận đề

Mạch nội dung	Nhận biết				Thông hiểu				Vận dụng				Tổng điểm
	TN		TL		TN		TL		TN		TL		
	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	
C. Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin													
8. Làm quen với thư mục	1	1											1
D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số													
9. Lưu trữ, trao đổi, bảo vệ thông tin của em và gia đình	1	1											1
E. Ứng dụng tin học													
10. Trang trình chiếu của em			1	0.5			5	3			3	1.5	5
11A.Hệ Mặt Trời													
11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính													
F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính													
12. Thực hiện công việc theo các bước	1	1											1
13.Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết													
14. Thực hiện công việc theo điều kiện	1	1											1
15. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	1	1											1
Tổng điểm HK2	5	5	1										
	5.5				3				1.5				10

II. Nội dung đề

A. Lí thuyết

Câu 1. (1 điểm) Hình 1 là cửa sổ phần mềm File Explorer của một máy tính.



Hình 1.

a) (0.5 điểm) Nêu tên các ổ đĩa em quan sát được trong Hình 1.

.....

b) (0.5 điểm) Khi mở ổ đĩa (D:) em có thể nhìn thấy những thư mục nào? Khoanh vào chữ đặt trước đáp án đúng.

A. Thư mục: **Khoi 3, Khoi 4, Khoi 5**

B. Thư mục: **Khoi 3, Lop 3A, Lop 3B**

C. Thư mục: **Khoi 3, Khoi 4, Khoi 5, Lop 3A, Lop 3B**

Câu 2. (1 điểm) Đúng ghi Đ, sai ghi S.

	Thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ, trao đổi nhờ máy tính.
	Người xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân, gia đình gây hại cho em và gia đình em.
	Lưu trữ thông tin cá nhân và gia đình trong máy tính rất an toàn, không bao giờ bị lộ.
	Mỗi người luôn có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình.

Câu 3. (1 điểm) Hãy chỉ ra đâu là điều kiện, đâu là công việc trong các câu dạng "Nếu ... thì ..." sau đây.

a) (0.5 điểm) Nếu khát nước thì em sẽ uống lần lượt từng ngụm nhỏ.

Điều kiện:

Công việc:

b) (0.5 điểm) Nếu trời lạnh thì em mặc áo ấm.

Điều kiện:

Công việc:

Câu 4. (1 điểm) Xóa thư mục là một công việc thực hiện theo từng bước. Hãy sắp xếp các bước theo thứ tự đúng để thực hiện xóa một thư mục.

A. Chọn lệnh **Delete** trong thẻ lệnh **Home**.

B. Mở thư chứa thư mục cần xóa.

B. Chọn thư mục cần xóa.

Thứ tự đúng:

Câu 5. (1 điểm) Hãy xác định những gì cho trước, những gì cần làm trong nhiệm vụ giải bài toán sau: Tính chu vi hình chữ nhật có chiều dài là 5 m, chiều rộng là 3 m.

Cho trước:

Cần làm:

B. Thực hành

Thực hiện tạo trang trình chiếu giới thiệu về Hoa Sen theo yêu cầu sau:

Câu 1. (3.5 điểm) Tạo trang trình chiếu giới thiệu về Hoa Sen tương tự như Hình 2. Biết rằng tệp ảnh HoaSen.jpg được lưu trong thư mục **Anh** – là thư mục con của ổ đĩa (D:).

Câu 2. (1 điểm) Lưu tệp trình chiếu vào thư mục **Lop 3A** với tên HoaSen-<Tên của em>.

Câu 3. (0.5 điểm) Thoát khỏi phần mềm PowerPoint.

GIOI THIEU VE LOAI HOA

Tên: Hoa Sen
Nơi sống: dưới nước



Hình 2.

III. Đáp án

A. Lí thuyết

Câu 1.

a) Trong hình em quan sát được 2 ổ đĩa: Windows 10 (C:) và DATA (D:).

HS có thể nêu vắn tắt (C:) và (D:) vắn đạt điểm tối đa.

b) Đáp án A.

Câu 2.

Đ	Thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ, trao đổi nhờ máy tính.
Đ	Người xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân, gia đình gây hại cho em và gia đình em.
S	Lưu trữ thông tin các nhân và gia đình trong máy tính rất an toàn, không bao giờ bị lộ.
Đ	Mỗi người luôn có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình.

Câu 3.

a) Điều kiện: khát nước;

Công việc: uống lần lượt từng ngụm nhỏ.

b) Điều kiện: trời lạnh;

Công việc: mặc áo ấm.

Câu 4. Thứ tự đúng: B, C, A.

Câu 5. Tính chu vi hình chữ nhật có chiều dài là 5 m, chiều rộng là 3 m.

Cho trước: chiều dài 5 m, chiều rộng 3 m;

Cần làm: Tính chu vi hình chữ nhật.

B. Thực hành

Câu 1. Tạo trang trình chiếu:

- Khởi động được phần mềm **PowerPoint** (0.5 điểm).
- Nhập được chữ GIOI THIEU VE LOAI HOA (0.5 điểm).
- Nhập được chữ Ten: Hoa Sen; Noi song: duoi nuoc (0.5 điểm).
- Chèn được ảnh vào trang hình chiếu (chưa điều chỉnh kích thước, vị trí) (0.5 điểm).
- Thay đổi được kích thước ảnh (0.5 điểm).
- Thay đổi được vị trí ảnh (0.5 điểm).
- Sản phẩm cân đối, nhìn rõ các chi tiết (0.5 điểm).

Câu 2. Lưu được tệp trình chiếu vào máy tính đúng vị trí, với tên đúng yêu cầu.

Không đúng vị trí hoặc tên không đúng yêu cầu trừ 0.5 điểm.

Câu 3. Thoát khỏi được phần mềm **PowerPoint**.

Chú ý: Do đề thực hành một câu có thể gồm nhiều ý, mỗi ý trong câu lại có có mức độ (nhận biết/thông hiểu/vận dụng) khác nhau, nên số câu mô tả trong ma trận đề (ở phần Thực hành) tương ứng với số ý trong các câu ở phần Thực hành.

*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 NGUYỄN ĐỨC THÁI

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập nội dung: TRẦN HÀ SƠN – NGUYỄN ĐẶNG TRÍ TÍN

Thiết kế sách: HOÀNG THIẾU MY

Trình bày bìa: THÁI HỮU DƯƠNG

Sửa bản in: NGUYỄN CHÍ CÔNG

Chế bản: CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC GIA ĐỊNH

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

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

TIN HỌC 3 – SÁCH GIÁO VIÊN (Chân trời sáng tạo)

Mã số: G2HG3I001M22

In.....bản, (QĐ in số....) Khổ 19 x 26,5 cm.

Đơn vị in:.....

Cơ sở in:.....

Số ĐKXB: 1146-2022/CXBIPH/14-708/GD

Số QĐXB:..... ngày tháng.... năm 20 ...

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 20....

Mã số ISBN: 978-604-0-32739-0



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 3 – CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

- | | |
|---|---|
| 1. TIẾNG VIỆT 3 – TẬP MỘT
Sách giáo viên | 7. TIN HỌC 3
Sách giáo viên |
| 2. TIẾNG VIỆT 3 – TẬP HAI
Sách giáo viên | 8. ĐẠO ĐỨC 3
Sách giáo viên |
| 3. TOÁN 3
Sách giáo viên | 9. ÂM NHẠC 3
Sách giáo viên |
| 4. TIẾNG ANH 3 Family and Friends
(National Edition) – Teacher's Guide | 10. MĨ THUẬT 3 (BẢN 1)
Sách giáo viên |
| 5. TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI 3
Sách giáo viên | 11. MĨ THUẬT 3 (BẢN 2)
Sách giáo viên |
| 6. CÔNG NGHỆ 3
Sách giáo viên | 12. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 3 (BẢN 1)
Sách giáo viên |
| | 13. GIÁO DỤC THỂ CHẤT 3
Sách giáo viên |

Các đơn vị đầu mối phát hành

- **Miền Bắc:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Bắc
 - **Miền Trung:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Đà Nẵng
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Trung
 - **Miền Nam:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Phương Nam
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Nam
 - **Cửu Long:** CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục Cửu Long
- Sách điện tử:** <http://hanhtrangso.nxbgd.vn>

Kích hoạt để mở học liệu điện tử: Cào lớp nhũ trên tem để nhận mã số. Truy cập <http://hanhtrangso.nxbgd.vn> và nhập mã số tại biểu tượng chia khoá.



ISBN 978-604-0-32739-0



Giá: 20.000 đ