

QUÁCH TẤT KIÊN

TÀI LIỆU TẬP HUẤN,
BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA
môn

TIN HỌC

BỘ SÁCH CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

(Tài liệu lưu hành nội bộ)

LỚP **4**



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUÁCH TẤT KIÊN

**TÀI LIỆU TẬP HUẤN,
BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA**

môn

T I N H O C

BỘ SÁCH CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

(Tài liệu lưu hành nội bộ)

LỚP 4

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Mục lục

PHẦN MỘT: HƯỚNG DẪN CHUNG

I. Chủ đề, nội dung cốt lõi, yêu cầu cần đạt môn Tin học 4

II. Giới thiệu sách giáo khoa Tin học 4 (SGK)

1. Quan điểm biên soạn
2. Cấu trúc và phân bổ thời lượng
3. Cấu trúc bài học
4. Một số điểm mới của SGK Tin học 4
5. Gợi ý lập kế hoạch dạy học

III. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

1. Định hướng chủ đạo về phương pháp, cách tổ chức dạy học
2. Hướng dẫn dạy học một số bài

IV. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập môn Tin học

1. Đánh giá theo quá trình
2. Đánh giá theo kết quả đầu ra
3. Đánh giá thực hành
4. Nội dung kiểm tra đánh giá
5. Một số kỹ thuật đánh giá

V. Giới thiệu tài liệu bổ trợ, nguồn tài nguyên, học liệu điện tử

1. Tin học 4 – Sách giáo viên
2. Vở bài tập Tin học 4
3. Tài nguyên, học liệu điện tử, thiết bị dạy học

PHẦN HAI: HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY

PHẦN I

HƯỚNG DẪN CHUNG

I. Chủ đề, nội dung cốt lõi, yêu cầu cần đạt môn Tin học 4

Chương giáo dục phổ thông môn Tin học lớp 4 gồm 6 chủ đề được dạy học trong 35 tiết học, nội dung cốt lõi và tỉ lệ % số tiết dành cho mỗi chủ đề và kiểm tra định kì như sau:

Chủ đề	Nội dung cốt lõi	Tỉ lệ % số tiết (tổng số 35 tiết)
Chủ đề A. Máy tính và em	– Phần cứng và phần mềm – Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	11%
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	Thông tin trên trang web	6%
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	– Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet – Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	14%
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bản quyền sử dụng phần mềm	3%
Chủ đề E. Ứng dụng tin học	– Tạo bài trình chiếu – Tập soạn thảo văn bản Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím	37%
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Làm quen với môi trường lập trình trực quan	23%
Kiểm tra định kì		6%

Yêu cầu cần đạt của mỗi nội dung cốt lõi như sau:

Nội dung cốt lõi	Yêu cầu cần đạt
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
Phần cứng và phần mềm	– Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết. – Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng. – Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.
Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	– Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách. – Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách. – Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	
Thông tin trên trang web	– Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết. – Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet	– Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm. – Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá). – Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự trợ giúp của giáo viên hoặc phụ huynh.
Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	– Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo và xoá thư mục, xoá tệp, di chuyển một thư mục hay một tệp vào trong thư mục khác, sao chép thư mục và tệp, đổi tên tệp. – Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện những thao tác nêu trên.
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
Bản quyền sử dụng phần mềm	– Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí. – Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
Tạo bài trình chiếu	– Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu. – Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng 4 trang) có chữ hoa và chữ thường, có ảnh, có sử dụng công cụ gạch đầu dòng. Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu. – Định dạng được kiểu, màu, kích thước chữ cho văn bản trên trang chiếu. – Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.
Tập soạn thảo văn bản	– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản và kích hoạt được bằng chuột. – Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu và lưu trữ được vào thư mục theo yêu cầu. Mở được tệp có sẵn, đặt và đổi được tên tệp. – Đưa được hình ảnh vào văn bản. – Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.
Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá	– Nêu được ví dụ minh hoạ việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá. – Kể lại được điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện.
Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím	– Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách, có thể “hướng dẫn” luyện gõ bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo. – Quen được với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất, ví dụ như tập gõ phím Shift tạo chữ hoa, các dấu và các số.
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
Làm quen với môi trường lập trình trực quan	– Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi. – Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước. – Tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản, ví dụ điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.

II. Giới thiệu sách giáo khoa (SGK) Tin học 4

1. Quan điểm biên soạn

SGK Tin học 4 được biên soạn trên nguyên tắc đảm bảo những quy định về biên soạn sách giáo khoa của Bộ Giáo dục và Đào tạo:

- Thực hiện chuyển từ giáo dục chú trọng truyền thụ kiến thức sang giúp học sinh (HS) hình thành, phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực.

- Hình thành, phát triển 5 năng lực Tin học dựa trên nội dung 3 mạch kiến thức trong Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học năm 2018.

+ 5 năng lực Tin học: NLa: Sử dụng và quản lí 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.

+ 3 mạch kiến thức: Học vấn số hoá phổ thông (DL); Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT); Khoa học máy tính (CS).

- Đảm bảo các quy định về tiêu chuẩn, quy trình biên soạn, chỉnh sửa SGK tại Thông tư 33/2017/TT-BGDĐT ngày 22/12/2017, Thông tư 23/2020/TT-BGDĐT ngày 21/9/2020 và Thông tư 05/2022/TT-BGDĐT.

2. Cấu trúc sách và phân bổ thời lượng

SGK Tin học 4 gồm 6 chủ đề, 15 bài học (trong đó Bài 11A và Bài 11B là lựa chọn). Các chủ đề trong SGK tương ứng với các chủ đề trong Chương trình môn Tin học lớp 4. Thời lượng của mỗi chủ đề từ 1 đến 13 tiết học, được phân bổ trên cơ sở lượng kiến thức, kĩ năng và tỉ lệ % số tiết được quy định trong Chương trình. Tùy thuộc vào nội dung, của mỗi chủ đề có từ 1 đến 6 bài học và thời lượng của mỗi bài học là từ 1 đến 3 tiết học.

Tên chủ đề, bài học	Số tiết
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	3
Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	1
Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	2
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	2
Bài 3. Thông tin trên trang web	2
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	4
Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	2
Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp	2
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	1
Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	1
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	13
Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	3
Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản	3
Bài 9. Bài trình chiếu của em	2
Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu	2

Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá	Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím	3
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH		8
Bài 12. Làm quen với Scratch		2
Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện		3
Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu		3
<i>Ôn tập, kiểm tra định kì</i>		4
Tổng cộng		35

Gợi ý phân phối số tiết lí thuyết (LT), thực hành (TH) và mục tiêu của từng bài học.

TT	Tên bài	Số tiết		Mục tiêu bài học
		LT 18	TH 13	
Chủ đề A. Máy tính và em				
1	Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	1		– Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết. – Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng. – Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.
	Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	1	1	– Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách. – Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách. – Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet				
	Bài 3. Thông tin trên trang web	1	1	– Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết. – Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.

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

Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	1	1	– Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá. – Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm. – Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet với sự trợ giúp của thầy, cô giáo.
Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp	1	1	– Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo, xoá thư mục; đổi tên, xoá tệp; sao chép, di chuyển thư mục, tệp. – Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục, tệp.

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

Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	1		– Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép. – Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.
---------------------------------------	---	--	--

Chủ đề E. Ứng dụng tin học

Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	2	1	– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản. – Kích hoạt được phần mềm bằng chuột. – Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu; lưu được tệp vào thư mục theo yêu cầu.
Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản	2	1	– Chèn được hình ảnh vào văn bản. – Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển phần văn bản. – Thực hiện được mở tệp có sẵn, đặt tên tệp và lưu tệp với tên khác.
Bài 9. Bài trình chiếu của em	1	1	– Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng bốn trang) có chữ hoa, chữ thường, hình ảnh minh hoạ và dấu đầu dòng. – Thực hiện được thành thạo kích hoạt và thoát khỏi phần mềm trình chiếu. – Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục theo yêu cầu.

Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu	1	1	– Định dạng được kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu. – Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.
Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá*	1	2	– Nêu được ví dụ minh hoạ việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá. – Kể lại được điều quan sát và biết thêm sau khi xem video.
Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím*	1	2	– Sử dụng được hệ thống bảng chọn để chọn bài luyện tập. – Nhận thấy được phần mềm có thể giúp luyện tập gõ bàn phím đúng cách. – Thực hiện được theo hướng dẫn của phần mềm để luyện tập gõ các số, sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, kí tự trên của phím có hai kí tự.
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính			
Bài 12. Làm quen với Scratch	1	1	– Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm Scratch. – Mở và chơi được trò chơi trong Scratch. – Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.
Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện	2	1	– Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước. – Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.
Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu	2	1	Tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên sân khấu.

Tập hợp mục tiêu của các bài học đáp ứng đúng, đủ các yêu cầu cần đạt trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tin học lớp 4.

3. Cấu trúc bài học

Cấu trúc bài học của SGK Tin học 4 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.

Yêu cầu ở phần mục tiêu tương ứng với yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học lớp 4. Tập hợp mục tiêu 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 HS 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, kỹ 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, kỹ 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, kỹ năng mới của bài học.



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

Sử dụng phù hợp, linh hoạt 3 loại hoạt động học này cùng với việc cung cấp học liệu thích hợp để hướng dẫn, giúp HS tự tìm hiểu, khám phá kiến thức dưới sự hỗ trợ của giáo viên (GV).



LUYỆN TẬP

là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kỹ 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 tương tự.



VẬN DỤNG

là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập, tình huống, vấn đề thực tiễn mà HS cần vận dụng kiến thức, kỹ 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.

Về cấu trúc bài học, SGK Tin học 4 có 2 dạng bài:

- Bài lí thuyết: Bài lí thuyết là các bài học không có nội dung thực hành trên phòng máy tính. Có 2 bài lí thuyết là Bài 1 và Bài 6. Dạng bài này có 5 phần: Mục tiêu, Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Vận dụng.

• Bài lý thuyết và thực hành: Ngoài 2 bài lý thuyết nêu trên, 13 bài còn lại là dạng bài lý thuyết và thực hành. Các bài học này vừa có nội dung lý thuyết được dạy học trên lớp học vừa có nội dung thực hành được dạy trên phòng thực hành Tin học. Các bài học này có 6 phần chính gồm: Mục tiêu, Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Thực hành, Vận dụng.

Lưu ý, riêng Bài 7 có thêm phần Em có biết. Phần này là không bắt buộc, khi dạy bài này, nếu còn thời gian trên lớp GV có thể tổ chức cho HS tìm hiểu ở lớp, nếu không còn thời gian, GV có thể giới thiệu để HS có thể tự tìm hiểu ở nhà.

4. Một số điểm mới của SGK Tin học 4

a) HS tự học dưới sự hướng dẫn của GV

SGK Tin học 4 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 tự tìm hiểu, khám phá kiến thức, rèn luyện kỹ năng.

Ở những nơi đã sử dụng SGK Tin học của bộ sách Chân trời sáng tạo, HS đã quen với việc tự học (làm việc cá nhân, làm việc nhóm), đồng thời quen với các biểu tượng hoạt động của bài học. Do vậy, khi học theo SGK Tin học 4, HS sẽ biết phải làm gì, làm như thế nào, làm với ai, sản phẩm, kết quả sau khi thực hiện nhiệm vụ là gì.

Ví dụ, ở Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép, với nội dung “Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí”, bắt đầu bằng hoạt động , học sinh đọc kênh chữ, quan sát bảng thông tin để tìm hiểu về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

Tiếp theo, ở hoạt động , học sinh so sánh để chỉ ra được sự khác nhau giữa hai loại phần mềm này và nêu được tên một số phần mềm của mỗi loại.

Cuối cùng là hoạt động để ghi nhớ về hai loại phần mềm.

b) HS tự thực hành dưới sự theo dõi, hỗ trợ của GV

Với những yêu cầu cần đạt về kỹ năng thực hành trên máy tính, SGK Tin học 4 hướng dẫn các bước thực hiện thao tác cụ thể. 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 như hướng dẫn trong SGK, SGK Tin học 4 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

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

 Phần mềm miễn phí là phần mềm người dùng có thể sử dụng mà không phải trả phí. Phần mềm miễn phí thường được cung cấp trên Internet, mọi người có thể sử dụng, sao chép, phổ biến mà không cần xin phép tác giả. Dưới đây là tên và biểu tượng của một số phần mềm miễn phí (Bảng 1).

Bảng 1. Tên và biểu tượng của một số phần mềm miễn phí

a) Phần mềm gõ tiếng Việt UniKey		d) Phần mềm mô phỏng Hệ Mặt Trời – SolarSystem	
b) Phần mềm luyện gõ bàn phím RapidTyping		e) Phần mềm soạn thảo văn bản Writer	
c) Phần mềm duyệt web Google Chrome		g) Phần mềm trình chiếu Impress	

Ngược lại, phần mềm không miễn phí là phần mềm mà người dùng phải trả phí khi sử dụng và không được tự ý sao chép, phổ biến đến người khác. Khi các phần mềm này được bảo vệ bằng khóa, muốn sử dụng, người dùng cần trả phí để được cung cấp mã khóa.



① Em hãy nêu sự khác nhau giữa phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

② Hãy kể tên những phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí mà em biết.



Phần mềm miễn phí là phần mềm không phải trả phí khi sử dụng. Ngược lại, phần mềm phải trả phí khi sử dụng là phần mềm không miễn phí.

Bảng 2. Tên và biểu tượng của một số phần mềm không miễn phí

a) Phần mềm PowerPoint	
b) Phần mềm Word	
c) Phần mềm Windows 10	

học có thể có câu hỏi, bài tập đòi hỏi HS phải sử dụng máy tính, phần mềm máy tính để giải quyết.

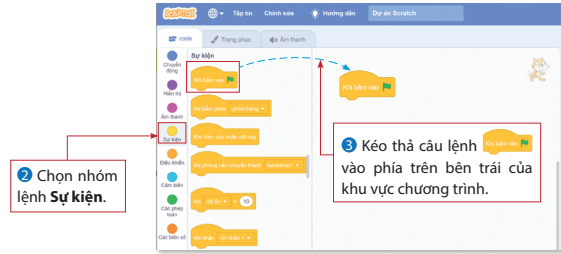
Việc sử dụng hình ảnh chụp từ cửa sổ tương tác với phần mềm để trình bày các bước thao tác với máy tính, phần mềm giúp HS quen với giao diện phần mềm, hình ảnh thiết bị. Theo hướng dẫn trong SGK, HS sẽ dễ dàng thực hành thao tác trên máy tính.

Ví dụ, ở Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện, SGK hướng dẫn cụ thể các bước: kích hoạt phần mềm Scratch, chọn nhóm lệnh, kéo thả, lắp ghép lệnh vào cửa sổ chương trình. Khi thực hành, HS có thể xem hướng dẫn này để thực hiện tương tự trên máy tính.

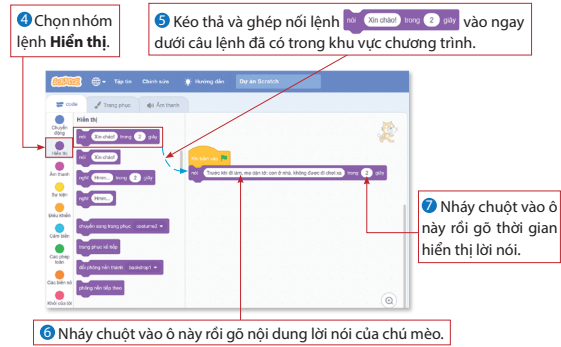
2. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện

 Dưới đây hướng dẫn em tạo chương trình Scratch kể chuyện “Chú mèo không vàng lời”.

1 Kích hoạt phần mềm Scratch.



Hình 5a. Kéo thả lệnh điều khiển  vào khu vực chương trình



Hình 5b. Kéo thả và lắp ghép các lệnh **nội** vào khu vực chương trình
Hình 5. Tạo chương trình Scratch kể chuyện “Mèo con không vàng lời”

c) Học qua làm

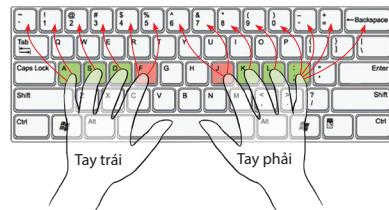
Học qua làm là phương pháp xuyên suốt trong cuốn sách. Kiến thức, kỹ năng, năng lực, phẩm chất của HS được hình thành, phát triển trong quá trình thực hiện các hoạt động học. Từ quan sát trực quan, làm những công việc cụ thể để từng bước hình thành kiến thức, kỹ năng, năng lực và phẩm chất một cách tự nhiên. Phương pháp học qua làm trong cuốn sách được kết hợp bởi Learning by doing và La main à la pâte. Nhóm tác giả vận dụng triệt để triết lý của phương pháp Bàn tay nặn bột trong quá trình thiết kế hoạt động học. La main à la pâte là câu thành ngữ của Pháp với ý nghĩa là khi dùng tay nặn bột để làm bánh thì sẽ có bột dính vào các ngón tay. Như vậy, khi “làm” các hoạt động học thì HS sẽ tiếp thu kiến thức, kỹ năng, phát triển phẩm chất, năng lực.

Ví dụ, ở Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách, thay vì viết để truyền thụ kiến thức về ngón tay nào phụ trách phím nào, học sinh được yêu cầu quan sát kênh hình trong SGK để tự chỉ ra được phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím số.

2. Gõ phím ở hàng phím số



Em hãy quan sát Hình 3 và cho biết ngón tay nào phụ trách phím nào của hàng phím số.



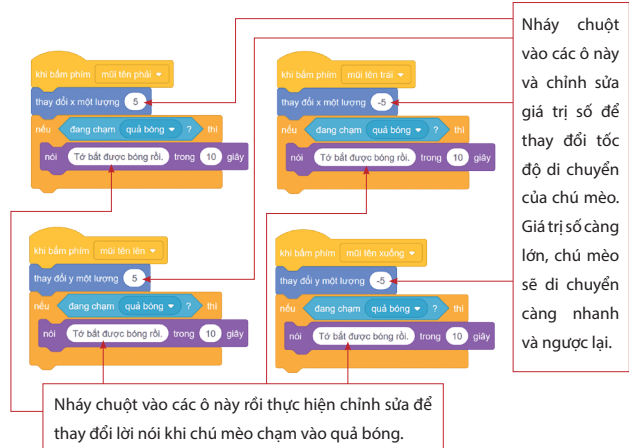
Hình 3. Phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím số

Ngón tay phụ trách phím nào thì gõ phím đó. Vươn ngón tay để gõ phím số, sau đó đưa ngón tay về phím xuất phát trên hàng phím cơ sở.

Hoặc ở Bài 12. Làm quen với Scratch, SGK hướng dẫn HS chơi trò chơi mèo bắt bóng, thực hiện thay đổi chương trình và quan sát sự thay đổi tương ứng trên sân khấu để tự nhận ra được trò chơi là chương trình máy tính.

2. Mối liên quan giữa chương trình Scratch và trò chơi mèo bắt bóng

Trò chơi mèo bắt bóng ở trên là một chương trình máy tính được tạo bằng Scratch, trong đó có những lệnh để điều khiển chú mèo. Hình 5 hướng dẫn em thực hiện chỉnh sửa chương trình Scratch để thay đổi tốc độ di chuyển của chú mèo khi gõ phím mũi tên và lời nói khi chú mèo chạm vào quả bóng.



Hình 5. Chỉnh sửa chương trình Scratch để thay đổi trò chơi

d) Phù hợp với điều kiện dạy học khác nhau

Phù hợp với điều kiện dạy học khác nhau là một trong những đặc điểm nổi bật nhất của SGK Tin học 4. Cụ thể, SGK không biên soạn bài thực hành riêng mà nội dung thực hành là một phần của bài học. Nếu điều kiện phòng thực hành tin học còn hạn chế, quý thầy cô có thể dạy các phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập ở phòng học lí thuyết. Các phần Thực hành, Vận dụng ở trên phòng máy. Khi có điều kiện về phòng thực hành tin học, quý thầy cô có thể dạy toàn bộ bài học trên phòng máy.

Ví dụ, đối với các bài có phần Thực hành thì phần Thực hành và Vận dụng luôn phải dạy ở trên phòng máy. Các phần Khởi động, Khám phá và Luyện tập có thể được dạy học trên lớp lí thuyết hoặc ở phòng máy, cụ thể:

- Nếu điều kiện phòng máy hạn chế, các phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập hoàn toàn có thể được tổ chức dạy học ở lớp học (nếu có máy tính kết nối máy chiếu để thực hành minh họa thì càng tốt).

- Nếu có điều kiện, có thể dạy toàn bộ bài học trên phòng máy. Khi đó, HS theo hướng dẫn ở phần Khám phá thực hành trực tiếp trên máy tính. Trong trường hợp này, khi học xong phần Khám phá HS đã hoàn thành được một phần nội dung của phần Thực hành.

g) Làm việc cá nhân, làm việc nhóm

Khi giao nhiệm vụ học tập cho HS, trong SGK thường yêu cầu làm việc cá nhân hay trao đổi với bạn hoặc 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.



Hãy trao đổi với bạn để gọi tên các thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính ở Hình 1.



Hình 1a. Thiết bị máy tính



Hình 1b. Biểu tượng phần mềm máy tính

Hình 1. Thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính

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

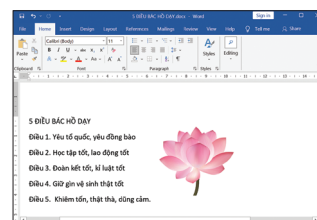
- Nội dung công việc cần làm;
- Sản phẩm cần có (hoàn thành bài tập, trả lời câu hỏi, trình bày ý kiến trước lớp, ...)
- Làm việc cá nhân hay làm việc nhóm;
- Thời gian hoàn thành công việc của cá nhân, nhóm.

h) 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.



Ở bài học trước, em đã sử dụng phần mềm Word để soạn thảo 5 điều Bác Hồ dạy.
Em có biết làm thế nào để đưa được hình ảnh hoa sen vào văn bản như ở Hình 1 không?



Hình 1. Văn bản có hình ảnh

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.

i) Từ trực quan, cụ thể, đã biết đến trừu tượng, khái quát, chưa biết

SGK khai thác trải nghiệm thực tiễn của HS để làm cầu nối đến kiến thức của bài học. Thông qua những tình huống trực quan, cụ thể để dẫn dắt HS đến kiến thức khái quát, trừu tượng, mới. Từ những việc quan sát được để truyền đạt những điều không quan sát được.

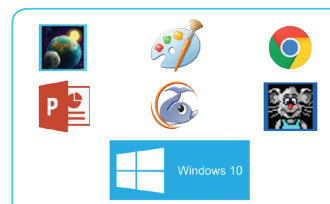
Ví dụ, ở Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính, qua việc quan sát hình ảnh, gọi tên các thiết bị, các ứng dụng đã biết để học sinh nhận biết về phần cứng, phần mềm máy tính – là kiến thức mới của bài học.



Hãy trao đổi với bạn để gọi tên các thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính ở Hình 1.



Hình 1a. Thiết bị máy tính



Hình 1b. Biểu tượng phần mềm máy tính

Hình 1. Thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính



1. Phần cứng và phần mềm máy tính

Các thiết bị ở Hình 1a như bàn phím, chuột, thân máy, màn hình, ... là phần cứng máy tính. Các thiết bị phần cứng này là những vật thể mà em có thể chạm tay vào hay quan sát được hình dạng của nó.

Trong Hình 1b có các biểu tượng của phần mềm máy tính như Windows 10, PowerPoint, Paint, RapidTyping, Google Chrome, Phần mềm máy tính không phải là những vật thể nên em không thể chạm tay vào hay nhìn thấy hình dạng của nó. Tuy nhiên, em có thể nhìn thấy kết quả hoạt động của phần mềm được thể hiện thông qua thiết bị phần cứng.

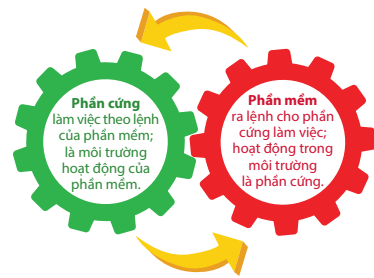
Sau đó, SGK tạo tình huống “Một bạn ví phần cứng máy tính như cơ thể con người, phần mềm máy tính như suy nghĩ, quyết định của con người. Em có đồng ý với ý kiến này không? Tại sao?”

Việc so sánh, liên tưởng tương ứng đến cơ thể, suy nghĩ của con người giúp dễ truyền đạt vai trò, mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm máy tính – là kiến thức trừu tượng, khó với HS lớp 4.



④ Hình 2 mô tả vai trò, mối quan hệ phụ thuộc giữa phần cứng và phần mềm. Em hãy trao đổi với bạn và cho biết:

- a) Không có phần mềm thì các thiết bị phần cứng có thể hoạt động được không?
b) Ngược lại, không có phần cứng thì các phần mềm máy tính có thể chạy được không?



Hình 2. Vai trò, mối quan hệ phụ thuộc giữa phần cứng và phần mềm

⑤ Một bạn ví phần cứng máy tính như cơ thể của con người, phần mềm máy tính như suy nghĩ, quyết định của con người. Em có đồng ý với ý kiến của bạn hay không? Tại sao?



- Phần cứng máy tính: bàn phím, chuột, thân máy, màn hình, loa, máy in,
- Phần mềm máy tính: Windows 10, PowerPoint, Paint, RapidTyping, Google Chrome,
- Phải có cả phần cứng và phần mềm thì máy tính mới hoạt động được.

5. Gợi ý lập kế hoạch dạy học

Dưới đây là gợi ý lập hai phương án lập kế hoạch dạy học khi triển khai dạy môn Tin học 4 trong cả năm học (35 tuần).

Phương án 1 (dạy các bài theo trình tự trong SGK).

Tuần	Tên bài học (số tiết)	
1	Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính (1 tiết)	
2, 3	Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách (2 tiết)	
4, 5	Bài 3. Thông tin trên trang web (2 tiết)	
6, 7	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet (2 tiết)	
8, 9	Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp (2 tiết)	
10	Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép (1 tiết)	
11, 12, 13	Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt (3 tiết)	
14, 15, 16	Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản (3 tiết)	
17	Ôn tập (1 tiết)	
18	Kiểm tra học kì I (1 tiết)	
19, 20	Bài 9. Bài trình chiếu của em (2 tiết)	
21, 22	Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu (2 tiết)	
23, 24, 25	Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá (3 tiết)	Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím (3 tiết)
26, 27	Bài 12. Làm quen với Scratch (2 tiết)	
28, 29, 30	Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện (3 tiết)	
31, 32, 33	Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu (3 tiết)	
34	Ôn tập (1 tiết)	
35	Kiểm tra học kì II (1 tiết)	

Phương án 2 (khi Bài 11B được lựa chọn để dạy học).

Tuần	Tên bài học (số tiết)
1	Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính (1 tiết)
2, 3	Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách (2 tiết)
4, 5, 6	Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím (3 tiết)
7, 8	Bài 3. Thông tin trên trang web (2 tiết)
9, 10	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet (2 tiết)
11, 12	Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp (2 tiết)
13	Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép (1 tiết)
14, 15, 16	Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt (3 tiết)
17	Ôn tập (1 tiết)
18	<i>Kiểm tra học kì I (1 tiết)</i>
19, 20, 21	Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xóa văn bản (3 tiết)
22, 23	Bài 9. Bài trình chiếu của em (2 tiết)
24, 25	Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu (2 tiết)
26, 27	Bài 12. Làm quen với Scratch (2 tiết)
28, 29, 30	Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện (3 tiết)
31, 32, 33	Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu (3 tiết)
34	Ôn tập (1 tiết)
35	<i>Kiểm tra học kì II (1 tiết)</i>

Khi triển khai dạy học môn Tin học 4 trong một học kì (học kì 1 hoặc học kì 2) thì số tiết dành cho kiểm tra định kì chỉ còn là 1 tiết. Trên cơ sở gợi ý lập kế hoạch dạy học trên đây, GV điều chỉnh để mỗi tuần dạy 2 tiết và số tiết còn lại có thể dành cho việc ôn tập hay kiểm tra thực hành.

III. Phương pháp, cách tổ chức dạy học**1. Định hướng chủ đạo về phương pháp, cách tổ chức dạy học**

Yếu tố cốt lõi và quan trọng nhất của đổi mới giáo dục lần này là đổi mới phương pháp, cách tổ chức dạy học. Đáp ứng yêu cầu này, định hướng nổi bật nhất về phương pháp, cách tổ chức dạy học của SGK Tin học 4 là HS tự học dưới sự hướng dẫn của GV. Tự học là kỹ năng quan trọng nhất để học.

Để HS có thể tự học (dưới sự hỗ trợ, hướng dẫn của GV), các học liệu, các hoạt động học được thiết kế, lựa chọn, sắp xếp rất công phu, mang tính sư phạm cao để HS có thể tự học, tự làm để rút ra được kiến thức, rèn luyện được kỹ năng và hình thành, phát triển được phẩm chất theo yêu cầu của Chương trình.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học chủ đạo tiếp theo là “học qua làm” (learning by doing) kết hợp với phương pháp “bàn tay nặn bột” (la main à la pâte). Trong SGK Tin học 4, học qua làm được thể hiện ở tất cả các phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Thực hành, Vận dụng của bài học.

Tổ chức, hỗ trợ để HS “tự làm” trong quá triển khai bài học là định hướng chủ đạo về phương pháp, cách tổ chức triển khai dạy học theo SGK Tin học 4.

2. Hướng dẫn dạy học một số bài

BÀI 1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH (1 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.
- Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.
- Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Bài này không yêu cầu thiết bị dạy học đặc biệt.

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, GV nên dành thời gian giới thiệu phương pháp, nội dung môn Tin học ở lớp 4. Cụ thể, HS tự học dưới sự hướng dẫn, trợ giúp của thầy, cô giáo là phương pháp chủ đạo; nội dung chính của môn Tin học ở lớp 4 gồm: phần cứng, phần mềm máy tính; tìm kiếm thông tin trên Internet; xem video về lịch sử, văn hoá; tạo những trang chiếu sinh động, hấp dẫn; rèn luyện thêm kĩ năng gõ phím đúng cách; soạn thảo văn bản tiếng Việt và lập trình trực quan với phần mềm Scratch.



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK* trao đổi để nhớ lại và gọi tên từng thiết bị ở *Hình 1a trong SGK*, tên phần mềm tương ứng với mỗi biểu tượng ở *Hình 1b trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Ở *Hình 1a, Hình 1b trong SGK* một số thiết bị máy tính, biểu tượng phần mềm máy tính các em đã làm quen, sử dụng ở lớp 3. Em hãy gọi tên từng thiết bị máy tính ở *Hình 1a trong SGK*; gọi tên từng phần mềm máy tính có biểu tượng ở *Hình 1b trong SGK*.

Lưu ý: Do đã được học, làm quen ở lớp 3, HS có thể dễ dàng gọi được đúng tên của các thiết bị ở *Hình 1a trong SGK*: thân máy, màn hình, bàn phím, chuột, loa, máy in. Ở *Hình 1b trong SGK*, HS có thể trả lời bằng hai cách khác nhau. Ví dụ như: phần mềm trình chiếu/phần mềm PowerPoint, phần mềm mô phỏng Hệ Mặt Trời/phần mềm SolarSystem, phần mềm luyện gõ bàn phím/phần mềm RapidTyping, ...

Sản phẩm

- HS gọi được tên các thiết bị máy tính, biểu tượng phần mềm máy tính ở *Hình 1 trong SGK* theo cách diễn đạt của HS.
- HS hứng thú, sôi nổi phát biểu, thảo luận.



1. Phần cứng và phần mềm máy tính

Mục tiêu

- Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.
- Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ (đồng thời đối chiếu với thiết bị, biểu tượng phần mềm máy tính ở *Hình 1 trong SGK*), nghe gợi ý của GV để nêu được tên những thiết bị đã biết là phần cứng máy tính, những ứng dụng đã biết là phần mềm máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– *Hình 1a* hay *Hình 1b trong SGK* có hình ảnh về các thiết bị phần cứng máy tính? Đặc điểm của thiết bị phần cứng máy tính là gì? Em có thể nhận biết thiết bị phần cứng máy tính bằng cách nào? Hãy kể tên các thiết bị phần cứng máy tính mà em biết.

– Đặc điểm của phần mềm máy tính là gì? Hãy kể tên các phần mềm máy tính mà em biết.

– Chia lớp thành 2 nhóm và tổ chức trò chơi như sau: Mỗi khi một nhóm nêu tên một thiết bị hay một ứng dụng thì nhóm còn lại phải nói ngay được đó là phần cứng hay phần mềm máy tính hoặc một nhóm nói “phần cứng” (“phần mềm”) thì nhóm còn lại phải nêu ngay được một tên thiết bị phần cứng (tên phần mềm), lưu ý không lặp lại tên phần cứng, phần mềm đã nêu trước đó. Hai nhóm đổi vai trò cho nhau và thực hiện lại trò chơi.

Lưu ý: Chỉ cần yêu cầu HS nêu được đặc điểm của thiết bị phần cứng và đặc điểm của phần mềm trong mối tương quan, so sánh với phần cứng (như trình bày trong SGK); HS nêu được tên thiết bị phần cứng, phần mềm máy tính đã biết (bao gồm các thiết bị phần cứng, phần mềm trong *Hình 1 trong SGK*). Không nhất thiết yêu cầu HS chỉ ra cách để nhận biết phần mềm máy tính, HS có thể xác định một ứng dụng nào đó là phần mềm bằng phương pháp loại trừ (nếu một thành phần của máy tính không phải là phần cứng máy tính thì sẽ là phần mềm máy tính). Khuyến khích HS kể tất cả các thiết bị phần cứng, phần mềm đã biết.

Hoạt động

– HS đọc câu hỏi, quan sát *Hình 2 trong SGK*, nghe gợi ý của GV, phát biểu thảo luận đề nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đối với ① (bài tập 1), GV yêu cầu HS quan sát *Hình 2 trong SGK* để trả lời các câu hỏi:
 - + Phần cứng máy tính làm việc theo lệnh từ đâu? Phần mềm ra lệnh (hay điều khiển) cho thành phần nào của máy tính làm việc? Môi trường hoạt động của phần mềm là gì?
 - + Vai trò của phần cứng đối với phần mềm là gì? Không có phần mềm thì các thiết bị phần cứng máy tính có hoạt động được không? Tại sao?
 - + Vai trò của phần mềm đối với phần cứng là gì? Không có phần cứng thì phần mềm máy tính có hoạt động được không? Tại sao?
- Đối với ② (bài tập 2), GV đặt câu hỏi, gợi ý để HS phát biểu thảo luận:
 - + Phần cứng máy tính và cơ thể con người có chung đặc điểm nào? Có thể chạm tay vào hay quan sát được không?
 - + Phần mềm máy tính và suy nghĩ, quyết định (trong bộ não) của con người có chung đặc điểm nào? Có thể chạm tay vào hay quan sát được không?
 - + Phần cứng hoạt động theo lệnh từ đâu? Cơ thể con người (tay, chân, miệng, ...) làm việc theo điều khiển từ đâu?

Lưu ý:

- *Hình 2 trong SGK* sử dụng hai bánh răng khớp nối với nhau để mô tả sự phụ thuộc lẫn nhau giữa hai thành phần trong hệ thống. Hệ thống bánh răng này chỉ hoạt động được khi cả hai bánh răng cùng hoạt động. Điều này giúp liên tưởng đến mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa phần cứng và phần mềm máy tính: Phải có cả phần cứng và phần mềm máy tính mới hoạt động được.
- Ở lớp 3 HS đã biết ba thành phần cơ bản của máy tính gồm: thân máy, thiết bị vào, thiết bị ra. Ở phần này, GV cần nhấn mạnh cho HS, ngoài các thiết bị phần cứng, phần mềm là một thành phần không thể thiếu của máy tính.
- GV nhắc HS không được chạm vào phần kim loại khi máy tính đang được nối với nguồn điện (HS đã được học ở lớp 3).

Sản phẩm

- HS nêu được tên một số thiết bị phần cứng, phần mềm đã biết; xác định được một đối tượng là phần cứng máy tính dựa trên đặc điểm nhận biết; xác định được một ứng dụng là phần mềm máy tính dựa trên đặc điểm nhận biết hoặc phương pháp loại trừ.
- Khẳng định được không có phần mềm thì phần cứng không hoạt động được. Vì phần cứng hoạt động theo lệnh của phần mềm, không có phần mềm thì không có lệnh điều khiển phần cứng hoạt động.

– Kháng định được không có phần cứng thì phần mềm không hoạt động được. Bởi vì, phần cứng là môi trường hoạt động của phần mềm, không có phần cứng thì phần mềm không có môi trường để hoạt động.

– Chỉ ra được có một số đặc điểm tương đồng giữa phần cứng máy tính và cơ thể con người (là vật thể nên chạm tay vào được, quan sát được hình dạng), giữa phần mềm máy tính và suy nghĩ, quyết định của con người (không phải là vật thể, không chạm tay vào hay quan sát được hình dạng).

Hoạt động

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

2. Một số thao tác không đúng gây lỗi cho máy tính

🕒 Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ để phát biểu trả lời câu hỏi của GV.

Hoạt động

HS trao đổi, thảo luận phát biểu, bảo vệ ý kiến về việc nào nên làm hay không nên làm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Nêu một số ví dụ cụ thể về thao tác không đúng gây ra lỗi cho phần cứng, phần mềm máy tính.

– Việc tại mục A (hoặc B, C, D, E, G) là nên làm hay không nên làm? Tại sao?

Hoạt động

GV yêu cầu một HS đọc to nội dung tại mục  và nhắc nhở HS luôn thực hiện đúng quy tắc, hướng dẫn sử dụng để đảm bảo an toàn cho phần cứng, phần mềm máy tính và sử dụng được bền lâu.

📌 Sản phẩm

– HS nêu được các ví dụ cụ thể về thao tác không đúng gây ra lỗi cho phần cứng, phần mềm máy tính như ở hoạt động  trong SGK.

– HS chỉ ra được:

A. Thoát khỏi các phần mềm máy tính đang chạy rồi tắt máy tính bằng nút lệnh Shut down là việc nên làm vì tắt máy tính đúng cách sẽ đảm bảo an toàn cho máy tính.

B. Gõ phím nhẹ, dứt khoát là việc nên làm vì gõ đúng cách vừa hạn chế hư hại bàn phím vừa có lợi cho sức khỏe.

C. Để máy tính ở nơi khô ráo, thông thoáng là việc nên làm vì sẽ an toàn cho máy tính.

D. Vừa ăn, uống vừa sử dụng máy tính là việc không nên làm vì có thể dẫn đến đồ ăn, thức uống rơi vào máy tính gây hư hỏng.

E. Sử dụng vải khô, mềm để vệ sinh bàn phím, chuột, màn hình máy tính là việc nên làm vì tránh thiết bị bị xước, ẩm ướt.

G. Thao tác với chuột nhẹ nhàng, dứt khoát là việc nên làm vì thao tác đúng cách vừa hạn chế hư hại chuột máy tính vừa có lợi cho sức khỏe.



Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi để kể tên và phân loại được một số thiết bị phần cứng, ứng dụng phần mềm HS đã được học ở lớp 3 (Hình 1 trong SGK).

Bài tập 2. HS làm việc cá nhân, trả lời được: A, C là đặc điểm của phần mềm; B, D là đặc điểm của phần cứng.

Bài tập 3. HS phát biểu thảo luận, khẳng định không đồng ý với ý kiến cho rằng các thiết bị phần cứng có thể hoạt động được mà không cần phần mềm. Bởi vì, các thiết bị phần cứng máy tính hoạt động theo lệnh của phần mềm, nên không có phần mềm thì phần cứng máy tính không hoạt động được.

Bài tập 4. HS phát biểu nêu lại một số thao tác không đúng sẽ gây lỗi cho phần cứng, phần mềm máy tính như tại hoạt động  và phương án D tại hoạt động  ở mục 2 của phần Khám phá.



Bài tập 1. GV gợi ý để HS giải thích được, các máy tính, điện thoại thông minh thường được cài đặt sẵn phần mềm trước khi bán cho người dùng là do phải có cả phần mềm và phần cứng máy tính mới hoạt động được.

Bài tập 2. GV tổ chức để HS phát biểu nêu tình huống máy tính bị lỗi, hỏng do sử dụng không đúng cách mà các em biết được trong cuộc sống thực tiễn (ví dụ như để rơi vỡ, đè vỡ, rơi xuống nước, ...). Thông qua các tình huống đó, GV nhắc nhở HS luôn có ý thức sử dụng, bảo quản đúng hướng dẫn, quy tắc để đảm bảo an toàn, sử dụng máy tính được bền lâu.

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

SGK sử dụng biện pháp so sánh phần cứng máy tính với cơ thể con người, phần mềm máy tính với suy nghĩ, quyết định của con người. Tuy nhiên, đây chỉ là biện pháp để giúp HS lớp 4 dễ dàng hơn trong việc nhận biết đặc điểm, vai trò, mối liên quan giữa phần mềm và phần cứng máy tính. Thực tế, hoạt động thông tin của con người theo cơ chế không hoàn toàn giống với máy tính (chẳng hạn, khi có tác nhân kích thích, phản xạ tự nhiên của con người diễn ra mà không cần ý thức từ bộ não). Do vậy, GV không đi sâu vào phân tích vấn đề này.

BÀI 4. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.
- Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.
- Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet với sự trợ giúp của thầy, cô giáo.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có cài đặt trình duyệt web và kết nối Internet.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính có cài đặt trình duyệt web và kết nối Internet.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.

Tiết 2 (thực hành): Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung phần Khởi động trong SGK, lắng nghe gợi ý của GV, trao đổi về cách làm để tìm thông tin mong muốn trên Internet.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV có thể nêu yêu cầu tìm kiếm thông tin cụ thể (ví dụ, tìm thông tin về Vườn quốc gia Cát Tiên; Sao la; Hồ Hoàn Kiếm, ...) để HS trao đổi, nêu cách tìm thông tin mong muốn trên Internet.

– Trên cơ sở phát biểu, thảo luận của HS, GV dẫn dắt, chuyển sang phần Khám phá.

Lưu ý:

– Có thể có nhiều cách tìm thông tin mong muốn, ví dụ: sử dụng máy tìm kiếm (thường được sử dụng khi chưa biết rõ địa chỉ trang web chứa thông tin mong muốn); truy cập vào trang web rồi tìm thông tin mong muốn trong trang web (khi đã biết địa chỉ trang web chứa thông tin đó, ví dụ truy cập trang web của nhà trường để tìm lịch thi học kì); đặt câu hỏi trên mạng xã hội để được cộng đồng mạng hỗ trợ cung cấp thông tin.

– Khi gõ từ khoá vào thanh địa chỉ của trình duyệt, một số trình duyệt sẽ tự động chuyển từ khoá cho máy tìm kiếm (đã được đặt làm mặc định) để thực hiện tìm kiếm.

👉 Sản phẩm

– HS có thể nêu được hoặc chưa nêu được cách sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin mong muốn theo từ khoá.

– Thông qua yêu cầu tìm kiếm của GV, HS nhận thấy khó khăn trong việc tìm kiếm thông tin trên Internet (nếu chưa biết sử dụng máy tìm kiếm) hoặc sự cần thiết phải dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin trên Internet (nếu HS đã biết sử dụng máy tìm kiếm), từ đó có mong muốn tìm hiểu nội dung bài học.



1. Sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin bằng từ khoá

☉ Mục tiêu

– Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời các câu hỏi gợi ý của GV, tham gia thực hành minh hoạ để tìm hiểu về cách dùng máy tìm kiếm tìm thông tin theo từ khoá.

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, thảo luận, tham gia thực hành minh hoạ để hoàn thành các bài tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động làm bài tập ở hoạt động trong SGK. Sau đó, GV tổ chức thực hành minh hoạ tương tự như hướng dẫn ở Hình 1, Hình 2 và Hình 3 trong SGK. GV yêu cầu một (hoặc một số) HS lên thực hành minh hoạ (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn). Trong quá trình HS làm việc nhóm, thực hành minh hoạ, GV có thể đặt một số câu hỏi để gợi ý, hỗ trợ HS hoàn thành nhiệm vụ học tập với nội dung chính như sau:

- Nêu lợi ích của việc sử dụng máy tìm kiếm thông tin trên Internet.
- Nêu và thực hành minh hoạ các bước tìm kiếm thông tin bằng máy tìm kiếm theo từ khoá *vườn quốc gia cát tiên* (HS có thể gõ từ khoá là tiếng Việt không dấu); truy cập vào một kết quả tìm kiếm, sau đó trở lại trang danh sách kết quả tìm kiếm.
- Hãy chỉ ra trên màn hình kết quả tìm kiếm: tên và địa chỉ trang web của máy tìm kiếm; từ khoá tìm kiếm; số lượng kết quả tìm kiếm, thời gian tìm kiếm; danh sách kết quả tìm kiếm; thành phần chính của một kết quả tìm kiếm (địa chỉ, tiêu đề, phần nội dung bài viết chứa từ khoá tìm kiếm); trong kết quả tìm kiếm, từ khoá có trong phần nội dung bài viết có đặc điểm gì?

Lưu ý:

- GV cần nhấn mạnh: từ, cụm từ được gõ vào ô tìm kiếm gọi là từ khoá tìm kiếm (gọi tắt là từ khoá).
- GV hướng dẫn để HS nhận thấy rõ: Kết quả tìm kiếm có chứa từ khoá tìm kiếm và được in đậm (kiểu chữ đậm).
- GV lưu ý cho HS biết, nếu ta tìm được thông tin mong muốn ngay trên trang danh sách kết quả tìm kiếm thì có thể không cần thực hiện ③.
- Kết quả tìm kiếm với từ khoá *vườn quốc gia cát tiên* tại thời điểm thực hành minh hoạ có thể không giống với hình ảnh minh hoạ trong SGK hoặc có thể có những khác biệt khác. GV cần chủ động, linh hoạt điều chỉnh yêu cầu tìm kiếm và tập trung hướng dẫn HS tìm hiểu về cách sử dụng máy tìm kiếm, cửa sổ kết quả tìm kiếm, cách truy cập vào kết quả tìm kiếm, trở lại danh sách kết quả tìm kiếm.

Sản phẩm

- HS nêu được máy tìm kiếm giúp em dễ dàng, nhanh chóng tìm được thông tin mong muốn trên Internet.
- HS nêu và thực hành được các bước tìm kiếm thông tin bằng máy tìm kiếm theo từ khoá tương tự như ở Hình 1, Hình 2, Hình 3 trong SGK.
- Bằng cách chỉ trực tiếp trên màn hình máy tính, HS nêu được:
 - + Tên máy tìm kiếm là **Google**, địa chỉ trang web của máy tìm kiếm là google.com.vn (hoặc google.com).
 - + Từ khoá tìm kiếm là từ, cụm từ được gõ vào ô tìm kiếm của máy tìm kiếm.
 - + Nơi hiển thị số lượng và thời gian tìm kiếm.
 - + Nơi hiển thị danh sách kết quả tìm kiếm.
 - + Địa chỉ trang web của bài viết, tiêu đề của bài viết, phần nội dung bài viết có chứa từ khoá tìm kiếm và các từ khoá tìm kiếm này được in đậm.

Hoạt động

 GV tổ chức để HS tự chốt kiến thức như tại mục .

2. Xác định từ khoá tìm kiếm**Mục tiêu**

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

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học**Hoạt động**

HS làm việc nhóm đôi, đọc kênh chữ, trả lời các câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về cách xác định từ khoá của thông tin cần tìm.

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, thảo luận, tham gia thực hành minh hoạ để hoàn thành các bài tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động , làm bài tập ở hoạt động  trong SGK. Sau đó GV tổ chức thực hành minh hoạ để kiểm chứng kết quả làm việc nhóm. Trong quá trình HS làm việc nhóm, thực hành minh hoạ, GV có thể đặt một số câu hỏi để gợi ý, hỗ trợ HS hoàn thành nhiệm vụ học tập với nội dung chính như sau:

- Mối liên quan giữa từ khoá tìm kiếm và kết quả tìm kiếm do máy tìm kiếm trả về là gì?
- Để kết quả máy tìm kiếm trả về là thông tin em mong muốn thì em cần chọn từ khoá như thế nào?
- Trong phần nội dung bài viết của kết quả tìm kiếm ở *Hình 4, Hình 5 trong SGK*, cụm từ nào được in đậm? Tại sao cụm từ đó được in đậm?
- Chủ đề của thông tin cần tìm ở *Hình 6 trong SGK* là gì? Cụm từ nào là từ đặc biệt? Vậy em có thể sử dụng cụm từ nào làm từ khoá tìm kiếm?

Lưu ý:

– Kết quả tìm kiếm với từ khoá *văn miếu, bến nhà rồng* tại thời điểm thực hành minh hoạ có thể không giống với hình ảnh minh hoạ trong SGK. Tuy nhiên, điều quan trọng là GV hướng dẫn để HS kiểm chứng được những từ in đậm là những từ khoá đã được sử dụng để tìm kiếm.

– *Hình 6 trong SGK* là nội dung thông tin cần tìm, không phải là bài viết cần tìm (nghĩa là không yêu cầu tìm bài với có nội dung giống hệt với *Hình 6 trong SGK*). Hình ảnh Sao la ở *Hình 6 trong SGK* là hình vẽ có bản quyền, do vậy có thể không tìm được bài viết có đúng hình vẽ Sao la này trên Internet.

– GV có thể minh hoạ cụ thể cho HS thấy kết quả do máy tìm kiếm trả về giúp điều chỉnh từ khoá để có kết quả tìm kiếm phù hợp hơn.

Hoạt động : GV tổ chức để HS tự chốt kiến thức như tại mục .

Sản phẩm

HS nêu được:

- Kết quả tìm kiếm do máy tìm kiếm trả về có chứa từ khoá hoặc nội dung liên quan đến từ khoá.
- Cần chọn từ khoá là tên chủ đề, cụm từ mô tả thông tin cần tìm hay những từ, cụm từ đặc trưng của thông tin cần tìm.

– Trong Hình 4, Hình 5 trong SGK, các cụm từ *Văn Miếu*, *Bến Nhà Rồng* là những cụm từ được in đậm, vì những cụm từ này đã được sử dụng làm từ khoá tìm kiếm.

– Chủ đề của thông tin cần tìm ở Hình 6 trong SGK là thông tin về Sao la, cụm từ đặc trưng của thông tin cần tìm là *Kì lân Châu Á*. Có thể sử dụng các cụm từ *sao la*, *Kì lân Châu Á* làm từ khoá tìm kiếm thông tin ở Hình 6 trong SGK.

– HS thực hành và kiểm chứng được kết quả làm việc nhóm ở hoạt động .

Hoạt động : GV tổ chức để HS tự chốt kiến thức như tại mục .



GV tổ chức để HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các bài tập.

Bài tập 1. HS sắp xếp được các việc theo thứ tự đúng để sử dụng máy tìm kiếm Google tìm thông tin bằng từ khoá là: A (Mở trình duyệt web), C (Nhập địa chỉ google.com.vn), B (Gõ từ khoá vào ô tìm kiếm rồi gõ phím [Enter](#)).

Lưu ý: SGK chỉ nêu ba bước cơ bản, truy cập vào kết quả tìm kiếm không phải là việc luôn cần phải được thực hiện khi sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.

Bài tập 2. HS chỉ ra được D là phát biểu sai; A, B, C là các phát biểu đúng.

Bài tập 3. HS chỉ ra được phương án D là từ khoá phù hợp nhất bởi vì từ khoá này mô tả đầy đủ, cụ thể thông tin cần tìm.



🎯 Mục tiêu

- Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet với sự trợ giúp của thầy, cô giáo.
- Xác định được từ khoá của thông tin cần tìm.

💡 Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, hỗ trợ HS thực hiện các yêu cầu theo trình tự trong SGK.

📁 Sản phẩm

Bài tập 1. HS thực hiện được theo hướng dẫn ở mục 1 của phần Khám phá, sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá *vườn quốc gia cát tiên*, truy cập, đọc nội dung kết quả tìm kiếm để tìm được thông tin Vườn Quốc gia Cát Tiên thuộc địa phận các tỉnh Đồng Nai, Lâm Đồng và Bình Phước.

Bài tập 2. HS sử dụng được máy tìm kiếm để tìm thông tin theo mỗi từ khoá (Văn Miếu, Bến Nhà Rồng, Sao la, ...) đã đề xuất tại hoạt động  ở mục 2 của phần Khám phá. Sau đó, đối với mỗi từ khoá được sử dụng, HS quan sát, truy cập một số kết quả, nhận xét được trong danh sách kết quả do máy tìm kiếm trả về bao gồm kết quả như ở Hình 4, Hình 5 trong SGK và có thông tin cần tìm của chủ đề ở Hình 6 trong SGK.

Bài tập 3. HS thực hiện được tìm thông tin với lần lượt các từ khoá ở Bài tập 3 của phần Luyện tập. Quan sát kết quả do máy tìm kiếm trả về và nêu được nhận xét từ khoá *Bảo tàng Phụ nữ Nam Bộ* đầy đủ, cụ thể nhất nên kết quả máy tìm kiếm trả về cũng phù hợp nhất với yêu cầu tìm kiếm.

Bài tập 4. Dưới sự hướng dẫn của GV, HS xác định được từ khoá, thực hiện tìm kiếm bằng máy tìm kiếm để kể được tên một số máy tìm kiếm khác như Bing, Yahoo, Cốc cốc, ...

Lưu ý: Trong trường hợp cần thiết, căn cứ vào mục tiêu của phần Thực hành, GV có thể điều chỉnh nội dung thực hành để phù hợp với sự thay đổi (nếu có) của máy tìm kiếm, kết quả máy tìm kiếm trả về.



GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, một bạn nêu yêu cầu tìm kiếm (danh lam, thắng cảnh, danh nhân của địa phương), bạn còn lại thực hiện tìm kiếm thông tin. Sau đó, HS trao đổi vai trò cho nhau.

BÀI 11A. XEM VIDEO VỀ LỊCH SỬ, VĂN HÓA (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ minh họa việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.
- Kể lại được điều quan sát và biết thêm sau khi xem video.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính kết nối Internet, loa ngoài.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính có kết nối Internet, tai nghe (hoặc loa).

Lưu ý: GV chuẩn bị tài khoản trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...) và tải một vài video về máy tính để phục vụ thực hành.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 3 tiết học:

Tiết 1: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.

Tiết 2, 3 (thực hành): Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY, HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK* và kể những điều thú vị về lịch sử, văn hoá mà HS đã tìm hiểu được nhờ máy tính, Internet.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Tại sao Lan, Minh biết được những điều thú vị về lịch sử, văn hoá?
- Ở đâu có những video về lịch sử, văn hoá đó?
- Hãy kể những điều thú vị mà em biết được thông qua xem video trên máy tính, Internet.

🔗 Sản phẩm

- HS nêu được trên máy tính, Internet có những video về lịch sử, văn hoá.
- HS kể được một số điều thú vị mà HS biết được khi xem video trên máy tính, Internet.
- HS hứng thú, sôi nổi phát biểu, thảo luận.

Lưu ý: Việc kể được những điều thú vị mà HS biết được khi xem video trên máy tính, Internet phụ thuộc vào trải nghiệm của HS. GV định hướng để HS nêu những điều thú vị về lịch sử, văn hoá. Trên cơ sở phát biểu, trao đổi của HS, GV dẫn dắt sang phần Khám phá.



KHÁM PHÁ

1. Tìm kiếm và xem video trên youtubekids.com

🕒 Mục tiêu

HS biết cách tìm và xem video về lịch sử, văn hoá trên trang youtubekids.com.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Truy cập trang youtubekids.com & b) Tìm kiếm video về lịch sử, văn hoá Việt Nam

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình ở mục a, b trong SGK, tham gia thực hành minh hoạ để tìm hiểu về cách truy cập, tìm kiếm video về lịch sử Việt Nam trên trang youtubekids.com.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS thực hiện hoạt động  (gồm mục a và b). Sau đó, GV tổ chức cho HS thực hành minh hoạ (GV có thể thực hành minh hoạ trước rồi HS thực hành minh hoạ sau). HS (không mang theo SGK) thực hành minh hoạ truy cập, tìm kiếm video trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids) theo hướng dẫn của những HS còn lại (các HS này có thể xem SGK để hướng dẫn bạn đang thực hành minh hoạ).

Lưu ý:

- GV nhắc HS về sự cần thiết phải có người lớn hỗ trợ khi các em truy cập, tìm kiếm, xem video trên Internet để đảm bảo an toàn.
- Để có thể truy cập vào trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids) để tìm kiếm, xem video, HS cần có tài khoản do người lớn tạo sẵn.
- Sau khi HS truy cập trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids) theo như hướng dẫn ở Hình 2 và Hình 3 trong SGK, GV cần thực hiện đăng nhập tài khoản youtube của GV để chuyển sang cửa sổ chọn tài khoản youtube của HS như Hình 4 trong SGK.

Hoạt động

HS nêu và thực hành minh hoạ chức năng của một số nút lệnh trên cửa sổ xem video trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).

c) Xem video

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình trong SGK, tham gia thực hành minh hoạ để tìm hiểu về cách xem video trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).

Hoạt động

HS nêu và thực hành minh hoạ chức năng của một số nút lệnh trên cửa sổ xem video trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS thực hiện hoạt động  . Sau đó, GV tổ chức cho HS thực hành minh hoạ. GV có thể yêu cầu một vài HS (không mang theo SGK) thực hành minh hoạ theo hướng dẫn của những HS còn lại (các HS này có thể xem SGK để hướng dẫn bạn đang thực hành minh hoạ).

GV theo dõi, hỗ trợ và nêu một số yêu cầu để HS thực hành minh hoạ với nội dung về:

- Chọn một video trong danh sách để xem.
- Sử dụng các nút lệnh , , , ,  (kết hợp với phím [ESC](#) để chuyển từ chế độ toàn màn hình sang chế độ thông thường và ngược lại).
- Thoát khỏi [youtubekids.com](https://www.youtube.com/kids).

Lưu ý: GV cần nêu thêm yêu cầu và hướng dẫn HS thực hành sử dụng nút lệnh  (kết hợp với quan sát thời gian phát) để xem lại, bỏ qua một đoạn video hay xem phần video bắt đầu từ thời điểm nào đó.

Sản phẩm

- HS nêu được cách truy cập, tìm và xem video về lịch sử, văn hoá trên trang [youtu bekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...).
- HS nêu được chức năng và biết cách sử dụng các nút lệnh , , , , ,  để xem video.
- Biết cách thực hiện để xem lại, bỏ qua một đoạn video hay xem phần video bắt đầu từ thời điểm nào đó.

Hoạt động : GV hướng dẫn HS tự tóm tắt kiến thức như tại mục .

2. Xem video có sẵn trong máy tính

🕒 Mục tiêu

HS biết cách xem video có sẵn trên máy tính bằng phần mềm Windows Media Player.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình trong SGK, thực hành minh hoạ để tìm hiểu về cách xem video có sẵn trên máy tính bằng phần mềm Windows Media Player.

Hoạt động 

HS nêu và thực hành minh hoạ chức năng của một số nút lệnh trên cửa sổ xem video của phần mềm Windows Media Player.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS thực hiện hoạt động , . Sau đó, GV tổ chức thực hành minh hoạ. GV có thể yêu cầu một vài HS (không mang theo SGK) thực hành minh hoạ theo hướng dẫn của những HS còn lại (các HS này có thể xem SGK để hướng dẫn bạn đang thực hành minh hoạ).

GV theo dõi, hỗ trợ và nêu một số yêu cầu để HS thực hành minh hoạ với nội dung về:

- Mở video có sẵn trên máy tính bằng phần mềm Windows Media Player để xem.
- Sử dụng các nút lệnh , , , ,  (kết hợp sử dụng phím **ESC** để chuyển từ chế độ toàn màn hình sang chế độ xem bình thường và ngược lại).
- Thoát khỏi phần mềm Windows Media Player.

Lưu ý:

- GV cần nêu thêm yêu cầu và hướng dẫn HS thực hành sử dụng nút lệnh , .

(kết hợp với quan sát thông tin về thời gian trong cửa sổ xem video) để xem lại, bỏ qua một đoạn video hay sử dụng thanh tiến trình (kết hợp với thông tin thời gian) để xem phần video bắt đầu từ thời điểm nào đó.

– GV có thể yêu cầu HS nêu nhận xét về một số chức năng chung trong các phần mềm xem video như nút phát (**Play**), tạm dừng (**Pause**), thanh tiến trình,

Sản phẩm

– HS nêu được cách mở video có sẵn trên máy tính bằng phần mềm Windows Media Player.

– HS nêu được chức năng và biết cách sử dụng các nút lệnh , , , ,



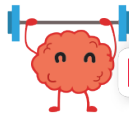
 để xem video.

– Biết cách thực hiện để xem lại, bỏ qua một đoạn video hay xem phần video bắt đầu từ thời điểm nào đó.

Hoạt động



: GV hướng dẫn HS tự tóm tắt kiến thức như tại mục .



LUYỆN TẬP

GV có thể tổ chức HS làm việc cá nhân trả lời các yêu cầu của Bài tập 1, 2 và tham gia thực hành minh họa.

Lưu ý: có thể nêu thêm yêu cầu để HS thực hành sử dụng các nút lệnh chức năng trong cửa sổ xem video trên [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...) và Windows Media Player.

Bài tập 1. HS nêu và tham gia thực hành được các bước tìm, xem video trên [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...) theo yêu cầu của GV (hoặc yêu cầu của bạn trong lớp).

Bài tập 2. HS nêu và tham gia thực hành được các bước để xem video có sẵn trên máy tính bằng phần mềm Windows Media Player.



🕒 Mục tiêu

– Với sự hỗ trợ của GV, HS thực hiện được việc truy cập, tìm và xem được một vài video về lịch sử, văn hoá trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...); xem video về lịch sử, văn hoá có sẵn trên máy tính.

– Nêu được ví dụ minh họa việc sử dụng máy tính để xem video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.

– Kể lại được điều quan sát và biết thêm sau khi xem video.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, hỗ trợ HS thực hiện các yêu cầu theo trình tự trong SGK.

Lưu ý: GV chỉ nên yêu cầu HS xem một vài video ngắn (khoảng từ 3 đến 5 phút).

Sản phẩm

Bài tập 1.

– Đối với câu a, b: HS thực hiện được truy cập, tìm kiếm và xem video 1, 2 video về lịch sử, văn hoá Việt Nam trên [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). HS sử dụng các nút chức năng để xem và ghi chép một vài thông tin thú vị trong mỗi video theo mẫu như sau:

Thông tin thú vị (tóm tắt)	Thời gian phát
Tên video:	
.....	
.....	
Tên video:	
.....	
.....	

– Đối với câu c: HS kể lại cho nhóm bạn khác về những thông tin thú vị về lịch sử, văn hoá trong video và mở cho nhóm bạn xem những phần video tương ứng với mỗi nội dung thú vị đó.

Bài tập 2. HS mở được video có sẵn trên máy tính. HS sử dụng các nút chức năng để xem video và ghi chép một vài thông tin thú vị trong mỗi video theo mẫu như ở Bài tập 1. Sau đó, HS kể lại cho nhóm bạn khác về thông tin thú vị trong video và mở cho nhóm bạn khác xem những phần video tương ứng với mỗi nội dung thú vị đó.



Dưới sự giám sát của GV, HS làm việc nhóm hoặc cá nhân tự tìm kiếm và xem video theo sở thích và chia sẻ với bạn về nội dung video đã xem.

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

– YouTube Kids là một ứng dụng xem video do YouTube với các video đã được chọn lọc và được xem là phù hợp với trẻ em từ 12 tuổi trở xuống. Đồng thời, hệ thống cung cấp công cụ hỗ trợ GV, phụ huynh quản lí, giám sát hoạt động xem video của HS.

– Để HS xem được video trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...), GV cần sử dụng tài khoản Email để đăng kí trên trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...) (tài khoản youtubekids GV). Hiện tại (tháng 2/2023), sau

khi đăng kí, mỗi tài khoản youtubekids GV có thể tạo được tối đa 8 tài khoản youtubekids HS. Nếu cần hơn 8 tài khoản youtubekids HS để phục vụ HS thực hành, GV có thể đăng kí thêm tài khoản youtubekids GV. Hoặc GV có thể cho một số HS cùng sử dụng chung một tài khoản youtubekids HS (hiện tại youtubekids.com cho phép một tài khoản youtubekids HS có thể sử dụng đồng thời trên nhiều máy tính khác nhau).

– GV có thể dễ dàng thực hiện theo hướng dẫn trên trang youtubekids.com để đăng kí tài khoản youtubekids GV, tạo tài khoản youtubekids HS.

– GV cần theo dõi, giám sát chặt chẽ trong quá trình HS thực hành xem video trên youtubekids để đề phòng những video không phù hợp với lứa tuổi HS vẫn lọt qua bộ lọc của hệ thống.

BÀI 13. TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KỂ CHUYỆN (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

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

– Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

– Máy chiếu, máy tính có cài đặt phần mềm Scratch.

– Phòng thực hành tin học với các máy tính có cài đặt phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.

Tiết 2 (thực hành): Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, kể lại câu chuyện của mèo con theo các bức tranh ở Hình 1 trong SGK; suy nghĩ, thảo luận về cách để điều khiển chú mèo trong Scratch kể được câu chuyện này.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể cho HS làm việc nhóm đôi để tìm hiểu các bức tranh và kể lại câu chuyện của mèo con. Cho HS phát biểu, trao đổi về cách làm để điều khiển chú mèo trong Scratch

kể chuyện.

Sản phẩm

- HS kể được câu chuyện theo lời của mèo con trong các bức tranh theo thứ tự từ *Hình 1a* đến *Hình 1e* trong SGK.
- HS có thể nêu được hoặc chưa nêu được cách làm để điều khiển chú mèo trong Scratch kể chuyện.
- Trên cơ sở phát biểu của HS, GV dẫn dắt, chuyển sang phần Khám phá.



1. Chú mèo trong Scratch kể chuyện

Mục tiêu

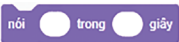
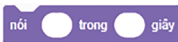
- Biết được có thể dùng chương trình máy tính kể câu chuyện hay các việc diễn ra theo trình tự các bước.
- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.

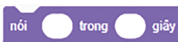
Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV, quan sát thực hành minh họa để tìm hiểu chương trình Scratch kể chuyện “Mèo con không vâng lời”.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV vừa giới thiệu vừa minh họa lệnh  trên máy tính: Đây là một lệnh của Scratch; Khi lệnh này được thực hiện, chú mèo trên sân khấu sẽ “nói” nội dung có trong ô (màu trắng) thứ nhất, nội dung lời nói được hiển thị trong thời gian là số giây ở ô (màu trắng) thứ hai; tiếp theo, GV minh họa cho HS thấy hoạt động của lệnh  (lưu ý thay đổi nội dung lời nói, thời gian hiển thị lời nói).

– GV minh họa khi các lệnh  được lắp ghép với nhau qua khớp nối thì các lệnh sẽ được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới.

– Sau đó, GV dành thời gian cho HS thực hiện hoạt động  trong SGK. Trong quá trình nhóm HS làm việc, GV có thể đặt một số câu hỏi gợi ý như sau:

- + Chương trình ở *Hình 2* trong SGK thực hiện việc gì?
- + Chương trình có mấy câu lệnh **Nói**? Nội dung các câu lệnh **Nói** này là gì?
- + Làm thế nào để chạy chương trình này? Các lệnh trong chương trình được thực hiện như thế nào? Kết quả chạy chương trình là gì?

Sản phẩm

– Thông qua giới thiệu, minh họa của GV, HS nêu được lệnh **Nói** trong Scratch dùng để điều khiển chú mèo kể chuyện (với lời nói, thời gian hiển thị lời nói có thể thay đổi được).

– HS nêu được: chương trình ở *Hình 2 trong SGK* điều khiển chú mèo trong Scratch kể chuyện “Mèo con không vâng lời”; Chương trình có 5 câu lệnh nói, nội dung các câu lệnh **Nói** là lời kể của mèo con trong câu chuyện ở phần Khởi động; Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh  để chạy chương trình; các lệnh trong chương trình được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới. Kết quả chạy chương trình là chú mèo trong Scratch kể câu chuyện “Mèo con không vâng lời”.

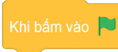
Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Bài tập ❶: *Hình 3a trong SGK (3b, 3c, 3d, 3e)* là kết quả thực hiện lệnh nào trong chương trình ở *Hình 2 trong SGK*?

– Bài tập ❷: Đóng vai là bạn Nam chứng kiến sự việc, kể lại “Câu chuyện ở vườn trường” theo diễn biến đã xảy ra (từ *Hình 4a* đến *Hình 4d trong SGK*). Sau đó, sắp xếp các lệnh (có sẵn trong SGK) để điều khiển chú mèo trong Scratch kể câu chuyện theo đúng trình tự.

Lưu ý: GV nhắc HS để khi nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh  chương trình được thực hiện thì cần đặt câu lệnh cờ xanh đặt  ở đầu chương trình.

– Bài tập ❸: Đóng vai là bạn Trung, sắp xếp các lệnh (có sẵn trong SGK) để điều khiển chú mèo trong Scratch kể các việc được làm vào buổi sáng theo đúng thứ tự.

Sản phẩm

– HS ghép được các lệnh ❶, ❷, ❸, ❹, ❺ trong chương trình ở *Hình 2 trong SGK* với các kết quả tương ứng là *Hình 3a, Hình 3b, Hình 3c, Hình 3d, Hình 3e trong SGK*.

– HS sắp xếp được các lệnh theo thứ tự: E, B, A, C, D.

– HS sắp xếp được các lệnh theo thứ tự: D, E, G, A, B, C.

Hoạt động : GV tổ chức để HS tự chốt kiến thức như tại mục .

2. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện

🕒 Mục tiêu

Biết cách tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, tham gia thực hành minh hoạ để tìm hiểu cách tạo, chạy, lưu chương trình Scratch “Mèo con không vâng lời”.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để nhóm HS tìm hiểu, trao đổi về nội dung của hoạt động . Sau đó, GV tổ chức thực hành minh hoạ (GV thực hành minh hoạ hoặc yêu cầu HS thực hành minh hoạ dưới sự hỗ trợ của GV) tạo, chạy, lưu chương trình Scratch “Mèo con không vâng lời”.

GV lưu ý hướng dẫn HS: lắp ghép các câu lệnh với nhau qua khớp nối để tạo thành chương trình; cách xoá câu lệnh đã được kéo thả vào trong khu vực chương trình (có thể hướng dẫn thêm cho HS xoá câu lệnh bằng cách kéo thả câu lệnh từ khu vực chương trình vào khu vực lệnh).

Sản phẩm

– HS nêu được cách thực hiện tạo chương trình Scratch: Kích hoạt phần mềm Scratch; chọn nhóm lệnh chứa câu lệnh rồi kéo thả, lắp ghép câu lệnh (Cờ xanh, Nói) vào khu vực chương trình để tạo thành chương trình như *Hình 2 trong SGK*.

– HS nêu được cách thực hiện xoá câu lệnh trong khu vực chương trình; chạy chương trình; lưu chương trình vào máy tính.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, nêu và tham gia thực hành minh hoạ các bước để tạo chương trình Scratch kể “Câu chuyện ở vườn trường”.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức để nhóm HS nêu các bước tạo, chạy, lưu chương trình Scratch kể “Câu chuyện ở vườn trường”.

Sản phẩm

HS nêu được cách tạo, chạy, lưu chương trình Scratch kể “Câu chuyện ở vườn trường”.

Hoạt động : GV tổ chức để HS tự chốt kiến thức như tại mục .



GV tổ chức để HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các bài tập.

Bài tập 1. HS sắp xếp được các việc theo thứ tự đúng là: C, B, A.

Bài tập 2. HS sắp xếp được các việc theo thứ tự đúng là: C, D, A, B, E.



☉ Mục tiêu

Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm hoặc làm việc cá nhân, hỗ trợ HS thực hiện các yêu cầu theo trình tự trong SGK.

👉 Sản phẩm

Bài tập 1. HS tạo được chương trình “Mèo con không vâng lời” như ở *Hình 2 trong SGK*; chạy được chương trình và lưu chương trình vào thư mục trên máy tính theo yêu cầu của GV.

Bài tập 2.

– HS tạo được chương trình “Câu chuyện ở vườn trường” với nội dung theo các bước như ở bài tập ❷ ở hoạt động 🧑🏫 trong mục 1 phần Khám phá; chạy được chương trình và lưu chương trình vào thư mục trên máy tính theo yêu cầu của GV.

– HS tạo, lưu và chạy được chương trình kể các việc HS thường làm trước khi đi học (tương tự như ở bài tập ❸ ở hoạt động 🧑🏫 trong mục 1 phần Khám phá).



VẬN DỤNG

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, lựa chọn một sự việc thường ngày (ví dụ: các bước chải răng đúng cách; các bước tắt máy tính đúng cách; ...) hoặc câu chuyện ngắn, đơn giản (ví dụ: truyện ngắn dành cho thiếu nhi). Kể sự việc (hoặc câu chuyện) theo trình tự các bước bằng lời nói. Sau đó, tạo, lưu và chạy chương trình kể sự việc (hoặc câu chuyện).

3. Hướng dẫn 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.

a) 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. Trong SGK, các câu hỏi, bài tập được cài đặt, tích hợp trong quá trình của hoạt động học và theo tiến trình nhận thức của HS giúp GV dễ dàng kiểm soát, đánh giá quá trình học của HS trong tiết học.

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 (vì có thể GV tiếp tục chấm điểm các HS đã được chấm điểm). 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 nhất có thể cho HS thực hiện các nhiệm vụ học tập của bài học.

b) 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.

Với thời gian 01 tiết học cho kiểm tra định kì thì khá khó để có thể kiểm tra cả lí thuyết và thực hành trên máy. Vì vậy, thông thường nội dung bài kiểm tra để lấy điểm kiểm tra định kì không bao gồm phần thực hành trên máy tính.

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 lớp 4 năm 2018.

c) Đánh giá thực hành

Như đã đề cập ở trên, với điều kiện phòng thực hành hạn chế, một số 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 của điểm kiểm tra định kì. Ví dụ, điểm thực hành này 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.

d) 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 hoạt động Làm và trong các phần Luyện tập, Thực hành, Vận dụng.

Yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình môn Tin học lớp 4 (và cũng là mục tiêu của các bài trong SGK Tin học 4) là căn cứ để xây dựng nội dung kiểm tra đánh giá giữa kì, cuối kì. SGK cung cấp một số câu hỏi, bài tập để GV tham khảo, lựa chọn phục vụ cho kiểm tra định kì.

e) 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.

IV. Giới thiệu tài liệu bổ trợ, nguồn tài nguyên, học liệu điện tử

1. Tin học 4 – Sách giáo viên

Mặc dù cách thiết kế, lựa chọn, sắp xếp học liệu, giao nhiệm vụ học tập trong SGK đã hàm chứa định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học. Tuy nhiên, cùng với SGK, nhóm tác giả biên soạn SGK. SGK trình bày ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm của cấu trúc sách, cấu trúc bài học và của nội dung trong SGK Tin học 4. Điều này giúp các thầy cô giáo hiểu rõ nội dung SGK, từ đó có thể tổ chức triển khai các phương án dạy học SGK Tin học 4 một cách linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với điều kiện thực tiễn lớp học.

Phần chính của SGK là nội dung hướng dẫn triển khai dạy học theo từng bài học cụ thể trong SGK. Cấu trúc của mỗi bài trong SGK gồm:

- Tên bài và số tiết học.

- I. Mục tiêu bài học: trùng khớp với mục tiêu bài học tương ứng trong SGK.

- II. Thiết bị, đồ dùng dạy học: gợi ý về thiết bị, đồ dùng dạy học cần chuẩn bị để dạy học. Ở những bài không có yêu cầu đặc biệt về thiết bị, đồ dùng dạy học thì không có phần này.

– III. Phân bổ thời lượng: gợi ý phân bổ nội dung bài học cho từng tiết học.

– IV. Tổ chức hoạt động dạy học: Phần này hướng dẫn dạy học theo từng phần (Khởi động, Khám phá, luyện tập, Thực hành, Vận dụng, Em có biết) và từng hoạt động (Đọc, Làm, Ghi nhớ) trong SGK.

2. Sách Vở bài tập Tin học 4

Cuốn sách *Vở bài tập Tin học 4* được biên soạn nhằm giúp các em HS củng cố, rèn luyện các kiến thức, kĩ năng và phát triển năng lực tin học cũng như các phẩm chất theo Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

Trong sách Vở bài tập Tin học 4, các bài được trình bày theo trình tự như trong SGK. Tương ứng với bài học trong SGK, nội dung mỗi bài trong sách gồm phần tóm tắt lí thuyết và phần bài tập. Mỗi bài học trong SGK được tóm tắt trong khoảng nửa trang sách bằng hình ảnh, sơ đồ tư duy. Các bài tập được thiết kế để HS có thể viết trực tiếp vào sách với các dạng bài tập trong sách đa dạng, phong phú như đánh dấu, ghép nối, điền vào chỗ trống, chọn phương án đúng/sai, ...

Các em HS thực hiện các nội dung trong sách bài tập sau khi đã hoàn thành bài học trong SGK. Nội dung sách bài tập sẽ đặc biệt hữu ích ở buổi học thứ hai và trong các giờ tự học.

3. Tài nguyên, học liệu điện tử, thiết bị dạy học

Ngoài sách in trên giấy, các tài nguyên, học liệu điện tử được đăng tải trên trang tập huấn taphuan.nxbgd.vn và trang hành trang số hanhtrangso.nxbgd.vn của NXBGDVN.

Trên trang taphuan.nxbgd.vn, các tài liệu hỗ trợ GV triển khai dạy học theo SGK Tin học 4, gồm có:

- SGK, SGV, SBT.
- Slide giới thiệu sách giáo khoa.
- Tài liệu tập huấn GV.
- Slide bài giảng tập huấn GV.
- Câu hỏi kiểm tra, đánh giá kết quả tập huấn GV.
- Video tiết học minh hoạ.
- Tài liệu hướng dẫn xây dựng Kế hoạch bài dạy.
- Hướng dẫn sử dụng TBDH tối thiểu.
- Hướng dẫn sử dụng trang taphuan.nxbgd.vn.

Trên trang hanhtrangso.nxbgd.vn, các tài liệu hỗ trợ dạy, học theo SGK Tin học 4 gồm có SGK điện tử, các bài tập tương tác, thư viện. Đối với tài khoản GV sẽ có thêm chức năng bài giảng.

PHẦN I

HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY

1. Căn cứ xây dựng kế hoạch bài dạy

Căn cứ chính để xây dựng kế hoạch bài dạy gồm:

- SGK, SGV, SBT
- Khung kế hoạch dạy học.
- Điều kiện thực tiễn (thiết bị, đồ dùng dạy học, kiến thức, kinh nghiệm của HS liên quan đến nội dung dạy học, ...).
- Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 (Chương trình tổng thể và Chương trình môn Tin học).

2. Cấu trúc Kế hoạch bài dạy

Cấu trúc Kế hoạch bài dạy có các phần chính như sau:

- I. Mục tiêu
- II. Thiết bị dạy học và học liệu
- III. Tiến trình dạy học
 - A. Khởi động
 - B. Khám phá
 - C. Luyện tập
 - D. Thực hành/Vận dụng

3. Gợi ý xây dựng nội dung các phần trong kế hoạch bài dạy

Phần I. Mục tiêu

– Về kiến thức: là mục tiêu của bài học trong SGK (và cũng có trong phần Mục tiêu của từng bài học trong SGV).

– Về năng lực

+ Các năng lực chung như tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo, đều có cơ hội hình thành, phát triển trong quá trình dạy học các bài trong SGK Tin học 4. Tuy nhiên, năng lực nào được chú trọng phát triển còn phụ thuộc vào cách tổ chức dạy học bài đó trong thực tế. Ví dụ, SGK thiết kế để tự học, nếu triển khai dạy học theo ý tưởng của SGK thì năng lực tự học sẽ được hình thành, phát triển. Hoặc là, GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, trao đổi, thảo luận thì sẽ phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác.

+ Năng lực tin học: các mục tiêu của bài học mô tả yêu cầu HS phải làm được gì (nêu được, thực hiện được, mô phỏng được, ...) là biểu hiện cụ thể của năng lực tin học mà HS

cần đạt được sau khi học xong bài học. Các năng lực tin học này thuộc vào 5 nhóm năng lực tin học gồm: (NLa) sử dụng và quản lí 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.

– Về phẩm chất: tương tự như năng lực chung, việc phát huy các phẩm chất như chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm, ... phụ thuộc vào cách tổ chức dạy học thực tế. Ví dụ, việc tổ chức cho HS làm việc nhóm sẽ giúp HS rèn luyện, phát huy tinh thần trách nhiệm, chia sẻ; dành thời gian cho HS tự tìm tòi, khám phá sẽ giúp HS phát huy đức tính chăm chỉ, chịu khó, ...

Phần II. Thiết bị dạy học và học liệu

Phần Thiết bị, đồ dùng dạy học trong SGK gợi ý về các thiết bị, đồ dùng dạy học và học liệu cần chuẩn bị cho từng bài. Nội dung phần Thiết bị, đồ dùng dạy học trong SGK là tương đồng với nội dung phần II. Thiết bị dạy học và học liệu trong Kế hoạch bài dạy. GV có thể tham khảo phần Thiết bị, đồ dùng dạy học trong SGK để xây dựng nội dung về Thiết bị dạy học và học liệu trong Kế hoạch bài dạy phù hợp với điều kiện, yêu cầu thực tiễn của lớp học.

Phần III. Tiến trình dạy học

Phần này tương đồng với phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Thực hành, Vận dụng trong SGK. Trên cơ sở nội dung các phần này trong SGK, GV có thể dễ dàng thiết kế các hoạt động dạy học và xác định mục tiêu, nội dung, sản phẩm, cách tổ chức thực hiện của từng hoạt động dạy học.

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Tổ chức và chịu trách nhiệm bản thảo:

Phó Tổng biên tập QUÁCH TẤT KIÊN

Giám đốc Công ty Cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định TRẦN THỊ KIM NHUNG

Biên tập nội dung: MÃ TRƯỜNG VINH

Thiết kế sách: NGUYỄN THỊ THÁI CHÂU

Trình bày bìa: NGUYỄN MẠNH HÙNG

Sửa bản in: MÃ TRƯỜNG VINH

Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC GIA ĐỊNH

Địa chỉ sách điện tử và tập huấn qua mạng

- Sách điện tử: *hanhtrangso.nxbbg.vn*

- Tập huấn online: *taphuan.nxbgd.vn*

**Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam
và Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định**

Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kỳ hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định.

**TÀI LIỆU TẬP HUẤN, BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA
MÔN TIN HỌC LỚP 4 – Bộ sách Chân trời sáng tạo** (Tài liệu lưu hành nội bộ)

Mã số:

In.....bản, (QĐ in số....) Khổ 19x26,5 cm.

Đơn vị in:.....

Cơ sở in:.....

Số ĐKXB:

Số QĐXB:..... ngày tháng.... năm 20 ...

In xong và nộp lưu chiểu thángnăm 20....

Mã số ISBN: