



QUÁCH TẮT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM DUY PHƯƠNG CHI – QUÁCH TẮT HOÀN
HỒ THỊ HỒNG – NGUYỄN ANH QUÂN – ĐÀO THỊ THOẢ

TIN HỌC

SÁCH GIÁO VIÊN

7



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM DUY PHƯƠNG CHI – QUÁCH TẤT HOÀN
HỒ THỊ HỒNG – NGUYỄN ANH QUÂN – ĐÀO THỊ THOẢ

TIN HỌC

SÁCH GIÁO VIÊN



Chân trời sáng tạo

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

LỜI NÓI ĐẦU

Quý thầy, cô giáo thân mến!

Tin học 7 – Sách giáo viên là tài liệu hỗ trợ giáo viên (GV) triển khai dạy học sách giáo khoa (SGK) Tin học 7 thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Tin học 7 – Sách giáo viên 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 7. Điều này giúp các thầy cô giáo hiểu rõ nội dung sách, từ đó có thể tổ chức triển khai các phương án dạy học SGK Tin học 7 một cách linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với điều kiện thực tiễn lớp học.

Tin học 7 – Sách giáo viên 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 SGK Tin học 7.

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 SGK. Điều này giúp GV triển khai bài học linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với thực tiễn lớp học.

Mặc dù các tác giả đã rất cố gắng, song Tin học 7 – Sách giáo viên 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

Mục lục

Lời nói đầu	2
PHẦN 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG	4
PHẦN 2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI HỌC CỤ THỂ	26
CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG	26
Bài 1. Thiết bị vào và thiết bị ra.....	26
Bài 2. Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng.....	34
Bài 3. Thực hành thao tác với tệp và thư mục.....	39
Bài 4. Phân loại tệp và bảo vệ dữ liệu trong máy tính.....	41
CHỦ ĐỀ 2. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	45
Bài 5. Mạng xã hội	45
ĐỂ KIỂM TRA GIỮA KÌ I.....	50
CHỦ ĐỀ 3. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	53
Bài 6. Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số.....	53
CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC	58
Bài 7. Phần mềm bảng tính.....	58
Bài 8. Sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức.....	65
ĐỂ KIỂM TRA HỌC KÌ I	71
Bài 9. Định dạng trang tính, chèn thêm và xoá hàng, cột.....	76
Bài 10. Sử dụng hàm để tính toán	81
Bài 11. Tạo bài trình chiếu.....	86
ĐỂ KIỂM TRA GIỮA KÌ II	92
Bài 12. Sử dụng ảnh minh hoạ, hiệu ứng động trong bài trình chiếu.....	96
CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH.....	102
Bài 13. Thuật toán tìm kiếm	102
Bài 14. Thuật toán sắp xếp	107
ĐỂ KIỂM TRA HỌC KÌ II.....	113

PHẦN I 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 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.

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

- 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.

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

Chương trình môn Tin học ở cấp trung học cơ sở giúp HS tiếp tục phát triển năng lực Tin học đã hình thành ở cấp tiểu học và hoàn thiện năng lực đó ở mức cơ bản, cụ thể là:

- Giúp HS phát triển tư duy và khả năng giải quyết vấn đề; biết chọn dữ liệu và thông tin phù hợp, hữu ích; biết chia một vấn đề lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn; bước đầu có tư duy mô hình hoá một bài toán qua việc hiểu và sử dụng khái niệm thuật toán và lập trình trực quan; biết sử dụng mẫu trong quá trình thiết kế và tạo ra các sản phẩm số; biết đánh giá kết quả sản phẩm số cũng như biết điều chỉnh, sửa lỗi các sản phẩm đó.
- Giúp HS có khả năng sử dụng các phương tiện, thiết bị và phần mềm; biết tổ chức lưu trữ, khai thác nguồn tài nguyên đa phương tiện; tạo ra và chia sẻ sản phẩm số đơn giản phục vụ học tập, cuộc sống; có ý thức và khả năng ứng dụng ICT phục vụ cá nhân và cộng đồng.
- Giúp HS quen thuộc với dịch vụ số và phần mềm thông dụng để phục vụ cuộc sống, học và tự học, giao tiếp và hợp tác trong cộng đồng; có hiểu biết cơ bản về pháp luật, đạo đức và văn hoá liên quan đến sử dụng tài nguyên thông tin và giao tiếp trên mạng; bước đầu nhận biết được một số ngành nghề chính thuộc lĩnh vực Tin học.

3. Yêu cầu cần đạt và nội dung cốt lõi môn Tin học lớp 7

Yêu cầu cần đạt	Nội dung
Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	
– Biết và nhận ra được các thiết bị vào – ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau, biết được chức năng của mỗi loại thiết bị này trong thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin. – Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính. Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi cho các thiết bị và hệ thống xử lý thông tin.	Sơ lược về các thành phần của máy tính
– Giải thích được sơ lược chức năng điều khiển và quản lý của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. – Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng. – Giải thích được phần mở rộng của tên tệp cho biết tệp thuộc loại nào, nêu được ví dụ minh họa. – Thao tác thành thạo với tệp và thư mục: tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xóa tệp và thư mục. – Biết được tệp chương trình cũng là dữ liệu, có thể được lưu trữ trong máy tính. – Nêu được ví dụ về biện pháp bảo vệ dữ liệu như sao lưu, phòng chống virus, ...	Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng
Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	
– Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội. Nhận biết được một số website là mạng xã hội. – Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin. – Nêu được tên một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó. – Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.	Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet
Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	
– Nêu được một số ví dụ truy cập không hợp lệ vào các nguồn thông tin và kênh truyền thông tin. – Thực hiện được giao tiếp qua mạng (trực tuyến hay không trực tuyến) theo đúng quy tắc và bằng ngôn ngữ lịch sự, thể hiện ứng xử có văn hoá. – Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh. – Nêu được cách ứng xử hợp lý khi gặp trên mạng hoặc các kênh truyền thông tin số những thông tin có nội dung xấu, thông tin không phù hợp lứa tuổi. – Biết nhờ người lớn giúp đỡ, tư vấn khi cần thiết, chẳng hạn khi bị bắt nạt trên mạng.	Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số

Yêu cầu cần đạt	Nội dung
Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	
- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm bảng tính. - Thực hiện được một số phép toán thông dụng, sử dụng được một số hàm đơn giản như MAX, MIN, SUM, AVERAGE, COUNT, ... - Sử dụng được công thức và dùng được địa chỉ trong công thức, tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức. - Thực hiện được một số thao tác đơn giản: chọn phông chữ, căn chỉnh dữ liệu trong ô tính, thay đổi độ rộng cột. - Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết một vài công việc cụ thể đơn giản. - Giải thích được việc đưa các công thức vào bảng tính là một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu.	Bảng tính điện tử cơ bản
- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu. - Tạo được một báo cáo có tiêu đề, cấu trúc phân cấp, ảnh minh họa, hiệu ứng động; biết sử dụng các định dạng cho văn bản, ảnh minh họa và hiệu ứng một cách hợp lý. - Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu.	Phần mềm trình chiếu cơ bản
Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	
- Giải thích được một vài thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản, bằng các bước thủ công (không cần dùng máy tính) biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán đó trên một bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ. - Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.	Một số thuật toán sắp xếp và tìm kiếm cơ bản

II. GIỚI THIỆU SGK TIN HỌC 7

1. Cấu trúc sách và gợi ý phân bổ số tiết học

SGK Tin học 7 gồm 5 chủ đề tương ứng với các chủ đề trong Chương trình môn Tin học lớp 7.

Thời lượng của mỗi chủ đề từ 2 đến 16 tiết học, được phân bổ trên cơ sở lượng kiến thức, kỹ năng quy định trong Chương trình. Tùy thuộc vào nội dung, 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 1. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG	6
Bài 1. Thiết bị vào và thiết bị ra	3
Bài 2. Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	1
Bài 3. Thực hành thao tác với tệp và thư mục	1
Bài 4. Phân loại tệp và bảo vệ dữ liệu trong máy tính	1
CHỦ ĐỀ 2. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	2
Bài 5. Mạng xã hội	2
CHỦ ĐỀ 3. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	2
Bài 6. Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số	2
CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC	16
Bài 7. Phần mềm bảng tính	3
Bài 8. Sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức	3
Bài 9. Định dạng trang tính, chèn thêm và xoá hàng, cột	2
Bài 10. Sử dụng hàm để tính toán	3
Bài 11. Tạo bài trình chiếu	2
Bài 12. Sử dụng ảnh minh hoạ, hiệu ứng động trong bài trình chiếu	3
CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	5
Bài 13. Thuật toán tìm kiếm	2
Bài 14. Thuật toán sắp xếp	3
Kiểm tra định kì	4
Tổng cộng	35

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
		20 LT	11 TH	
CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG				
1	Bài 1. Thiết bị vào và thiết bị ra	2	1	• Biết và nhận ra được các thiết bị vào – ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau. • Biết được chức năng của mỗi loại thiết bị vào – ra trong thu thập, lưu trữ xử lí và truyền thông tin. • Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính. • Nêu được ví dụ về thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi cho máy tính.
2	Bài 2. Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	1	0	• Giải thích được sơ lược về chức năng điều khiển và quản lí của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng. • Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng. • Biết tệp chương trình cũng là dữ liệu, được lưu trữ trong máy tính.
3	Bài 3. Thực hành thao tác với tệp và thư mục	0	1	• Thao tác thành thạo với tệp và thư mục: tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá tệp và thư mục.
4	Bài 4. Phân loại tệp và bảo vệ dữ liệu trong máy tính	1	0	• Giải thích được phần mở rộng của tên tệp cho biết tệp thuộc loại nào, nêu được ví dụ minh hoạ. • Nêu được ví dụ về biện pháp bảo vệ dữ liệu như sao lưu, phòng chống virus.
CHỦ ĐỀ 2. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN				
5	Bài 5. Mạng xã hội	1	1	• Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội; nhận biết được một số website là mạng xã hội. • Nêu được tên của một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó. • Sử dụng được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin. • Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt
		20 LT	11 TH	
CHỦ ĐỀ 3. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ				
6	Bài 6. Văn hoá ứng xử qua phương tiện truyền thông số	2	0	• Thực hiện được giao tiếp qua mạng một cách lịch sự, có văn hoá. • Nêu được cách ứng xử hợp lí khi gặp thông tin xấu, không phù hợp lứa tuổi. • Biết tìm đến sự giúp đỡ, tư vấn của người lớn đáng tin cậy khi gặp mâu thuẫn, xung đột, bị bắt nạt trên mạng. • Nêu được một số ví dụ về truy cập thông tin không hợp lệ. • Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh.
CHỦ ĐỀ 4. ỨNG DỤNG TIN HỌC				
7	Bài 7. Phần mềm bảng tính	2	1	• Biết được nhu cầu sử dụng bảng tính trong đời sống và trong học tập. • Nhận biết được các thành phần cơ bản của màn hình bảng tính, trang tính. • Nhận biết được hàng, cột, ô tính; hiểu khái niệm địa chỉ ô tính. • Thực hiện được việc di chuyển trên trang tính và nhập dữ liệu vào trang tính. • Trình bày được một số kiểu dữ liệu. • Nhập được một số dữ liệu khác nhau vào ô tính. • Thực hiện được một số phép toán thông dụng.
8	Bài 8. Sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức	2	1	• Thực hiện được thao tác chọn một ô tính, khối ô tính. • Sử dụng được công thức và dùng được địa chỉ trong công thức. • Giải thích được khả năng điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu. • Hiểu được sự thay đổi của địa chỉ ô tính khi sao chép công thức. • Tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức. • Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết công việc cụ thể đơn giản.
9	Bài 9. Định dạng trang tính, chèn thêm và xoá hàng, cột	1	1	• Thực hiện được các thao tác chọn phông chữ, căn chỉnh dữ liệu trong ô tính. • Thực hiện được các thao tác chèn thêm và xoá hàng, cột.

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt
		20 LT	11 TH	
10	Bài 10. Sử dụng hàm để tính toán	1	2	- Sử dụng được một số hàm đơn giản như SUM, AVERAGE, MAX, MIN, COUNT. - Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết công việc cụ thể đơn giản.
11	Bài 11. Tạo bài trình chiếu	1	1	- Tạo được bài trình chiếu có tiêu đề, cấu trúc phân cấp. - Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu. - Biết sử dụng các định dạng văn bản hợp lý cho trang trình chiếu.
12	Bài 12. Sử dụng ảnh minh họa, hiệu ứng động trong bài trình chiếu	1	2	- Sử dụng được ảnh minh họa, hiệu ứng động một cách hợp lý cho bài trình chiếu. - Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu.
CHỦ ĐỀ 5. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH				
13	Bài 13. Thuật toán tìm kiếm	2	0	- Giải thích được thuật toán tìm kiếm tuần tự, thuật toán tìm kiếm nhị phân. - Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm trên bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ. - Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa. - Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.
14	Bài 14. Thuật toán sắp xếp	3	0	- Giải thích được thuật toán sắp xếp nổi bọt, sắp xếp chọn. - Biểu diễn và mô phỏng được thuật toán sắp xếp trên bộ dữ liệu đầu vào có kích thước nhỏ. - Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.

3. Những điểm nổi bật, đổi mới cơ bản của SGK Tin học 7

3.1. 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 7 nói riêng.

3.2. Cấu trúc bài học

Cấu trúc bài học của SGK Tin học 7 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 7. 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, 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.

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 GV.



LUYỆN TẬP

là nội dung 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 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, 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.

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.

Riêng Bài 3. Thực hành thao tác với tệp và thư mục, là bài thực hành. Cấu trúc của bài thực hành gồm các phần: Mục tiêu; Thực hành; Luyện tập; Vận dụng. Trong đó, phần Thực hành gồm các yêu cầu HS cần thực hiện và hướng dẫn ngắn gọn để gợi nhớ các kiến thức liên quan đến yêu cầu thực hành.

Phần Luyện tập được đặt trước phần thực hành là vì phần Luyện tập có các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kỹ năng đã học ở các phần Khám phá. Trong đó, có các câu hỏi, bài tập để củng cố, ôn tập lý thuyết về thao tác thực hành. Phần Luyện tập giúp HS nắm vững lý thuyết trước khi tiến hành thực hành. Từ đó, giúp nâng cao hiệu quả tiết thực hành. Phương án hướng dẫn lý thuyết trên lớp học trước, sau đó tiến hành thực hành trên phòng máy là phù hợp với điều kiện thực hành còn hạn chế ở nhiều trường học hiện nay.

LUYỆN TẬP

1. Hãy kể tên các thiết bị vào – ra của máy tính để bàn, điện thoại thông minh. Theo em, vì sao lại có nhiều loại thiết bị vào – ra?
2. Theo em, vì sao các thiết bị vào – ra được thiết kế đa dạng? Nếu ví dụ minh họa.
3. Hãy nêu một số thao tác lắp ráp, sử dụng thiết bị không đúng sẽ gây lỗi cho thiết bị, phần mềm, dữ liệu, nguy hiểm cho con người.

THỰC HÀNH

1. Quan sát và gọi tên các cổng kết nối có trên máy tính mà em đang sử dụng.
2. Thực hiện lắp ráp một số thiết bị như chuột, bàn phím, màn hình, tai nghe (hoặc loa), ... và cấp nguồn điện cho máy tính để bàn. Sau khi đã hoàn thành việc lắp ráp, em hãy khởi động máy tính và dùng thử để kiểm tra hoạt động của các thiết bị vừa được kết nối.
3. Quan sát và chỉ ra các thiết bị vào – ra trên máy tính xách tay. Mô phỏng màn MS Paint và sử dụng vàng cầm chuột để vẽ một hình theo ý thích của em.
4. Quan sát và chỉ ra loa, camera trên điện thoại thông minh. Mở ứng dụng nhắn tin trên điện thoại thông minh và nhập một tin nhắn bằng cách sử dụng bàn phím ảo.

3.3. Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) 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.

KHOẢNG ĐỘNG
Có 9 thẻ số, mỗi thẻ được ghi số ở một mặt và một còn lại không ghi gì. Đặt úp các thẻ số trên mặt bàn và xếp thành một dãy như Hình 1.

Dãy thẻ số

Thẻ tự 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Hình 1. Các thẻ được ghi số ở mặt úp

Em hãy trao đổi với bạn để thực hiện tìm một số bất kì có trong dãy số ghi trên các thẻ ở Hình 1 hay không.

KHÁM PHÁ

1. Thuật toán tìm kiếm tuần tự



Tìm kiếm là việc con người thường xuyên phải thực hiện trong đời sống thực tiễn.

Ví dụ, tìm số điện thoại trong danh bạ để biết người đã gọi đến, tìm bạn sinh cùng tháng với em trong danh sách lớp, tìm một bạn trong bức ảnh chụp tập thể lớp, ... Công việc em cần thực hiện ở phần khởi động là một bài toán tìm kiếm và được mô tả như sau:

Đầu vào: Dãy số (được ghi trên các thẻ) và số cần tìm.

Đầu ra: Thông báo vị trí tìm thấy hoặc thông báo không tìm thấy số cần tìm.

Em có thể tìm kiếm bằng cách duyệt lần lượt từng số trong dãy số từ đầu đến cuối. Cụ thể, với mỗi thẻ số em thực hiện lật và kiểm tra xem số ghi trên thẻ có đúng với số cần tìm không, nếu đúng thì thông báo vị trí tìm thấy và kết thúc việc tìm kiếm, nếu không thì chuyển sang thẻ tiếp theo. Nếu đi lật hết các thẻ mà không tìm thấy số cần tìm thì thông báo không tìm thấy và kết thúc việc tìm kiếm. Đó là cách tìm kiếm tuần tự hay còn được gọi là thuật toán tìm kiếm tuần tự.



1. Các số ghi trên một thẻ ở Hình 1 lần lượt là 26, 14, 24, 18, 15, 21, 19, 25, 12.

Em hãy tạo Bảng 1 và điền thông tin của một lần lặp để tìm số 21 trong dãy theo thuật toán tìm kiếm tuần tự.

Bảng 1. Tìm số 21 trong dãy số bằng thuật toán tìm kiếm tuần tự

Lần lặp	Số ghi trên thẻ	Đúng số cần tìm?	Đã lật thẻ số?
1	26	Sai	Sai
2	14	Sai	Sai
...	...	...	...

2. Lựa chọn phương án đúng.

Để tìm kiếm một số trong dãy số bằng thuật toán tìm kiếm tuần tự, ta thực hiện:

- A. Lấy ngẫu nhiên một số trong dãy số để so sánh với số cần tìm.
- B. So sánh lần lượt từ số đầu tiên trong dãy số với số cần tìm.
- C. Sắp xếp dãy số theo thứ tự tăng dần.
- D. So sánh số cần tìm với số ở giữa dãy số.

Thuật toán tìm kiếm tuần tự thực hiện so sánh lần lượt từ phần tử đầu tiên của dãy với giá trị cần tìm, việc tìm kiếm kết thúc khi tìm thấy hoặc đã duyệt hết các phần tử trong dãy.

b) 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.

2. Truy cập không hợp lệ

Thanh nghĩ học nên đã mượn vở của Long để chép bài. Thanh đọc được trong vở mặt khẩu hộp thư điện tử của Long. Thanh sử dụng mặt khẩu đó để mở và xem thư điện tử của Long. Em suy nghĩ gì về việc làm của Thanh?

c) 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 7.

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.

KHÁM PHÁ

1. Thiết bị vào và thiết bị ra

Có thể phân loại các thiết bị của máy tính thành bốn khối chức năng chính: thiết bị vào, bộ xử lý trung tâm (CPU – Central Processing Unit), bộ nhớ, thiết bị ra. Ngoài ra, máy tính còn có các thiết bị (cáp nối, dây dẫn, ...) thực hiện việc truyền thông tin giữa các bộ phận.



Hình 1. Sơ đồ cấu trúc chung của máy tính

1. Góp thiết bị vào ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải

Yêu cầu thiết bị	Chức năng
1) Bàn phím	a) Tiếp nhận thông tin vào thông qua tiếp xúc của ngón tay, bàn phím cứng.
2) Chuột	b) Tiếp nhận thông tin vào ở dạng ấn phím.
3) Màn hình cảm ứng	c) Tiếp nhận thông tin vào thông qua các nét nhấn, vuốt vuốt.
4) Micro	d) Tiếp nhận thông tin vào ở dạng hình ảnh.
5) Máy quét	e) Tiếp nhận thông tin vào thông qua phim ghi (chữ cái, chữ số, ...).



Hình 6. Phần mềm ứng dụng tương tác với thiết bị phần cứng thông qua hệ điều hành



Hình 8. Mạng xã hội kết nối bạn bè trên toàn thế giới



Hình 5. Tăng cường hoạt động giao lưu, vận động thể chất ngoài trời

KHỞI ĐỘNG

Theo em, cần cài đặt phần mềm nào để máy tính hoạt động được? Tại sao?



Phần cứng (Hardware)



Phần mềm (Software)

Hình 1. Phần cứng, phần mềm máy tính



Hình 7. Zapro hiệu ứng chuyển trang

d) Học qua làm

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

1. Ghép thiết bị vào ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải.

Tên thiết bị	Chức năng
1) Bàn phím	a) Tiếp nhận thông tin vào thông qua tiếp xúc của ngón tay, bút cảm ứng.
2) Chuột	b) Tiếp nhận thông tin vào ở dạng âm thanh.
3) Màn hình cảm ứng	c) Tiếp nhận thông tin vào thông qua các nút nhấn, nút cuộn.
4) Micro	d) Tiếp nhận thông tin vào ở dạng hình ảnh.
5) Máy quét	e) Tiếp nhận thông tin vào thông qua phím gõ (chữ cái, chữ số, ...).

2. Ghép thiết bị ra ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải.

Tên thiết bị	Chức năng
1) Màn hình	a) Đưa thông tin ra thông qua việc in ra giấy.



Tìm hiểu và cho biết những bộ phận nào của máy tính trong phòng thực hành Tin học hay bị hỏng. Theo em nguyên nhân các thiết bị đó hay bị hỏng là gì?

e) 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.

KHỞI ĐỘNG

Theo em trang tính ở Hình 1 hay Hình 2 được trình bày đẹp hơn, dễ đọc hơn?

Thảo luận với bạn để chỉ ra những khác nhau giữa trang tính ở Hình 1 và Hình 2.

Làm thế nào để từ trang tính ở Hình 1 ta có được trang tính ở Hình 2?

Hình 1. Trang tính chưa được định dạng

Hình 2. Trang tính đã được định dạng

f) 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.

– Cách 2 sử dụng chức năng tự động điền dữ liệu (Autofill). Xem hướng dẫn ở Hình 3.

Hình 3. Sử dụng chức năng tự động điền dữ liệu để sao chép công thức

g) 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.

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

a) Cách thiết kế, lựa chọn, sắp xếp học liệu, giao nhiệm vụ học tập trong SGK Tin học 7 đã hàm chứa định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học.

Đồng thời, trong phần hướng dẫn dạy học các bài học cụ thể, sách giáo viên giải thích ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm giúp GV hiểu rõ hơn mục đích, ý tưởng thể hiện trong SGK. Từ đó, GV 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, sách giáo viên 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 thông tin, học liệu, giới thiệu một số đồ dùng dạy học cần thiết cho bài học.

b) SGK Tin học 7 không quy định cứng thời lượng cho từng chủ đề, bài học. Để giúp GV có cơ sở xây dựng kế hoạch dạy học, trong sách giáo viên 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. 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.

c) Đối với bài có phần Thực hành 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 nhiệm vụ thực hành (trình bày ở phần Thực hành, Vận dụng). Điều này giúp GV linh hoạt trong việc tổ

1. Tìm hiểu màn hình làm việc của MS Excel

Để khởi động MS Excel, em nhấp chuột vào biểu tượng  trong bảng chọn Start (hoặc ở màn hình nền hoặc trên thanh Taskbar). Màn hình MS Excel xuất hiện như Hình 1.



Hình 1. Màn hình làm việc của MS Excel

- Vùng làm việc là một bảng gồm các hàng và các cột. Đây là nơi hiển thị dữ liệu của bảng tính.
- Tên hàng: các hàng của trang tính được ghi tên bằng số thứ tự 1, 2, 3, ... theo chiều từ trên xuống dưới. Cột chứa tên hàng ở bên trái của các hàng.
- Tên cột: các cột của trang tính được ghi tên bằng các chữ A, B, C, ... theo chiều từ trái sang phải. Hàng chứa tên cột ở phía trên của các cột.
- Ô tính: giao của một hàng và một cột trên trang tính tạo thành một ô tính. Địa chỉ ô tính được xác định bởi tên cột (ở bên trái) ghép với tên hàng (ở bên phải). Trên trang tính luôn có một ô tính đang được chọn (còn gọi là ô tính hiện thời). Ô tính đang được chọn có viền đậm.
- Hộp tên: hiển thị địa chỉ ô tính đang được chọn.
- Vùng nhập liệu: là nơi nhập dữ liệu cho ô tính đang được chọn.
- Bảng chọn (còn gọi là thẻ): chứa các lệnh và biểu tượng lệnh. Trong MS Excel, Formulas và Data là hai bảng chọn chứa các lệnh hỗ trợ tính toán, xử lý dữ liệu.
- Tên các trang tính: bảng tính mới được tạo mặc định có một trang tính có tên là Sheet1. Một bảng tính có thể có nhiều trang tính. Khi tạo thêm trang tính, các trang tính mới được tự động đặt tên là Sheet2, Sheet3, ... Tên trang tính có thể được đặt lại bởi người dùng.

Em hãy quan sát Hình 1, trao đổi với bạn và cho biết:

- Địa chỉ, nội dung dữ liệu của ô tính hiện thời được hiển thị ở đâu?
- Giao của một cột và một hàng là gì?
A. Một hàng. B. Một cột. C. Một ô tính. D. Trang tính.
- Nếu chọn ô tính có dữ liệu "Vũ Đình Tuấn" thì nội dung trong hộp tên sẽ là gì?
A. A7. B. 7B. C. B7. D. C6.
- Phát biểu nào sau đây là sai?
A. Vùng nhập liệu hiển thị dữ liệu trong ô tính đang được chọn và có thể dùng để nhập dữ liệu cho ô tính.
B. Mỗi bảng tính chỉ có tối đa một trang tính.
C. Địa chỉ của mỗi ô tính được xác định bởi tên cột và tên hàng.

Vùng làm việc của bảng tính gồm các cột và các hàng. Giao giữa một cột và một hàng tạo thành một ô tính. Địa chỉ của một ô tính được xác định bởi tên cột và tên hàng.

chức dạy học phù hợp với điều kiện trang thiết bị của lớp học. Ví dụ, nội dung lí thuyết (phần Khám phá, Luyện tập) được tổ chức dạy học trên lớp học trước, sau đó nhiệm vụ thực hành (phần Thực hành, Vận dụng) được triển khai trên phòng máy; hoặc nếu điều kiện phòng máy tính cho phép thì nội dung lí thuyết và nhiệm vụ thực hành được dạy tại phòng máy.

3. Sử dụng công thức để tính toán

Thực hiện nhập dữ liệu ở *Bảng 1* vào MS Excel, ta có trang tính tương tự như *Hình 7*.

Hình 7 hướng dẫn thực hiện tính điểm trung bình môn của bạn Nguyễn Kiều An vào ô tính G3 (điểm thường xuyên là điểm hệ số 1, điểm giữa kì là điểm hệ số 2, điểm cuối kì là điểm hệ số 3).

STT	Họ và tên	Điểm thường xuyên 1	Điểm thường xuyên 2	Điểm giữa kì	Điểm cuối kì	Điểm trung bình môn
1	Nguyễn Kiều An	8	6	9	10	$=(8+6+9*2+10*3)/7$
2	Vũ Thị Linh	9	8	10	9,5	

Hình 7. Các bước tính điểm trung bình môn

THỰC HÀNH

1. Khởi động MS Excel, thực hiện nhập dữ liệu ở *Bảng 1* (trang 33) vào trang tính và thực hiện các yêu cầu sau:
 - a) Nhập công thức để tính điểm trung bình môn cho từng bạn trong tổ.
 - b) Nhập công thức để tính điểm trung bình thường xuyên, điểm trung bình giữa kì, điểm trung bình cuối kì của tổ.

d) Để giúp GV dễ dàng hơn trong việc kiểm soát quá trình học, kết quả học tập của HS, trong sách giáo viên 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, ...

1. Các số ghi trên mỗi thẻ ở *Hình 1* lần lượt là: 26, 14, 24, 18, 15, 21, 19, 25, 12.
Em hãy tạo *Bảng 1* và điền thông tin của mỗi lần lập để tìm số 21 trong dãy theo thuật toán tìm kiếm tuần tự.

Bảng 1. Tìm số 21 trong dãy số bằng thuật toán tìm kiếm tuần tự

Lần lập	Số ghi trên thẻ	Đúng số cần tìm?	Đã hết thẻ số?
1	26	Sai	Sai
2	14	Sai	Sai
...	...	...	...

LUYỆN TẬP

1. Hãy sử dụng thuật toán tìm kiếm tuần tự để tìm trong lớp em có bạn cùng tháng sinh với em hay không. Có thể sử dụng danh sách lớp có ghi thông tin ngày sinh hoặc hỏi trực tiếp. Lập *Bảng 2* vào vở và ghi kết quả thực hiện (đòng 1 là ví dụ minh họa).

Bảng 2. Tìm bạn sinh cùng tháng với em bằng thuật toán tìm kiếm tuần tự

Lần lập	Tháng sinh của bạn	Cùng tháng sinh với em	Đã hết danh sách/ đã hỏi hết các bạn
1	4	Sai	Sai
2	...	...	...
...	...	...	...

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

Theo Quy định đánh giá HS Trung học ban hành kèm theo Thông tư 26/2020/TT-BGDĐT ngày 26/8/2020 mỗi học kì cần có 02 điểm kiểm tra định kì (01 điểm kiểm tra giữa kì và 01 điểm kiểm tra cuối kì).

Đối với những nơi sắp xếp dạy Tin học 7 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.

Đối với những nơi sắp xếp dạy Tin học 7 trong cả năm học (cả học kì 1 và học kì 2), GV sử dụng 04 tiết này để thực hiện kiểm tra định kì (02 tiết kiểm tra giữa kì và 02 tiết kiểm tra cuối kì).

Nội dung ôn tập, kiểm tra định kì được giới thiệu trong sách giáo viên 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 7 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 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 7, HS sẽ chủ động thực hiện việc tự học theo SGK. Khi đó, HS sẽ học nhanh hơn và công việc của GV sẽ được giảm bớt.

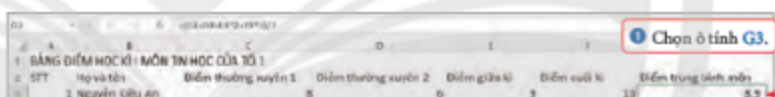
2. HS tự thực hành dưới sự theo dõi, hỗ trợ của GV

Với những yêu cầu cần đạt về kỹ năng thực hành trên máy tính, SGK Tin học 7 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 7 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 hình ảnh thật (hình chụp màn hình tương tác với phần mềm, thiết bị máy tính, ...) để trình bày các bước thao tác với máy tính, phần mềm nhằm giúp HS quen với giao diện phần mềm, hình ảnh thiết bị. Điều này, giúp HS có thể tự làm theo khi thực hành.

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.

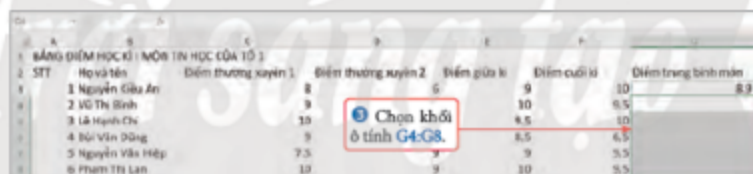
GV có thể đưa thêm những bài tập cao hơn đối với những HS này. Đồng thời, có thể đề nghị các HS này hỗ trợ, giúp đỡ các bạn HS khác hoàn thành bài thực hành.



STT	Họ và tên	Điểm thường xuyên 1	Điểm thường xuyên 2	Điểm giữa kì	Điểm cuối kì	Điểm trung bình môn
1	Nguyễn Hữu An	8	9	10	9.5	8.9

Hình 2a.

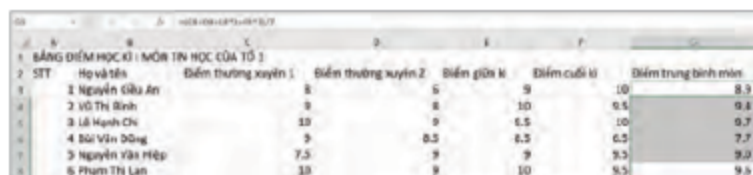
② Thực hiện lệnh **Copy** (Chọn nút lệnh **Copy** trên dải lệnh **Home** hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + C**).



STT	Họ và tên	Điểm thường xuyên 1	Điểm thường xuyên 2	Điểm giữa kì	Điểm cuối kì	Điểm trung bình môn
2	Vũ Thị Bình	9	8	10	9.5	9.4
3	Lê Minh Chí	10	9	8.5	10	9.7
4	Bùi Văn Dũng	9	8.5	8.5	9.5	9.3
5	Nguyễn Văn Hiệp	7.5	9	9	9.5	9.5
6	Phạm Thị Lan	10	9	10	9.5	9.5

Hình 2b.

③ Thực hiện lệnh **Paste** (Chọn nút lệnh **Paste** trên dải lệnh **Home** hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**). Kết quả như Hình 2c.



STT	Họ và tên	Điểm thường xuyên 1	Điểm thường xuyên 2	Điểm giữa kì	Điểm cuối kì	Điểm trung bình môn
1	Nguyễn Hữu An	8	9	10	9.5	8.9

Hình 2c.

Hình 2. Sử dụng lệnh **Copy**, **Paste** để sao chép công thức

Tùy 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. 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 gọi một số HS) thực hành minh hoạ trên máy tính với màn chiếu để HS khác theo dõi, nhận xét.

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 (thường là những màn hình chính, cơ bản HS sẽ thấy khi thực hành) trong SGK để giúp HS không bối ngỡ khi thực hành trên máy tính.

Các câu hỏi, bài tập liên quan đến nội dung thực hành đã học ở phần Luyện tập cần được thực hiện trước khi thực hành ở phòng máy tính.

Thực hành ở phòng máy: HS thực hiện các bài tập 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.

Phương án 2. Nếu điều kiện cho phép dạy toàn bộ nội dung thực hành trên phòng máy, có thể cho HS tự tìm hiểu hướng dẫn lí thuyết kết hợp thực hành luôn trên máy tính. Khi đó, GV là người quan sát, hỗ trợ HS khi cần thiết.

Ở phương án này, những câu hỏi, bài tập ở phần Luyện tập HS sẽ thực hiện sau khi đã 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 việc Đọc (đọc, quan sát, so sánh, ...) và thông qua Làm (đối chiếu, ghép nối, thực hiện theo các bước, thực hành, ...) 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 về thuật toán.

Mục Ghi nhớ giúp HS chốt, chuẩn hoá kiến thức, kĩ năng đã tìm hiểu được thông qua các hoạt động Đọc và quan sát, Làm.

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

Các tình huống thực tiễn gắn gũi với HS được đưa vào SGK Tin học 7 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.

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

KHOẢNG ĐỘNG

Có 9 thẻ số, mỗi thẻ được ghi số ở một mặt và mặt còn lại không ghi gì. Đặt úp các thẻ số trên mặt bàn và xếp thành một dãy như Hình 1.

Dãy thẻ số									
Thứ tự	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Hình 1. Các thẻ được ghi số ở mặt úp

Em hãy trao đổi với bạn để thực hiện tìm một số bất kì có trong dãy số ghi trên các thẻ ở Hình 1 hay không.

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



Hãy nêu biện pháp em sử dụng để bảo vệ dữ liệu của em trên máy tính ở phòng thực hành Tin học của nhà trường.

5. Minh họa trực quan

Minh họa trực quan là phương pháp phù hợp với đối tượng HS lớp 7. Sử dụng máy tính (kèm theo máy chiếu) để minh họa khi hướng dẫn thao tác với phần mềm máy tính là đặc biệt hiệu quả.

Ở những nơi hạn chế về thiết bị trình chiếu thì khai thác triệt để kênh hình trong SGK giúp HS có thể nhận biết một cách trực quan.

Các trò chơi như tìm kiếm, sắp xếp có thể được xem như phương pháp minh họa trực quan hiệu quả cho nội dung về thuật toán – vốn là nội dung khó với nhiều HS lớp 7.

Dưới đây là mô phỏng thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm số 21 trong dãy thẻ số ở Hình 3.

Lần lặp 1. Lật thẻ số ở giữa của dãy (thẻ thứ 5).

Thứ tự	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dãy thẻ số					19				

So sánh số cần tìm là 21 với số ghi trên thẻ vừa lật là 19. Do $21 > 19$ nên chỉ cần tìm ở **nửa sau** của dãy thẻ (gồm các thẻ thứ 6, 7, 8, 9).

Lần lặp 2. Lật thẻ số ở giữa của **nửa sau** (thẻ thứ 7).

Thứ tự	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dãy thẻ số					19		24		

Đã bỏ qua nửa lần lặp 1.

So sánh: Do $21 < 24$ nên chỉ cần tìm ở **nửa trước** của dãy thẻ (là thẻ thứ 6).

Lần lặp 3. Lật thẻ số ở giữa của **nửa trước**.

Thứ tự	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dãy thẻ số					19	21	24		

Đã bỏ qua nửa lần lặp 1.

Đã bỏ qua nửa lần lặp 2.

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.

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 bảng tính, phần mềm trình chiếu). 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 (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.

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.

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 7 năm 2018.

3. 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.

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 7 (và cũng là mục tiêu của các bài trong SGK Tin học 7) 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.

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 Trung học cơ sở – môn Tin học được ban hành kèm theo Thông tư số 38/2021/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 7.

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 tính cho 01 phòng học bộ môn)

Số TT	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết thiết bị	Số TT		Đơn vị	Số lượng
				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 dạy 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.	✓		Bộ	1
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. Ghi chú: 01 bộ/2 HS là tối thiểu, những nơi có điều kiện có thể trang bị 01 bộ/1 HS.		✓	Bộ	01/2 HS

Số TT	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết thiết bị	Số TT		Đơn vị	Số lượng
				GV	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). Bảo đảm 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.	✓	✓	Bộ	1
4	Bàn để máy tính, ghế ngồi	Dạy, học và thực hành	Bàn có thiết kế phù hợp để máy tính. Ghế không liền bàn. Ghi chú: Số lượng phù hợp với HS và máy tính được trang bị.	✓	✓	Bộ	
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.	✓	✓	Hệ thống	1
6	Tủ lưu trữ	Lưu trữ	Loại thông dụng, dùng để lưu trữ các thiết bị, đồ dùng trong phòng học tin học.	✓		Cái	1
7	Máy in Laser	Hỗ trợ dạy và học	Độ phân giải tối thiểu: 600×600 dpi. Tốc độ in tối thiểu: 10 trang/phút.	✓	✓	Chiếc	1

Số TT	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết thiết bị	Số TT		Đơn vị	Số lượng
				GV	HS		
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; – Sử dụng điện AC 90-220V/50Hz; – Điều khiển từ xa.	✓	✓	Chiếc	1
9	Điều hoà nhiệt độ hoặc Quạt điện	Ổn định nhiệt độ cho phòng máy và đảm bảo sức khoẻ cho GV, HS.	Loại thông dụng, đảm bảo đủ công suất cho 01 phòng thực hành.	✓	✓		
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.	✓	✓	Cái	1
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, kìm bấm dây mạng RJ45, RJ11, bút thử điện, đồng hồ đo điện đa năng.	✓		Bộ	1
12	Máy hút bụi		Loại thông dụng.	✓	✓	Cái	1

Số TT	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết thiết bị	Số TT		Đơn vị	Số lượng
				GV	HS		
13	Bộ lưu điện	Lưu điện dự phòng cho máy chủ	Công suất phù hợp với máy chủ	✓		Bộ	1
II PHẦN MỀM							
1 Tất cả các chủ đề							
1.1	Hệ điều hành	Dạy và học, quản lí hoạt động máy tính	Phiên bản cập nhật và không vi phạm bản quyền.	✓	✓	Bộ	1
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.	✓	✓	Bộ	1
1.3	Phần mềm duyệt web	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	✓	✓	Bộ	1
1.4	Phần mềm diệt virus	Bảo vệ hoạt động máy tính	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	✓	✓	Bộ	1
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.	✓	✓	Bộ	1
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.	✓	✓	Bộ	1

PHẦN II HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

CHỦ ĐỀ I MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG

(6 tiết)

BÀI 1. THIẾT BỊ VÀO VÀ THIẾT BỊ RA

(3 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Biết và nhận ra được các thiết bị vào – ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau.
- Biết được chức năng của mỗi loại thiết bị vào – ra trong thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin.
- Thực hiện đúng các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.
- Nêu được ví dụ về thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi cho máy tính.

II. CHUẨN BỊ

Máy tính xách tay, điện thoại thông minh, máy tính bảng (nếu có).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: phần Khởi động và mục 1, 2 phần Khám phá.

Tiết 2: mục 3 phần Khám phá và phần Luyện tập.

Tiết 3: phần Luyện tập và phần Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY, HỌC

Là bài học đầu tiên của môn Tin học lớp 7, GV cần dành thời gian để giới thiệu tổng quan về nội dung môn Tin học ở lớp 7 và định hướng về phương pháp, cách tổ chức dạy học. Trong đó, cần nhấn mạnh định hướng HS tự học dưới sự hướng dẫn của GV.

KHỞI ĐỘNG

A. Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc SGK, phát biểu, thảo luận để nêu chức năng của từng thiết bị ở Hình 1 trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Ở lớp 6, HS đã được biết mô hình hoạt động xử lý thông tin của con người gồm 3 bước cơ bản: tiếp nhận thông tin vào; xử lý, lưu trữ; đưa thông tin ra. HS cũng đã biết máy tính được chế tạo để hỗ trợ xử lý thông tin của con người với các thành phần cơ bản gồm: thiết bị vào; thiết bị xử lý, lưu trữ; thiết bị ra. GV có thể gợi ý để HS nhớ lại kiến thức đã học, qua đó dễ dàng chỉ ra được chức năng của các thiết bị ở Hình 1 trong SGK.

GV giới thiệu sơ lược về bộ xử lý trung tâm (CPU – Central Processing Unit), được xem như bộ não của máy tính, là bộ phận thực hiện xử lý thông tin trong máy tính.

GV có thể nêu một số câu hỏi để định hướng cho HS phát biểu, thảo luận như: Thiết bị nào ở *Hình 1* có chức năng tiếp nhận thông tin vào; xử lý, lưu trữ thông tin; đưa thông tin ra? Ổ đĩa cứng là thiết bị vào hay thiết bị ra? Tại sao?

HS có thể cho rằng ổ đĩa cứng vừa là thiết bị vào, vừa là thiết bị ra. Tuy nhiên, ổ đĩa cứng không được gọi là thiết bị vào – ra. GV có thể để ngỏ vấn đề này để kích thích tính tò mò, tạo hứng thú cho HS tìm hiểu nội dung phần Khám phá.

B. Sản phẩm

– HS nêu được chức năng của các thiết bị ở *Hình 1 trong SGK*: chuột, bàn phím: tiếp nhận thông tin vào; màn hình, loa: đưa thông tin ra; CPU, ổ đĩa cứng: xử lý, lưu trữ thông tin.

– HS có thể chưa biết ổ đĩa cứng có là thiết bị vào – ra hay không; hoặc HS chưa giải thích được tại sao ổ đĩa cứng không được coi là thiết bị vào – ra. Từ đó, mong muốn khám phá nội dung tiếp theo.



KHÁM PHÁ

1. Thiết bị vào và thiết bị ra

A. Mục tiêu

- HS biết và nhận ra được các thiết bị vào – ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau.
- HS biết được chức năng của mỗi loại thiết bị vào – ra trong thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 2 trong SGK* để nhận biết bốn khối chức năng chính của máy tính và nêu được chức năng của các thiết bị vào, thiết bị ra.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Các thiết bị của máy tính được phân loại thành những khối chức năng nào?
- Thiết bị vào, thiết bị ra được sử dụng để làm gì?

Hoạt động

HS làm việc cặp đôi, trao đổi kết quả ghép tên thiết bị với chức năng; phát biểu trả lời câu hỏi của GV về loại thiết bị vào (hoặc thiết bị ra) và dạng thông tin tương ứng cần tiếp nhận (hoặc dạng thông tin cần đưa ra).

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

SGK đưa ra 5 loại thiết bị vào và 4 loại thiết bị ra cơ bản, thông dụng; ở mỗi loại, SGK cung cấp hai thiết bị có hình dạng khác nhau. Điều này giúp HS bước đầu nhận thấy được thiết bị vào, thiết bị ra có nhiều loại, hình dạng khác nhau. HS sẽ tìm hiểu thêm về sự đa dạng của thiết bị vào – ra ở mục 2.

GV nêu một số câu hỏi để HS trao đổi về lí do cần có nhiều loại thiết bị vào, thiết bị ra, ví dụ như:

– Tại sao cần có nhiều loại thiết bị vào khác nhau? Bàn phím (hay chuột, micro, máy quét, ...) tiếp nhận thông tin dạng nào?

– Tại sao cần có nhiều loại thiết bị ra khác nhau? Màn hình (hay loa, máy in, ...) đưa thông tin ra ở dạng nào?

Hoạt động

HS đọc kênh chữ để tìm hiểu sâu hơn về chức năng của thiết bị vào – ra trong việc chuyển đổi thông tin; lí do ổ đĩa cứng (là vấn đề còn bỏ ngỏ ở phần Khởi động), thẻ nhớ, đĩa quang, ... không được coi là thiết bị vào – ra.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Thiết bị nào thực hiện chuyển dạng thông tin thường gặp thành dãy bit? Thiết bị nào thực hiện chuyển đổi dữ liệu ở dạng dãy bit trong máy tính thành thông tin ở dạng thường gặp?

– Tại sao ổ đĩa cứng không được coi là thiết bị vào – ra?

Lưu ý: Một số thiết bị vào – ra như máy in, máy quét có thể thực hiện chức năng xử lí, trao đổi thông tin với máy tính. Chức năng này sẽ được làm rõ hơn ở mục 2.c.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Chức năng của thiết bị vào là gì? Hãy nêu một số loại thiết bị vào và dạng thông tin tương ứng mỗi loại có thể tiếp nhận.

– Chức năng của thiết bị ra là gì? Hãy nêu một số loại thiết bị ra và dạng thông tin tương ứng mỗi loại có thể đưa ra.

C. Sản phẩm

HS nêu được các thiết bị của máy tính được phân thành bốn khối chức năng chính: thiết bị vào; bộ xử lí trung tâm (CPU – Central Processing Unit), bộ nhớ; thiết bị ra.

HS ghép nối được tên mỗi loại thiết bị vào – ra với chức năng tương ứng; thiết bị vào: 1-e, 2-c, 3-a, 4-b, 5-d; thiết bị ra: 1-c, 2-d, 3-a, 4-b.

HS nêu được cần có nhiều loại thiết bị vào – ra để tiếp nhận thông tin ở những dạng khác nhau vào máy tính, đưa thông tin từ máy tính ra ở những dạng khác nhau.

HS nêu được ổ đĩa cứng, thẻ nhớ, đĩa DVD, ... không được coi là thiết bị vào – ra là vì chúng không thực hiện chức năng chuyển đổi dạng thông tin.

HS tóm tắt được kiến thức như tại mục Ghi nhớ.

2. Sự đa dạng của thiết bị vào – ra

A. Mục tiêu

– HS biết được các thiết bị vào – ra được thiết kế đa dạng, phù hợp với nhu cầu sử dụng khác nhau của con người.

– HS biết thêm một số loại thiết bị vào – ra ngoài các loại thiết bị đã tìm hiểu ở mục 1.

– HS biết được một số thiết bị có thể thực hiện lưu trữ, xử lí thông tin, trao đổi thông tin với máy tính.

B. Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình và vật thật để chỉ ra vị trí, nhận biết hình dạng các thiết bị vào – ra trên máy tính xách tay; tìm hiểu màn hình cảm ứng, bàn phím ảo trên điện thoại thông minh, máy tính bảng và thao tác sử dụng chúng; tìm hiểu các chức năng lưu trữ, xử lý thông tin, trao đổi thông tin với máy tính của máy ảnh kỹ thuật số, máy ghi hình kỹ thuật số, loa thông minh.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Sau khi HS đã tìm hiểu nội dung trong SGK, GV đề nghị HS chỉ ra vị trí camera, vùng cảm ứng chuột, bàn phím, thân máy, màn hình trên máy tính xách tay (vật thật). GV nêu câu hỏi để HS nhận xét gì về kích thước, hình dạng các thiết bị vào – ra của máy tính xách tay so với các thiết bị vào – ra của máy tính để bàn (được giới thiệu ở mục 1 và HS đã làm quen với máy tính để bàn ở lớp học trước).

– GV minh họa sử dụng màn hình cảm ứng, bàn phím ảo trên điện thoại thông minh (và máy tính bảng nếu có) và chỉ ra vị trí của micro, loa, camera trên các thiết bị này. Để nhấn mạnh màn hình cảm ứng có chức năng của chuột, bàn phím, GV có thể nêu câu hỏi: theo em, ta có thể sử dụng màn hình cảm ứng để thay thế những thiết bị vào nào?

– Để định hướng cho HS tìm hiểu thiết bị số, GV có thể đặt câu hỏi: theo em, máy ảnh số, máy ghi hình kỹ thuật số, loa thông minh có thể thực hiện những chức năng gì? Khi nào chúng trở thành thiết bị vào, thiết bị ra của máy tính?

Hoạt động

GV gợi ý để HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Em nhận xét gì về thiết kế của thiết bị vào – ra? Tại sao các thiết bị vào – ra được thiết kế đa dạng?

C. Sản phẩm

– HS nêu được tên các loại thiết bị vào, thiết bị ra đã tìm hiểu ở mục 1, 2. Thiết bị vào: bàn phím, chuột, máy quét, micro, màn hình cảm ứng, vùng cảm ứng chuột, camera và thiết bị số được kết nối với máy tính như máy ảnh kỹ thuật số, máy ghi hình kỹ thuật số, ... Thiết bị ra: màn hình, máy in, máy chiếu, loa, tai nghe, ...

– HS nêu được tên một số loại thiết bị vào, thiết bị ra có thể lưu trữ, xử lý và trao đổi thông tin với máy tính.

– HS nhận xét được hình dạng của thiết bị vào, thiết bị ra rất đa dạng. Kích thước, hình dạng của chúng được thiết kế để thuận tiện sử dụng.

3. Lắp ráp, sử dụng thiết bị an toàn

A. Mục tiêu

HS biết được:

- Cổng kết nối có cấu tạo, hình dạng, kích thước vừa khớp với đầu nối của thiết bị;
- Một số cổng kết nối thường gặp trên các máy tính hiện nay là USB, HDMI, VGA;
- Lắp ráp, sử dụng thiết bị không đúng sẽ gây ra lỗi, hư hỏng thiết bị, hệ thống máy tính;
- Cần phải đọc kỹ và làm theo hướng dẫn sử dụng khi lắp ráp, sử dụng thiết bị.

B. Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Lắp ráp một số thiết bị máy tính thông dụng

Chuẩn kết nối, cổng kết nối và đầu nối

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu các chuẩn kết nối, cổng kết nối, đầu nối; nhận xét về cấu tạo, hình dạng, kích thước của cổng kết nối và đầu nối tương ứng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hãy nêu tên các chuẩn kết nối thông dụng và các loại cổng kết nối phổ biến hiện nay.
- Em có nhận xét gì về đặc điểm cấu tạo, hình dạng, kích thước của cổng kết nối và đầu nối tương ứng.

Lưu ý:

GV gợi ý để HS quan sát cấu tạo chân cắm, khe cắm bên trong cổng kết nối và đầu nối tương ứng. Khi lắp ráp phải đảm bảo đúng chiều để chân cắm tiếp xúc vừa khít với khe cắm.

Hoạt động

HS có thể xem lại nội dung ở hoạt động Đọc trong SGK, phát biểu, bảo vệ ý kiến về cổng kết nối thông dụng nhất hiện nay.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Mặc dù chuẩn HDMI, VGA vẫn đang được sử dụng phổ biến, nhưng chuẩn USB là chuẩn thông dụng nhất hiện nay. USB-A là cổng thông dụng trên máy tính để bàn, máy tính xách tay; USB-C là cổng kết nối thông dụng trên thiết bị cầm tay (ví dụ như điện thoại thông minh).

Lắp ráp thiết bị máy tính đúng cách

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu trình tự các bước cần thực hiện để lắp ráp thiết bị vào máy tính và một số lưu ý để lắp ráp thiết bị máy tính đúng cách, an toàn.

Hoạt động

HS làm việc cặp đôi để hoàn thành bài tập, phát biểu thảo luận về thao tác không đúng nào sẽ dẫn đến điều gì.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Hãy nêu trình tự các bước cần thực hiện để lắp ráp thiết bị vào máy tính.
- Khi lắp ráp thiết bị máy tính, ta cần lưu ý những điều gì?
- Thao tác không đúng tại mục A (B, C, D, E, G, H) sẽ dẫn đến điều gì?

Lưu ý: Mỗi thao tác không đúng có thể gây ra một số lỗi. Ngược lại, mỗi lỗi xảy ra có thể do một số thao tác không đúng khác nhau.

b) Sử dụng thiết bị an toàn

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK để tìm hiểu sử dụng máy tính an toàn và một số ví dụ về lỗi thiết bị, hệ thống máy tính do sử dụng không đúng cách.

Hoạt động

HS trả lời câu hỏi, thảo luận để chỉ ra những việc nên hoặc không nên làm khi sử dụng máy tính.

Hoạt động : GV hỗ trợ HS chốt kiến thức tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Hãy nêu một số ví dụ về sử dụng không đúng cách và lỗi tương ứng có thể xảy ra đối với thiết bị, hệ thống máy tính, dữ liệu.
- Cách sử dụng máy tính như mô tả ở mục A (B, C, D, E, G, H) là an toàn hay không an toàn cho thiết bị, hệ thống máy tính? Tại sao?

C. Sản phẩm

- HS nhận xét được cổng kết nối có cấu tạo, hình dạng, kích thước vừa khớp với đầu nối của thiết bị.
- HS nêu được một số chuẩn kết nối phổ biến hiện nay là USB, HDMI, VGA và 3,5 mm; USB-A là cổng kết nối thông dụng trên máy tính để bàn, máy tính xách tay, USB-C là cổng kết nối thông dụng trên các thiết bị cầm tay.
- HS chỉ ra được những điều có thể xảy ra với thao tác không đúng tương ứng: A-1; B-1, 2; C-2, 3; D-6; E-1, 2; G-5; H-4 ở hoạt động Làm ở mục 3a.
- HS nêu được một số ví dụ về sử dụng không đúng cách sẽ gây lỗi thiết bị, hệ thống máy tính như trong SGK.
- HS chỉ ra được những việc nên làm là A, B, D, H; không nên làm là C, E, G ở hoạt động Làm ở mục 3b.
- HS tóm tắt được nội dung kiến thức như tại mục Ghi nhớ.



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong SGK.

Bài tập 1. HS kể được tên một số thiết bị vào (như bàn phím, chuột, micro, máy quét, camera, màn hình cảm ứng, máy ảnh kỹ thuật số, máy ghi hình kỹ thuật số); thiết bị ra (màn hình, loa, tai nghe, máy in, máy chiếu).

– HS nêu được cần có nhiều loại thiết bị vào để tiếp nhận thông tin dạng khác nhau vào máy tính như văn bản, hình ảnh, âm thanh, tiếp xúc, chuyển động. Tương tự, cần có nhiều loại thiết bị ra để đưa thông tin ra ở những dạng khác nhau như văn bản, hình ảnh, âm thanh.

Bài tập 2. HS nêu được thiết bị vào – ra được thiết kế đa dạng để thuận tiện cho việc sử dụng; nêu được ví dụ, thiết bị vào – ra của máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh được thiết kế nhỏ, gọn để thuận tiện khi di chuyển, sử dụng.

Bài tập 3. HS nêu lại được một số trường hợp lắp ráp, sử dụng không đúng và lỗi tương ứng có thể xảy ra như ở mục 3.

THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

- HS nhận biết, gọi được tên được cổng kết nối, đầu nối thông dụng trên máy tính đang sử dụng.
- HS thực hiện đúng được các thao tác với các thiết bị thông dụng của máy tính.

B. Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS thực hành theo nhóm dưới sự hỗ trợ, giám sát của GV.

Bài tập 1.

- GV hướng dẫn, giám sát HS ngắt nguồn điện cấp cho máy tính (khi máy tính đang tắt).
- GV hướng dẫn HS quan sát đầu nối của các thiết bị đang được cắm vào máy tính; rút đầu nối ra khỏi thiết bị, quan sát, đối chiếu cấu tạo, kích thước, hình dạng của đầu cắm với cổng kết nối tương ứng; gọi tên một số đầu nối, cổng kết nối thông dụng có trên máy tính đang sử dụng.

Bài tập 2. HS thực hiện lắp ráp thiết bị vào máy tính, bật nguồn điện, khởi động máy tính để kiểm tra kết quả lắp ráp; sau đó trao đổi, chia sẻ trải nghiệm của HS khi thực hiện lắp ráp (những vấn đề gặp phải và kinh nghiệm được rút ra).

Bài tập 3.

– HS quan sát, chỉ ra bàn phím, vùng cảm ứng chuột, camera, loa, micro của máy tính xách tay. Thực hiện sử dụng vùng cảm ứng chuột để mở phần mềm MS Paint, chọn công cụ vẽ để vẽ hình.

– Nếu không có đủ máy tính xách tay để HS thực hành theo nhóm thì GV có thể gọi một vào em HS thực hành minh họa, các HS khác quan sát.

Bài tập 4.

– Tương tự như trên, HS quan sát, chỉ ra vị trí của micro, camera, loa; sử dụng được bàn phím ảo trên màn hình cảm ứng của điện thoại thông minh.

– Nếu không đủ máy tính xách tay, điện thoại di động để tất cả các nhóm HS thực hành đồng thời thì GV cho từng nhóm HS thực hành luân phiên. Cụ thể, một số nhóm thực hành nhiệm vụ 1, 2 với máy tính để bàn, trong khi một số nhóm khác thực hành 3, 4 với máy tính xách tay, điện thoại di động.

C. Sản phẩm

– HS nhận biết, gọi tên được cổng kết nối, đầu nối thông dụng trên máy tính đang sử dụng.

– HS thực hiện đúng, an toàn thao tác lắp ráp một số thiết bị thông dụng vào máy tính.

– HS chỉ ra được vị trí, gọi được tên các thiết bị vào – ra của máy tính để bàn, máy tính xách tay, điện thoại thông minh.



VẬN DỤNG

HS quan sát những thiết bị hỏng còn để ở phòng máy hoặc GV cung cấp thông tin về việc các thiết bị hay bị hỏng phải thay thế, sửa chữa. Yêu cầu HS trao đổi, nêu nguyên nhân những thiết bị này hay bị hỏng.

BÀI 2. HỆ ĐIỀU HÀNH VÀ PHẦN MỀM ỨNG DỤNG

(1 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Giải thích được sơ lược về chức năng điều khiển và quản lý của hệ điều hành, qua đó phân biệt được hệ điều hành với phần mềm ứng dụng.
- Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng đã sử dụng.
- Biết tệp chương trình cũng là dữ liệu, được lưu trữ trong máy tính.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS quan sát Hình 1 trong SGK, phát biểu thảo luận để trả lời câu hỏi trong phần Khởi động.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Ở Hình 1 trong SGK, phía bên trái của dấu cộng (+), SGK sử dụng hình ảnh máy tính để bàn, điện thoại thông minh làm đại diện cho phần cứng của máy tính. Phía bên phải, một số hệ điều hành, phần mềm ứng dụng được sử dụng làm đại diện cho phần mềm máy tính. Trong đó, hàng dưới gồm ba hệ điều hành thông dụng: Windows cho máy tính để bàn; Android, iOS cho điện thoại thông minh. Hàng trên là một số phần mềm ứng dụng HS đã được làm quen ở lớp học trước.

GV có thể nêu một số câu hỏi để định hướng HS suy nghĩ, thảo luận như:

- Nếu không có phần mềm thì máy tính có hoạt động được không?
- Phần mềm nào phải cài đặt trước vào máy tính?
- Khi mua máy tính hay điện thoại thông minh thì thường được cài đặt sẵn phần mềm nào?
- Tại sao hệ điều hành cần được cài đặt vào máy tính trước khi cài đặt các phần mềm khác?

B. Sản phẩm

- HS có thể chưa trả lời đầy đủ được câu hỏi đặt ra. Từ đó, HS mong muốn khám phá nội dung tiếp theo.



KHÁM PHÁ

Ở nội dung đầu tiên của phần Khám phá, SGK kết nối bài học này với Bài 1. Đồng thời, giới thiệu sơ bộ nội dung chính HS sẽ tìm hiểu trong bài học gồm: phải có phần mềm thì máy tính mới hoạt động được; có hai loại phần mềm chính là hệ điều hành và phần mềm ứng dụng; hệ điều hành quản lý, điều khiển phần cứng, phần mềm ứng dụng là công cụ để người dùng xử lý công việc trên máy tính.

Trên cơ sở nội dung cung cấp trong SGK, GV nêu một số ý để giải đáp sơ bộ cho vấn đề đặt ra ở phần Khởi động và dẫn dắt vào nội dung tiếp theo.

1. Hệ điều hành

A. Mục tiêu

- HS nêu được một số chức năng của hệ điều hành.
- Nhận biết được một số chức năng của hệ điều hành trong ví dụ cụ thể.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ để tìm hiểu, trình bày (theo các diễn đạt của HS) về các chức năng của hệ điều hành.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian giới thiệu sơ lược về hoạt động quản lý, điều khiển trong thực tiễn đời sống thông qua các ví dụ cụ thể như quản lý nhà trường, điều khiển giao thông, ... từ đó đặt một số câu hỏi để HS tìm hiểu về chức năng của hệ điều hành. Chẳng hạn như:

- Em hiểu thế nào về quản lý, điều khiển các thiết bị phần cứng?
- Em hiểu thế nào về quản lý, điều khiển các tiến trình?
- Em hiểu thế nào về quản lý tài khoản người dùng?
- Em hiểu thế nào về cung cấp môi trường tương tác giữa người sử dụng và máy tính?
- Hệ điều hành lưu trữ, quản lý dữ liệu như thế nào?

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu thảo luận, giải thích về những chức năng của hệ điều hành được thể hiện thông qua mỗi ví dụ trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV đặt một số câu hỏi để định hướng, gợi ý cho HS nhận ra chức năng của hệ điều hành được thể hiện ở các Ví dụ 1, 2, 3, 4, 5 trong SGK:

+ Đối với Ví dụ 1: *Hình 2 trong SGK* cho biết máy tính gồm những thiết bị gì? Phần mềm nào cung cấp thông tin này cho người dùng?

+ Đối với Ví dụ 2: Làm thế nào để ngắt nguồn điện (hay ngắt kết nối thẻ nhớ) với máy tính? Em có cần tác động trực tiếp vào nút nguồn (hay thẻ nhớ) hay chỉ cần điều khiển thông qua hệ điều hành?

+ Đối với Ví dụ 3: *Hình 4 trong SGK* cho biết có những phần mềm nào đang chạy trên máy tính? Phần mềm nào cung cấp những thông tin này? Làm thế nào để đóng một tiến trình đang chạy? Phần mềm nào cung cấp công cụ cho phép người dùng thực hiện việc này?

+ Đối với Ví dụ 4: Máy tính ở phòng thực hành tin học có nhiều người dùng. Theo em, mỗi học sinh nên hay không nên sử dụng tài khoản riêng để học tập trên máy tính ở phòng thực hành tin học? Tại sao?

+ Đối với Ví dụ 5: Hình 5 trong SGK cho biết có những thư mục, tệp nào trên ổ đĩa D? Phần mềm nào cung cấp những thông tin này? Phần mềm nào cho phép tạo, xóa, đổi tên, ... tệp/thư mục? File Explorer là một thành phần của phần mềm nào?

Lưu ý:

Các Ví dụ trong SGK nhằm mục đích giúp HS nhận biết phân biệt được chức năng quản lí, điều khiển của hệ điều hành trong tình huống cụ thể. Tuy nhiên, quản lí và cung cấp môi trường tương tác giữa người sử dụng và máy tính thường phải kết hợp với nhau trong quá trình vận hành hệ thống. Do vậy, HS có thể nhận ra chức năng quản lí và chức năng cung cấp môi trường trao đổi thông tin với người dùng ở tất cả các ví dụ trong SGK.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Tại sao nói hệ điều hành đóng vai trò là cầu nối trung gian trao đổi thông tin giữa người dùng với máy tính?

– Em hãy nêu tóm tắt về chức năng của hệ điều hành đối với: hoạt động của máy tính; phần mềm ứng dụng; người dùng.

C. Sản phẩm

– HS chỉ ra, giải thích được sơ lược về chức năng của hệ điều hành ở từng ví dụ:

+ Ví dụ 1: Hệ điều hành quản lí phần cứng, cung cấp giao diện trao đổi thông tin giữa người dùng và máy tính.

+ Ví dụ 2: Hệ điều hành điều khiển phần cứng.

+ Ví dụ 3: Hệ điều hành quản lí, điều khiển các phần mềm đang chạy trên máy tính.

+ Ví dụ 4: Hệ điều hành quản lí tài khoản người dùng, cung cấp môi trường làm việc (hay trao đổi thông tin) cho người dùng.

+ Ví dụ 5: Hệ điều hành lưu trữ, quản lí dữ liệu trong máy tính.

– Dưới sự hỗ trợ của GV, HS tóm tắt được kiến thức tại mục Ghi nhớ.

2. Phần mềm ứng dụng

A. Mục tiêu

– HS nêu được tên một số phần mềm ứng dụng.

– HS phân biệt được hệ điều hành và phần mềm ứng dụng.

– HS biết chương trình cũng là dữ liệu và được lưu trữ dưới dạng tệp trong ổ đĩa.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ để tìm hiểu về phần mềm ứng dụng, về chương trình máy tính, phân biệt được vai trò của phần mềm ứng dụng và hệ điều hành. Quan sát kênh hình để biết được phần mềm ứng dụng tương tác với thiết bị phần cứng thông qua hệ điều hành.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV đặt câu hỏi để định hướng, gợi ý cho HS tìm hiểu nội dung trong SGK.

- Phần mềm ứng dụng là gì? Em đã sử dụng phần mềm ứng dụng nào? Phần mềm đó giúp em xử lý công việc gì trên máy tính? Tại sao cần có phần mềm ứng dụng?
- Chương trình máy tính được lưu trữ dưới dạng nào và lưu trữ ở đâu?
- Phần mềm nào trực tiếp quản lý, điều khiển phần cứng?
- Phần mềm nào cần phải chạy trên nền của hệ điều hành? Phần mềm nào tương tác với thiết bị phần cứng thông qua hệ điều hành?

Lưu ý: Hình 6 trong SGK minh họa hệ điều hành tương tác trực tiếp với thiết bị phần cứng. Phần mềm ứng dụng tương tác với thiết bị phần cứng thông qua hệ điều hành. Phần mềm ứng dụng hoạt động trên nền của hệ điều hành.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, phát biểu thảo luận để chỉ ra tên phần mềm ứng dụng, hệ điều hành, đặc điểm của hệ điều hành, phần mềm ứng dụng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Hệ điều hành Linux chưa thông dụng đối với HS. Ở mục 1, SGK nêu Linux làm ví dụ về hệ điều hành, GV có thể gợi ý HS tìm hiểu về nội dung này.
- Với Bài tập 2, GV có thể chia bảng làm 2 cột, gọi HS lên bảng ghi đặc điểm của hệ điều hành vào một cột, ghi đặc điểm của phần mềm ứng dụng vào cột còn lại. GV yêu cầu HS phát biểu, thảo luận để nêu lí do một là đặc điểm nào đó thuộc về hệ điều hành hoặc thuộc về phần mềm ứng dụng.

Hoạt động

GV gợi ý để HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

C. Sản phẩm

- HS nêu được vai trò của phần mềm ứng dụng là để hỗ trợ con người xử lý công việc cụ thể trên máy tính. Nêu được tên một số phần mềm ứng dụng như MS Word, MS PowerPoint, Zalo, Scratch.
- HS phân biệt được phần mềm ứng dụng và hệ điều hành thông qua vai trò, chức năng của chúng: Hệ điều hành kết nối, quản lý và trực tiếp điều khiển các thiết bị phần cứng; phần mềm ứng dụng chạy trên nền của hệ điều hành, tương tác với thiết bị phần cứng thông qua hệ điều hành.
- HS nêu được chương trình cũng là dữ liệu và được lưu trữ trên ổ đĩa dưới dạng tệp.

Bài tập 1. Chỉ ra được hệ điều hành là: Windows 10, Linux, iOS. Chỉ ra được phần mềm ứng dụng là: iMindmap, MS PowerPoint, MS Word, Scratch, Zalo.

Bài tập 2. Chỉ ra được đặc điểm A, C, E, H thuộc về hệ điều hành; các đặc điểm B, D, G, I, K thuộc về phần mềm ứng dụng; nêu được lí do mỗi đặc điểm nào đó thuộc về hệ điều hành hoặc phần mềm ứng dụng.



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong SGK.

Bài tập 1. HS lựa chọn được các phương án A, B, C là chức năng của hệ điều hành. Phương án D là chức năng của phần mềm ứng dụng, ví dụ như phần mềm MS Word cho phép tạo, chỉnh sửa nội dung tệp văn bản (.doc, .docx).

Bài tập 2. HS nhận ra được phương án D là sai; nêu được lí do phương án D sai là vì để máy tính hoạt động được thì cần phải cài đặt hệ điều hành chứ không phải là phần mềm ứng dụng.

Tương tự, GV yêu cầu HS giải thích sơ lược vì sao A, B, C, E, G là những phương án đúng.



VẬN DỤNG

– HS phát biểu, thảo luận để chỉ ra được hệ điều hành là phần mềm thực hiện lưu trữ dữ liệu vào ổ đĩa.

– Dưới sự hướng dẫn của GV, HS cần nêu được: MS Word là phần mềm ứng dụng và tương tác với phần cứng thông qua hệ điều hành. Nhận được yêu cầu lưu trữ dữ liệu từ MS Word (khi người dùng gõ **Ctrl + S**), hệ điều hành trực tiếp thực hiện lưu trữ dữ liệu vào ổ đĩa (thiết bị phần cứng).

BÀI 3. THỰC HÀNH THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

(1 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

Thao tác thành thạo với tệp và thư mục: tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xóa tệp và thư mục bằng cách ứng dụng File Explorer và bảng chọn ngữ cảnh.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



THỰC HÀNH

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Nhiệm vụ 1. HS làm việc nhóm để thực hiện lần lượt các yêu cầu trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức để HS làm việc nhóm thực hiện yêu cầu của nhiệm vụ này, cho các nhóm HS kiểm tra chéo, góp ý sản phẩm thực hành của nhau.

– Trên cơ sở cây thư mục ở *Hình 1 trong SGK*, GV có thể yêu cầu HS tạo cây thư mục có cấu trúc phù hợp với thực tế nhà trường, lớp học HS đang học. Điều này giúp HS thấy được mối liên hệ giữa cấu trúc cây thư mục và mô hình phân cấp quản lí theo khối, lớp, tổ của nhà trường trong thực tiễn.

– GV yêu cầu HS sử dụng cả ứng dụng File Explorer và bảng chọn ngữ cảnh để thực hiện các thao tác với tệp, thư mục. Gợi ý HS xem cách thực hiện thao tác ở phần Hướng dẫn khi cần thiết.

Nhiệm vụ 2. HS làm việc nhóm, tìm hiểu mục lục SGK Tin học 7, thảo luận, thống nhất cấu trúc cây thư mục cần tạo trước khi thực hiện tạo cây thư mục trên máy tính.

Các nhóm HS kiểm tra chéo, trao đổi, góp ý về tính hợp lí của cấu trúc cây thư mục của mỗi nhóm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Ở nhiệm vụ 2, HS có thể tạo cây thư mục theo ý muốn của HS. GV cần tổ chức để HS giải thích được về tính hợp lí của cấu trúc cây thư mục cần tạo.

B. Sản phẩm

- **Nhiệm vụ 1.** HS tạo được cây thư mục, tệp như yêu cầu trong SGK hoặc theo yêu cầu của GV.
- **Nhiệm vụ 2.** HS giải thích được về tính hợp lí của cấu trúc cây thư mục cần tạo và tạo được cây thư mục trên máy tính.
- HS sử dụng được cả ứng dụng File Explorer và bảng chọn ngữ cảnh để thực hiện thao tác với tệp, thư mục.

HƯỚNG DẪN

Nội dung phần này nhắc lại cho HS về một số lưu ý và lợi ích khi tổ chức lưu trữ, sắp xếp dữ liệu theo cấu trúc cây thư mục; sử dụng các nút lệnh trên cửa sổ File Explorer để thực hiện các thao tác với tệp, thư mục.

Ngoài ra, SGK giới thiệu thêm cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh để thực hiện các thao tác với tệp, thư mục.

Trong quá trình thực hành, khi cần thiết, HS có thể xem, tra cứu nội dung phần Hướng dẫn này để thực hiện thao tác với thư mục, tệp.



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong SGK.

- **Bài tập 1.** Phương án A, C là hai cách cho phép thực hiện sao chép tệp, thư mục.
- **Bài tập 2.** Phương án A, C là hai cách cho phép thực hiện di chuyển tệp.



VẬN DỤNG

HS làm việc cá nhân để tạo cây thư mục lưu trữ tài liệu học tập, giải trí cho bản thân HS trên máy tính. HS trao đổi, giải thích với bạn về tính hợp lí của cây thư mục đã tạo.

BÀI 4. PHÂN LOẠI TỆP VÀ BẢO VỆ DỮ LIỆU TRONG MÁY TÍNH

(1 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Giải thích được phần mở rộng của tên tệp cho biết tệp thuộc loại nào, nêu được ví dụ minh họa.
- Nêu được ví dụ về biện pháp bảo vệ dữ liệu như sao lưu, phòng chống virus.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

GV nêu câu hỏi của phần Khởi động trong SGK. HS quan sát Hình 1 trong SGK, phát biểu thảo luận để trả lời câu hỏi.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Ở Hình 1 trong SGK, trong cửa sổ File Explorer hiển thị 2 tệp **Baitap.docx** và **Baitap.pptx** được lưu trữ trong ổ đĩa D. Khi nhấp đúp vào tệp **Baitap.docx** thì hệ điều hành khởi động phần mềm ứng dụng tương ứng là MS Word để người dùng có thể làm việc. Tương tự như vậy, khi nhấp đúp vào tệp **Baitap.pptx** hệ điều hành cũng khởi động phần mềm ứng dụng tương ứng là MS PowerPoint. Ngoài ra, nhấp đúp vào biểu tượng tệp (ở trước tên tệp), thì phần mềm tương ứng với loại tệp đó cũng sẽ được mở ra.

GV có thể nêu một số câu hỏi để định hướng, tạo tình huống có vấn đề như:

- Hệ điều hành dựa vào thành phần nào trong tên tệp để khởi động phần mềm ứng dụng phù hợp?
- Nếu không có phần mở rộng của tệp, thì hệ điều hành có khởi động phần mềm ứng dụng tương ứng được không?

B. Sản phẩm

HS phát biểu thảo luận tạo không khí học tập sôi nổi để tìm hiểu bài học mới.



KHÁM PHÁ

1. Phân loại tệp

A. Mục tiêu

- Giải thích được phần mở rộng của tên tệp cho biết tệp thuộc loại nào.
- Nhận biết được phần mềm ứng dụng tương ứng với phần mở rộng của tên tệp.
- Nêu được ví dụ minh họa.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ để tìm hiểu các thành phần của tên tệp, vai trò của phần mở rộng của tên tệp trong việc xác định loại tệp.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu thảo luận, tìm hiểu về phân loại tệp dựa vào phần mở rộng của tên tệp và biểu tượng phần mềm ứng dụng ở trước tên tệp.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hiểu thế nào về phần mở rộng của tên tệp? Phần nào trong tên tệp cho phép nhận biết loại tệp?
- Biểu tượng của phần mềm ứng dụng được hệ điều hành hiển thị cùng với tên tệp giúp em biết được điều gì?
- Tên tệp có phần mở rộng như thế nào là tệp chương trình?
- Những gì có thể giúp em nhận biết loại tệp?

Lưu ý: Trong phần mềm ứng dụng, khi đặt tên tệp không cần gõ phần mở rộng, phần mềm ứng dụng sẽ tự động thêm vào cuối tên tệp. Khi thao tác với tệp trong cửa sổ File Explorer thì tránh chỉnh sửa phần mở rộng tên tệp, nếu chỉnh sửa sẽ làm hệ điều hành không nhận biết được hoặc nhận biết sai tên tệp. Khi thực hiện các thao tác với tệp chương trình phải rất cẩn trọng để tránh làm ảnh hưởng đến hoạt động của máy tính.

C. Sản phẩm

- HS giải thích được sơ lược về tệp và phân loại tệp.
- HS giải thích được khi dựa vào phần mở rộng của tên tệp sẽ chỉ ra được phần mềm ứng dụng tương ứng xử lý được tệp đó.
- HS nêu được khi lưu tệp, phần mềm ứng dụng sẽ tự động thêm phần mở rộng cho tên tệp.
- HS nêu khi nhấp đúp vào biểu tượng tệp chương trình (có đuôi **.exe**) thì máy tính sẽ chạy phần mềm đó.

Bài tập 1. Ở Hình 2 trong SGK, để phân loại tệp, dựa vào phần mở rộng của tên tệp.

Ví dụ: phần mở rộng **.docx** là tệp văn bản (phần mềm MS Word có thể xử lý tệp này), tệp có phần mở rộng **.pptx** là tệp trình chiếu (phần mềm MS PowerPoint có thể xử lý tệp này), phần mở rộng là **.xlsx** là tệp bảng tính (phần mềm MS Excel có thể xử lý tệp này).

Bài tập 2. Nếu đổi tên phần mở rộng **Bangdiem.xlsx** ở Hình 2 trong SGK thành **Bangdiem.pptx** thì biểu tượng phần mềm ứng dụng sẽ thay đổi tương ứng với phần mở rộng của tên tệp. Vì hệ điều hành có chức năng quản lý tệp, tạo môi trường giao tiếp với người dùng, cùng với việc hiển thị tên tệp, hệ điều hành còn hiển thị cả biểu tượng phần mềm của tệp đó.

2. Một số biện pháp bảo vệ dữ liệu

A. Mục tiêu

HS nêu được ví dụ về biện pháp bảo vệ dữ liệu như sao lưu, phòng chống virus.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ để tìm hiểu về ưu nhược điểm của các cách sao lưu dữ liệu và các biện pháp được sử dụng để phòng chống virus.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, phát biểu thảo luận để chỉ ra được chức năng Backup của hệ điều hành trong việc sao lưu dữ liệu và các nguyên tắc bảo đảm an toàn dữ liệu, phòng chống phần mềm độc hại khi sử dụng máy tính.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Theo em, những nguyên nhân nào có thể làm cho dữ liệu trong máy tính bị mất hay hư hỏng?
- Cần sử dụng những biện pháp nào để bảo vệ dữ liệu?
- Để phòng tránh tệp dữ liệu của em trên máy tính có thể bị mất (ví dụ như sơ ý xóa nhầm) thì em cần phải làm gì?
- Theo em có cần cài đặt phần mềm phòng chống virus cho máy tính không? Tại sao?
- Hãy cho biết tên phần mềm phòng chống virus được cài đặt trên máy tính em đang sử dụng.
- Em hãy nêu tóm tắt các ưu điểm, nhược điểm của ba cách sao lưu dữ liệu.

C. Sản phẩm

- HS nêu được các ưu điểm, nhược điểm của các cách sao lưu dữ liệu.
- HS nêu được sử dụng phần mềm diệt virus giúp ngăn ngừa, diệt các phần mềm độc hại và bảo vệ dữ liệu trong máy tính.

Bài tập 1. Chỉ ra được đáp án sai là D, vì hệ điều hành **MS Windows** cung cấp chức năng Backup thuận tiện để tạo bản sao dữ liệu trong máy tính. Người dùng có thể lựa chọn lưu trữ bản sao theo cách sao lưu nội bộ, sao lưu ngoài hay sao lưu từ xa.

Bài tập 2. Đáp án A, B, D đúng. Còn đáp án C là không hợp lí vì tuy máy tính đã có phần mềm diệt virus, bật chức năng tường lửa chỉ là một biện pháp hạn chế sự tấn công của phần mềm độc hại, chứ không phải là không thể bị phần mềm độc hại tấn công nữa.



LUYỆN TẬP

– HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong SGK.

Bài tập 1. HS quan sát *Hình 4 trong SGK* và dựa vào phần mở rộng của tên tệp để trả lời câu hỏi.

Bài tập 2. HS nhận ra được phương án D là sai; nêu được lí do phương án D sai là vì truy cập vào các liên kết hoặc tải dữ liệu từ Internet khi chưa rõ độ tin cậy thì máy tính sẽ dễ dàng bị lây nhiễm các phần mềm độc hại.

– Tương tự, GV yêu cầu HS giải thích sơ lược vì sao A, B, C, E là những phương án đúng.



VẬN DỤNG

– HS phát biểu về cách bảo vệ dữ liệu của em trên máy tính ở phòng thực hành Tin học của nhà trường như: cài đặt phần mềm phòng chống virus, sao lưu dữ liệu, thực hiện đúng quy tắc sử dụng máy tính để đảm bảo an toàn dữ liệu, ...

– Trên cơ sở phát biểu của HS, GV gợi ý để HS đề xuất, bổ sung biện pháp bảo vệ dữ liệu cho máy tính ở nhà. GV khuyến khích HS về nhà tìm hiểu thực tế máy tính ở nhà để đề xuất với cha mẹ, người thân tăng cường biện pháp bảo vệ dữ liệu.

CHỦ ĐỀ 2 TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

(2 tiết)

BÀI 5. MẠNG XÃ HỘI

(2 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội. Nhận biết được một số website là mạng xã hội.
- Nêu được tên của một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó.
- Sử dụng được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội để giao lưu và chia sẻ thông tin.
- Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: phần Khởi động, Khám phá.

Tiết 2: phần Luyện tập, Thực hành, Vận dụng.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS suy nghĩ, phát biểu trao đổi trước lớp về những dịch vụ trên Internet mà HS đã sử dụng để gửi, nhận dữ liệu, giao tiếp qua Internet; những loại thông tin, dữ liệu HS có thể gửi, nhận khi sử dụng dịch vụ trên Internet.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Em sử dụng ứng dụng nào để: gửi, nhận thông tin, tài liệu học tập? trao đổi, trò chuyện, giao tiếp với bạn bè, người thân? những loại tài liệu, dữ liệu nào có thể được gửi, nhận thông qua phần mềm mạng đó?

Lưu ý: GV có thể đặt câu hỏi, gợi ý để HS nêu các dịch vụ đã sử dụng khi học, trao đổi tài liệu học tập qua mạng.

B. Sản phẩm

– HS kể được tên một số dịch vụ (hoặc tên phần mềm mạng) mà HS đã sử dụng để trao đổi thông tin trên Internet. Ví dụ như Gmail, Outlook, Zalo, Messenger, Skype, MS Teams, Google Meet, Facebook, ...

– Nêu được một số dạng thông tin có thể gửi, nhận thông qua các dịch vụ đó. Ví dụ như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, các liên kết, ...

– HS tích cực phát biểu, thảo luận, hứng thú vào bài học mới.



KHÁM PHÁ

1. Mạng xã hội

A. Mục tiêu

- Nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội. Nhận biết được một số website là mạng xã hội.
- Nêu được tên của một kênh trao đổi thông tin thông dụng trên Internet và loại thông tin trao đổi trên kênh đó.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Một số kênh trao đổi thông tin trên Internet

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, nêu các dạng thông tin có thể trao đổi trên Internet, các dịch vụ (kênh) trao đổi thông tin phổ biến hiện nay trong đó có mạng xã hội.

Hoạt động

HS phát biểu, nêu tên các mạng xã hội mà HS đã sử dụng, các việc có thể làm khi tham gia mạng xã hội.

b) Mạng xã hội

Hoạt động

HS đọc kênh chữ để tìm hiểu khái niệm mạng xã hội, chức năng của mạng xã hội.

Hoạt động

HS phát biểu, thảo luận nêu các chức năng chính của mạng xã hội mà HS biết; nêu tên, địa chỉ một website và đối chiếu các chức năng chính của website đó với chức năng cơ bản của mạng xã hội để xác định website đó là mạng xã hội không.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Những loại thông tin nào có thể được gửi, nhận qua Internet?
- Em hãy nêu một số kênh trao đổi thông tin phổ biến hiện nay trên Internet.
- Em hiểu thế nào là mạng xã hội? Nêu một số chức năng cơ bản của mạng xã hội. Website vietnamnet.vn (hay vnexpress.net, tienphong.vn, ...) có phải là mạng xã hội không? Tại sao?
- Để tham gia mạng xã hội người dùng phải làm gì? Người dùng có thể tự đăng tải thông tin lên mạng xã hội không?

Lưu ý: Nếu có điều kiện, GV trình chiếu mạng xã hội Facebook để minh họa trực quan một số chức năng của mạng xã hội.

C. Sản phẩm

– HS nêu được một số kênh trao đổi thông tin phổ biến trên Internet như thư điện tử, nhắn tin, gọi điện thoại (voice call), gọi điện thoại kèm hình ảnh (video call), diễn đàn (forum), mạng xã hội.

– HS nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội như: kết nối người dùng, trò chuyện, trao đổi, chia sẻ, tìm kiếm và lưu trữ thông tin; nêu được để tham gia mạng xã hội thì phải đăng kí để được cấp tài khoản mạng xã hội; người dùng tự đăng tải và quản lí thông tin trên trang mạng xã hội của mình.

– HS nêu được địa chỉ website và một số chức năng chính của một vài mạng xã hội cụ thể như Facebook, Youtube, Instagram, ...; đối chiếu được chức năng cơ bản của mạng xã hội để nhận biết được một website là mạng xã hội hoặc không là mạng xã hội.

2. Sử dụng mạng xã hội Facebook

A. Mục tiêu

- Biết cách tạo tài khoản mạng xã hội Facebook.
- Biết cách sử dụng một số chức năng của Facebook như: tạo tài khoản; đăng nhập, cập nhật thông tin cá nhân; tạo và đăng tải bài viết; bình luận, chia sẻ bài viết; kết bạn và trò chuyện.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ và quan sát kênh hình để tìm hiểu các bước tạo tài khoản; các bước đăng nhập, cập nhật thông tin cá nhân; cách tạo và đăng tải bài viết; bình luận, chia sẻ bài viết; cách thức kết bạn và trò chuyện.

Hoạt động

HS thảo luận cặp đôi, phát biểu, trao đổi chọn các chức năng của Facebook.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hãy nêu các bước: tạo tài khoản Facebook; đăng nhập, cập nhật thông tin cá nhân; tạo và đăng tải bài viết; kết bạn và trò chuyện.
- Em hãy kể tên các công việc người dùng có thể thực hiện được sau khi đã đăng nhập vào tài khoản Facebook.

Lưu ý:

- Nếu có điều kiện, GV thực hành (hoặc gọi HS lên thực hành) minh họa, trình chiếu để HS quan sát trực quan thao tác sử dụng Facebook.
- Nội dung phần Khám phá khá dài nên GV có thể cho HS tìm hiểu nhanh, HS có thể xem lại nội dung mục 2 khi thực hành trên máy tính.

C. Sản phẩm

HS nêu được một số chức năng cơ bản của mạng xã hội Facebook như: tạo tài khoản; đăng nhập, cập nhật thông tin cá nhân; tạo và đăng bài viết; bình luận, chia sẻ bài viết; kết bạn và trò chuyện.

3. Tính hai mặt của mạng xã hội

A. Mục tiêu

- Nêu được ví dụ cụ thể về hậu quả của việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu mặt tích cực và mặt hạn chế của mạng xã hội; một số ví dụ cụ thể về việc sai trái, vi phạm pháp luật trên mạng xã hội.

Hoạt động

HS thảo luận cặp đôi, phát biểu để chọn những phương án trong bài tập 1 là mặt hạn chế của mạng xã hội; nêu được những hậu quả xảy ra khi sử dụng mạng xã hội vào mục đích sai trái ở bài tập 2.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hãy nêu những lợi ích khi tham gia mạng xã hội. Tham gia mạng xã hội giúp ích gì cho em?
- Tham gia mạng xã hội, người dùng có thể đối mặt với những nguy cơ nào? Hãy nêu một số hành vi sử dụng mạng xã hội vào mục đích sai trái. Hậu quả của những hành vi này là gì?

C. Sản phẩm

– HS nêu được những mặt tích cực của mạng xã hội như: thông tin đa dạng, phong phú cập nhật; mở rộng, duy trì mối quan hệ; cung cấp thông tin, bày tỏ quan điểm, ý kiến cá nhân, ... HS kể được một số lợi ích khi HS tham gia mạng xã hội.

– Bài tập 1. HS chỉ ra được B, C là những hạn chế; A, D là những mặt tích cực của mạng xã hội.

– Bài tập 2.

a) HS nêu được hậu quả là sẽ bị xử lý theo quy định của pháp luật, có thể bị xử lý hành chính hoặc hình sự;

b) HS nêu được hậu quả là sẽ bị xử lý theo quy định của pháp luật, có thể bị phạt đến 20 triệu đồng.

– HS nêu được một số ví dụ cụ thể về những việc làm sai trái và hậu quả khi thực hiện những việc sai trái đó trên mạng xã hội như trong SGK và có thể lấy thêm ví dụ khác trong thực tiễn.



LUYỆN TẬP

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

Bài tập 1. Chọn đáp án A, B, C.

Bài tập 2. Chọn tất cả các đáp án A, B, C, D.

Bài tập 3. HS nêu được ví dụ về một sự việc cụ thể xảy ra trong thực tiễn dẫn đến hậu quả cả cho người thực hiện hành vi sai trái trên mạng xã hội và nạn nhân.

GV gợi ý HS tìm hiểu trong thực tiễn những ví dụ về hành vi sai trái trên mạng xã hội bị xử phạt như: tung tin sai sự thật dẫn đến người tung tin bị phạt tiền và người nhận được thông tin hoang mang, lo lắng; nói xấu, bôi nhọ, đe dọa người khác làm ảnh hưởng đến sức khỏe tâm sinh lý, tính mạng của người khác và người thực hiện những hành vi này bị xử lý theo quy định của pháp luật.



THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

- Tạo được tài khoản, đăng nhập và cập nhật được thông tin cá nhân trên mạng xã hội.
- Sử dụng được một chức năng của mạng xã hội như tìm kiếm, kết bạn, trò chuyện, đăng bài, chia sẻ, bình luận, ...

B. Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS thực hành theo nhóm dưới sự hỗ trợ, giám sát của GV.

Trong quá trình thực hành, khi cần thiết, HS có thể xem lại hướng dẫn ở mục 2 (Sử dụng mạng xã hội Facebook).

GV tổ chức để các nhóm HS trao đổi, hỗ trợ, tương tác lẫn nhau để kiểm chứng kết quả thực hành đối với các yêu cầu thực hành b, c, d.

Lưu ý:

- HS đã có tài khoản mạng xã hội thì sử dụng tài khoản sẵn có để thực hành. Nếu HS lựa chọn mạng xã hội khác Facebook thì cần tạo nhóm HS sử dụng cùng mạng xã hội để tương tác, hỗ trợ nhau trong tiết thực hành.
- GV hướng dẫn, nhắc nhở HS về các nội dung đăng tải, chia sẻ trên mạng xã hội phải có tính xác thực, tính đúng đắn. Nếu nội dung chỉ mang tính chất thực hành, minh họa thì có thể xóa nội dung tin, bài đã đăng trước khi thoát khỏi mạng xã hội.

C. Sản phẩm

HS sử dụng được một số chức năng chính của mạng xã hội: tạo được tài khoản cá nhân, đăng nhập, tìm kiếm, kết bạn, trò chuyện, đăng tin bài, chia sẻ, bình luận, ...



VẬN DỤNG

HS trao đổi tên tài khoản cá nhân, tạo nhóm trên mạng xã hội theo nhóm, tổ, cả lớp và khuyến khích HS sử dụng nhóm vừa được tạo để chia sẻ, trao đổi thông tin phục vụ học tập, rèn luyện sức khỏe.

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ I

(1 tiết)

I. MA TRẬN ĐỀ

Nội dung	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao	
	Trắc nghiệm	Tự luận	Trắc nghiệm	Tự luận	Trắc nghiệm	Tự luận	Trắc nghiệm	Tự luận
Bài 1. Thiết bị vào và thiết bị ra	Câu 1, 2		Câu 3		Câu 4			
Bài 2. Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	Câu 5		Câu 6					
Bài 3. Thực hành thao tác với tệp, thư mục	Câu 7		Câu 8	Câu 11				
Bài 4. Phân loại tệp và bảo vệ dữ liệu trong máy tính	Câu 9			Câu 12	Câu 10			
Bài 5. Mạng xã hội		Câu 13		Câu 14				Câu 15
Tổng	5	1	3	3	2			1

II. NỘI DUNG ĐỀ

1. Các thiết bị nào dưới đây là thiết bị vào?

- A. Bàn phím, chuột, màn hình cảm ứng, micro, máy quét.
- B. Bàn phím, loa, chuột, micro, màn hình.
- C. Màn hình, chuột, bàn phím, máy in, micro, máy quét, webcam.
- D. Màn hình, loa, máy in, máy chiếu.

2. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Các thiết bị vào – ra của máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh thường được thiết kế nhỏ, gọn, thuận tiện khi di chuyển, sử dụng.
- B. Các thiết bị máy ảnh kỹ thuật số, máy ghi hình kỹ thuật số không cho phép thu thập, lưu trữ và thực hiện xử lý tệp ảnh, tệp video đơn giản.
- C. Với máy tính bảng, điện thoại thông minh, người dùng có thể sử dụng chuột bằng cách dùng ngón tay chạm trực tiếp vào màn hình cảm ứng.
- D. Loa thông minh có thể tương tác với người dùng qua giọng nói như hỏi, đáp về thời tiết, giờ.

3. Lựa chọn phương án đúng nhất.

Thiết bị vào có chức năng:

- A. thực hiện tiếp nhận thông tin, chuyển đổi thành dữ liệu số.
- B. chuyển đổi thông tin thành dữ liệu số và đưa vào trong máy tính.
- C. thực hiện chuyển đổi dữ liệu trong máy tính thành dạng thông tin thường gặp như văn bản, hình ảnh, âm thanh.
- D. thực hiện tiếp nhận thông tin dạng thường gặp và chuyển đổi thông tin thành dữ liệu số rồi đưa vào trong máy tính.

4. Lựa chọn phương án đúng.

Các thiết bị nhớ (ổ đĩa cứng, thẻ nhớ, đĩa quang, ...) không được coi là thiết bị vào – ra vì:

- A. các thiết bị này có thể thực hiện xử lý, lưu trữ thông tin, trao đổi thông tin với máy tính.
- B. các thiết bị này không thể thực hiện xử lý, lưu trữ thông tin, trao đổi thông tin với máy tính.
- C. chúng không thực hiện chức năng chuyển đổi dạng thông tin thường gặp thành dữ liệu số trong máy tính và ngược lại.
- D. chúng có thể thực hiện chức năng chuyển đổi dạng thông tin thường gặp thành dữ liệu số trong máy tính và ngược lại.

5. Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Phần mềm ứng dụng tương tác với thiết bị phần cứng thông qua hệ điều hành.
- B. Hệ điều hành kết nối, quản lý, điều khiển các thiết bị phần cứng, phần mềm trên máy tính.
- C. Cần phải cài đặt phần mềm hệ điều hành trong máy tính trước, sau đó mới cài đặt các phần mềm ứng dụng.
- D. Cần phải cài đặt các phần mềm ứng dụng trong máy tính trước, sau đó mới cài đặt phần mềm hệ điều hành.

6. Khi soạn thảo văn bản trong MS Word, em gõ tổ hợp phím **Ctrl+S**, phần mềm nào trực tiếp thực hiện lưu dữ liệu vào ổ đĩa?

- A. MS Word.
- B. Hệ điều hành.
- C. Phần mềm gõ 10 ngón.
- D. Tất cả các phần mềm trên.

7. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Có thể tạo được nhiều thư mục con trong một thư mục mẹ.
- B. Có thể tạo được nhiều tệp tin trong một thư mục.
- C. Có thể tạo được nhiều thư mục con cùng tên trong một thư mục mẹ.
- D. Có thể tạo nhiều thư mục con và tệp trong một thư mục mẹ.

8. Có thể thực hiện những công việc nào dưới đây đối với một thư mục?

- A. Đổi tên, di chuyển thư mục.
- B. Tạo thư mục mới, tệp tin mới trong thư mục.
- C. Sao chép, xóa thư mục.
- D. Tất cả A, B, C.

9. Để bảo vệ dữ liệu trong máy tính của mình, em không nên làm gì?

- A. Mở tệp đính kèm trong thư điện tử cho người lạ gửi đến.
- B. Thường xuyên sao lưu dữ liệu định kì và cài đặt phần mềm quét virus trên máy tính.
- C. Cập nhật bản vá lỗi hệ điều hành.
- D. Không sao chép dữ liệu từ các thiết bị lưu trữ ngoài chưa đủ độ tin cậy.

10. Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Tên tệp thường gồm 2 phần là phần tên và phần mở rộng, chúng được phân cách nhau bởi dấu chấm.

B. Khi đặt tên tệp không cần đặt tên phần mở rộng.

C. Không nên chỉnh sửa phần mở rộng của tệp để tránh nhầm lẫn cho người sử dụng và có thể làm cho hệ điều hành nhận biết sai loại tệp.

D. Dựa vào phần mở rộng ta có thể biết được máy tính đang sử dụng phần mềm hệ điều hành nào.

11. Nêu những thao tác em có thể thực hiện với thư mục.

12. Tại sao cần phải cài đặt phần mềm diệt virus trên máy tính cá nhân?

13. Những kênh trao đổi thông tin phổ biến trên Internet hiện nay là gì?

14. Chức năng chính của mạng xã hội Facebook là gì?

15. Đọc tình huống dưới đây:

Thầy Tuấn là một giáo viên dạy Toán giỏi, có uy tín trong nhà trường. Tuần trước, Lan bị thầy ghi vào sổ đầu bài vì tội danh "*Còn lười học, nhiều lần không làm bài tập về nhà*". Lan ghét môn Toán và không thích thầy Tuấn nên em đã mang điện thoại đến trường và chụp lén cảnh các bạn ngủ gục trên bàn trong giờ ra chơi, sau đó đến giờ học Toán em đã lén lấy điện thoại ra và đăng ảnh vừa chụp lén Facebook với tiêu đề "*Tiết học toán thật là thú vị!*", ...

Em hãy đưa ra quan điểm của mình về hành động của bạn Lan, em sẽ xử lý như thế nào nếu em nhìn thấy bài đăng trên?

III. ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM

Phần TN gồm 10 câu/5 điểm → Mỗi câu 0,5 điểm

1. A 2. B 3. D 4. C 5. D 6. B 7. C 8. D 9. A 10. D

Mỗi câu hỏi trả lời đúng được 1 điểm (Có thể chia nhỏ ý để chấm với thang điểm trong mỗi câu là 0,25 điểm, 0,5 điểm, 0,75 điểm, tối đa là 1 điểm)

11. Một số lệnh thao tác có thể thực hiện được khi làm việc với thư mục: *Tạo thư mục mới, đổi tên thư mục, sao chép thư mục, di chuyển thư mục, xóa thư mục.*

12. Lí do cần phải cài đặt phần mềm diệt virus trên máy tính cá nhân là để ngăn chặn phần mềm độc hại tấn công dẫn đến dữ liệu trong máy tính bị mất, hỏng.

13. Những kênh trao đổi thông tin phổ biến trên Internet hiện nay là: *thư điện tử, nhắn tin, gọi điện, diễn đàn, trang blog hoặc trang mạng xã hội.*

14. Một số chức năng chính của mạng xã hội Facebook: *Tạo tài khoản mới; chỉnh sửa thông tin cá nhân; tạo, đăng tải bài viết mới; chia sẻ, bình luận bài viết; tìm kiếm, kết bạn, trò chuyện; theo dõi bạn bè.*

15. Câu trả lời của HS có thể khác nhau, nhưng cần có hai ý sau:

- Không đồng tình với việc làm của bạn Lan. Hành vi của bạn Lan ít nhất là vi phạm đạo đức.
- Khuyến bạn xóa bài viết.

CHỦ ĐỀ 3 Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

(2 tiết)

BÀI 6. VĂN HOÁ ỨNG XỬ QUA PHƯƠNG TIỆN TRUYỀN THÔNG SỐ

(2 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Thực hiện được giao tiếp qua mạng một cách lịch sự, có văn hoá.
- Nêu được cách ứng xử hợp lý khi gặp thông tin xấu, không phù hợp lứa tuổi.
- Biết tìm đến sự giúp đỡ, tư vấn của người lớn đáng tin cậy khi gặp mâu thuẫn, xung đột, bị bắt nạt trên mạng.
- Nêu được một số ví dụ về truy cập thông tin không hợp lệ.
- Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: phần Khởi động và mục 1, 2 phần Khám phá.

Tiết 2: mục 3 phần Khám phá, phần Luyện tập và Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

HS tìm hiểu, sưu tầm ví dụ thực tiễn về những hành vi, ứng xử giao tiếp trên mạng dẫn đến hiểu lầm, xung đột.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc SGK, phát biểu, thảo luận về những kinh nghiệm, biện pháp để phát huy lợi ích cũng như phòng tránh rủi ro, hạn chế khi giao tiếp qua mạng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV gợi ý để HS nêu những lợi ích cũng như vấn đề gặp phải khi sử dụng thư điện tử, tin nhắn, điện thoại, tham gia diễn đàn, mạng xã hội. Ví dụ, sử dụng các phương tiện trên Internet giúp dễ dàng trao đổi tài liệu, kinh nghiệm học tập, rèn luyện sức khoẻ, giao lưu, kết bạn, ...; nhưng cũng có thể gặp phải những thông tin giả mạo, sai sự thật, có thể gặp những người nhắn tin, bình luận thiếu văn hoá, xúc phạm, đe dọa, bắt nạt, ...
- GV có thể chia lớp thành hai nhóm (ví dụ nhóm một là HS ở các dãy bàn bên phải, nhóm hai là HS ở các dãy bàn bên trái). Nhóm một thảo luận để đưa ra những kinh nghiệm, biện pháp để phát huy lợi ích của giao tiếp qua mạng. Nhóm hai thảo luận để đưa ra những kinh nghiệm, biện pháp để phòng tránh hạn chế, rủi ro khi giao tiếp qua mạng. GV gọi đại diện nhóm ghi kết quả lên bảng. Hai nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

B. Sản phẩm

HS đưa ra thảo luận về những kinh nghiệm, biện pháp để phát huy lợi ích, phòng tránh rủi ro, hạn chế khi giao tiếp, trao đổi thông tin qua Internet.

1. Giao tiếp qua mạng

A. Mục tiêu

- Thực hiện được giao tiếp qua mạng một cách lịch sự, có văn hoá.
- Nêu được cách ứng xử hợp lý khi gặp thông tin xấu, không phù hợp lứa tuổi.
- Biết tìm đến sự giúp đỡ, tư vấn của người lớn đáng tin cậy khi gặp mâu thuẫn, xung đột, bị bắt nạt trên mạng.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu về đặc điểm của giao tiếp qua mạng, một số lưu ý cần thực hiện để giao tiếp an toàn, lành mạnh qua mạng.

Hoạt động

HS làm việc theo nhóm đôi để thực hiện bài tập 1, 2. Đối với bài tập 1, HS lựa chọn việc nên làm và không nên làm, đồng thời giải thích lí do (trên cơ sở áp dụng các lưu ý ở hoạt động Đọc). Tương tự, đối với bài tập 2, trên cơ sở áp dụng lưu ý e) ở hoạt động Làm HS lựa chọn việc nên làm khi bị bắt nạt trên mạng và nêu lí do không nên làm những việc còn lại (dưới sự hướng dẫn của GV).

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV nhấn mạnh đặc điểm và cũng là sự khác biệt quan trọng giữa giao tiếp qua mạng và giao tiếp thông thường là: khi giao tiếp qua mạng (đặc biệt là mạng xã hội), ta có thể không biết tất cả những người đang trao đổi thông tin với mình và ngược lại; mối quan hệ khi giao tiếp trên môi trường mạng thường đa dạng, phức tạp, khó kiểm soát hơn; Cộng đồng mạng gồm nhiều đối tượng, thành phần, sự đa dạng về văn hoá, phong tục, tập quán, quan điểm, lứa tuổi, ... Đó là lí do chính cần phải có những biện pháp để giao tiếp trên mạng một cách an toàn, lành mạnh, ứng xử lịch sự gồm các ý từ điều (a) đến điều (e) của SGK.

– Đối với bài tập 1, 2 của hoạt động Làm, GV hướng dẫn HS áp dụng những lưu ý ở hoạt động Đọc để xác định việc nên hay không nên làm và nêu lí do.

Lưu ý: HS lớp 7 chưa có nhiều hiểu biết, kinh nghiệm về mạng xã hội, các em đang ở giai đoạn phát triển, thay đổi về tâm sinh lí nên việc hướng dẫn các em các biện pháp giao tiếp trên mạng an toàn, lành mạnh là rất cần thiết. Các em HS ở lứa tuổi này rất dễ bị các đối tượng xấu lợi dụng, đe dọa, bắt nạt. GV có thể mở rộng thêm kiến thức cho các em về một số dấu hiệu bị bắt nạt trên mạng như: Đe dọa bằng tin nhắn, hình ảnh, video, âm thanh, ... nhằm dọa nạt (báo bố mẹ, nhà trường), tổn thương hoặc bị sai khiến làm

những việc vi phạm đạo đức, pháp luật, ... Đồng thời hướng dẫn thêm cho các em là kể cả khi em đã trót mắc lỗi thì cứ mạnh dạn trình bày với người lớn đáng tin cậy (bố, mẹ, thầy, cô) để được giúp đỡ giải quyết, nếu không dễ bị kẻ xấu lợi dụng dẫn đến sự việc tồi tệ hơn; hướng dẫn HS chụp ảnh tin nhắn, ghi lại lời nói của kẻ xấu để làm bằng chứng; không kết bạn một cách bừa bãi; không hẹn gặp trực tiếp người không tin cậy ở nơi vắng vẻ, dễ bị cô lập, khó tìm người trợ giúp.

C. Sản phẩm

- HS nêu được sự khác biệt giữa giao tiếp thông thường với giao tiếp qua mạng.
- Nêu được 5 lưu ý cần thực hiện để giao tiếp qua mạng an toàn, lành mạnh; nêu được ví dụ minh họa.
- Áp dụng 5 lưu ý đến lựa chọn và giải thích được các việc nên làm (A, B, C, D, H, L), không nên làm (E, G, I, K) ở bài tập 1. Dưới sự hỗ trợ của GV lựa chọn và giải thích được việc nên làm (A) và những việc không nên làm (B, C, D).

2. Truy cập không hợp lệ

A. Mục tiêu

- Nêu được một số ví dụ về truy cập thông tin không hợp lệ.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc nội dung tình huống đặt ra trong SGK và phát biểu ý kiến cá nhân về việc làm của bạn Thanh trong tình huống đó.

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 3 trong SGK* để tìm hiểu về các trường hợp truy cập không hợp lệ.

Hoạt động

HS áp dụng các trường hợp truy cập không hợp lệ ở hoạt động Đọc để lựa chọn đáp án và nêu lí do chọn hoặc không chọn đối với mỗi phương án trong các bài tập.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Việc làm của bạn Thanh là nên hay không nên? Tại sao?
- Em hãy nêu một số ví dụ về truy cập không hợp lệ.
- Đối với mỗi bài tập, GV yêu cầu HS phát biểu, thảo luận nêu lí do chọn hoặc không chọn theo từng phương án.

C. Sản phẩm

- HS nhận xét được việc làm của bạn Thanh là không nên vì chưa được bạn Long cho phép. Sau khi tìm hiểu nội dung hoạt động Đọc tiếp theo thì HS biết được việc làm của Thanh là không hợp lệ (đọc trộm thư điện tử).

– HS nêu được một số ví dụ về truy cập không hợp lệ (HS có thể nêu lại ví dụ trong SGK, khuyến khích HS nêu thêm ví dụ khác hoặc nêu ví dụ cụ thể hơn).

– Đối với bài tập 1, HS áp dụng được kiến thức ở hoạt động Đọc để chọn và nêu lí do các phương án A, B, C là truy cập không hợp lệ, phương án D là hợp lệ (cung cấp miễn phí cho HS nghĩa là HS được phép sử dụng).

– Đối với bài tập 2, HS đã được học về những hạn chế của thư điện tử (ở lớp 6), mạng xã hội, tin nhắn (ở Bài 5), nên có thể chọn được A, B, C là những kênh mà thông tin xấu có thể phát tán. GV hướng dẫn thêm để HS biết trang thông tin điện tử của cơ quan nhà nước là nguồn thông tin chính thống, được kiểm duyệt và bảo vệ nên đó là nguồn thông tin đáng tin cậy.

– Đối với bài tập 3, HS áp dụng được kiến thức ở hoạt động Đọc để chọn và nêu lí do các phương án A, B, C, E là việc nên làm, phương án D là việc không nên làm.

3. Tác hại và cách phòng tránh nghiện Internet

A. Mục tiêu

– Biết được tác hại của bệnh nghiện Internet, từ đó có ý thức phòng tránh.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu biểu hiện, tác hại và cách phòng tránh nghiện Internet.

Hoạt động

HS phát biểu, thảo luận trước lớp nêu những hậu quả có thể xảy ra khi bị nghiện Internet, những điều cần thực hiện để giúp phòng tránh nghiện Internet (HS có thể xem lại nội dung ở hoạt động Đọc để làm bài tập. Khuyến khích HS nêu những hậu quả khác ngoài SGK, những biện pháp khác ngoài SGK để giúp phòng tránh nghiện Internet).

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hãy chỉ ra các biểu hiện của việc nghiện Internet.
- Đối với HS, khi bị nghiện Internet sẽ dẫn đến những hậu quả nào?
- Làm thế nào để phòng tránh việc nghiện Internet?

C. Sản phẩm

HS nêu được những biểu hiện, tác hại của việc nghiện Internet; liệt kê được các giải pháp phòng tránh nghiện Internet.



LUYỆN TẬP

HS phát biểu trước lớp để hoàn thành bài tập 1, làm việc cá nhân hoặc làm việc theo nhóm để trả lời đáp án trắc nghiệm cho bài tập 2, 3 trong SGK.

– Bài tập 1.

+ Tình huống A. Khi bị người khác nhắn tin xúc phạm, đe dọa thì cần báo cho người lớn đáng tin cậy hoặc cơ quan có thẩm quyền giúp đỡ giải quyết; chụp lại tin nhắn để làm bằng chứng.

+ Tình huống B. Trước khi đăng kí tham gia một mạng xã hội thì cần tìm hiểu quy định của mạng xã hội đó.

+ Tình huống C. Khi nhận được địa chỉ web có nội dung không phù hợp do bạn gửi đến thì không truy cập và địa chỉ đó và xoá địa chỉ đó. Đồng thời, nhắc bạn không gửi những tin nhắn như thế cho em và khuyên bạn không truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi.

– Bài tập 2.

+ Tình huống A là việc làm hợp lệ thể hiện ứng xử văn minh, lịch sự.

+ Tình huống B là việc làm không hợp lệ vì Mạnh đã truy cập, xem thông tin trong tài khoản mạng xã hội của Phong khi chưa được Phong cho phép.

– **Bài tập 3.** A, B, C đều là những yếu tố giúp phòng tránh nghiện Internet. Tuy nhiên, ý thức tự giác của bản thân là quan trọng nhất.



VẬN DỤNG

Chân trời sáng tạo

1. GV tổ chức để HS phát biểu, đưa ra các lời khuyên để phòng tránh nghiện Internet. HS có thể nêu những lời khuyên là các biện pháp như trong SGK. Khuyến khích HS nêu những lời khuyên, kinh nghiệm phù hợp khác ngoài SGK.

2. GV tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm (4 – 6 nhóm), các nhóm tìm hiểu, thảo luận để chỉ ra những hành vi, cách ứng xử nào là không phù hợp, không văn minh, lịch sự là nguyên nhân dẫn đến hiểu nhầm, xung đột.

CHỦ ĐỀ 4 ỨNG DỤNG TIN HỌC

(16 tiết)

BÀI 7. PHẦN MỀM BẢNG TÍNH

(3 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Biết được nhu cầu sử dụng bảng tính trong đời sống và trong học tập.
- Nhận biết được các thành phần cơ bản của màn hình bảng tính, trang tính.
- Nhận biết được hàng, cột, ô tính; hiểu khái niệm địa chỉ ô tính.
- Thực hiện được việc di chuyển trên trang tính và nhập dữ liệu vào trang tính.
- Trình bày được một số kiểu dữ liệu.
- Nhập được một số dữ liệu khác nhau vào ô tính.
- Thực hiện được một số phép toán thông dụng.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: phần Khởi động và mục 1, 2 phần Khám phá.

Tiết 2: mục 3 phần Khám phá và phần Luyện tập.

Tiết 3: phần Thực hành, Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm MS Word, MS Excel.
- Tập *Bảng điểm học kì I môn tin học của tổ 1* được tạo trên phần mềm MS Word.
- Các tệp bảng tính *Danh sách HS đoạt giải quốc tế* và *Bảng điểm học kì I môn Tin học của tổ 1*.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Là bài học đầu tiên của chủ đề Ứng dụng Tin học, GV dành thời gian nêu lại những phần mềm ứng dụng HS đã học như phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm trình chiếu và chức năng cơ bản của mỗi phần mềm. Sau đó GV giới thiệu nội dung HS sẽ tìm hiểu ở chủ đề này là phần mềm bảng tính – một phần mềm thông dụng trong bộ phần mềm tin học văn phòng và tiếp tục tìm hiểu sâu hơn về phần mềm trình chiếu.

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm tìm hiểu nội dung trong SGK, phát biểu, thảo luận tìm câu trả lời cho các câu hỏi trong SGK; HS trao đổi về nhu cầu xử lý thông tin được trình bày ở dạng bảng, sự cần thiết phải có phần mềm bảng tính.

Ở lớp 6, HS đã làm việc với bảng trong MS Word. Mặc dù trong MS Word cũng có công cụ xử lý dữ liệu dạng bảng (như tính toán, sắp xếp) nhưng còn đơn giản, không thực sự thuận tiện, ít được sử dụng. Phần lớn HS chưa biết cách sử dụng công cụ này trong MS Word. Vì vậy, SGK đưa ra *Bảng 1 trong SGK* được tạo trong MS Word, nêu một số yêu cầu xử lý dữ liệu trong bảng để tạo tình huống có vấn đề dẫn đến cần tìm hiểu phần mềm bảng tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Trong phần mềm MS Word, ở *Bảng 1 trong SGK*, em làm thế nào để: Thực hiện các phép tính? Sắp xếp danh sách theo thứ tự điểm số? Tìm bạn có điểm cao nhất hoặc thấp nhất?

– Hãy nêu ví dụ thực tiễn về thông tin được trình bày ở dạng bảng và những công việc thường xuyên được thực hiện, xử lý với dữ liệu trong bảng.

– Mỗi phần mềm ứng dụng được tạo ra để giúp người dùng xử lý công việc cụ thể nào đó trên máy tính. Phần mềm trình chiếu giúp tạo các bài trình chiếu; phần mềm soạn thảo văn bản để xử lý văn bản; phần mềm bảng tính được phát triển để xử lý tự động thông tin được trình bày ở dạng bảng.

– Để tạo hứng thú cho HS khám phá phần mềm mới, nếu có điều kiện về thiết bị, GV trình chiếu bảng tính có sẵn minh họa một số khả năng tính toán, lọc, vẽ biểu đồ, đồ thị, ...

B. Sản phẩm

– HS nêu được những việc cần làm để tính điểm trung bình môn của từng bạn, sắp xếp thứ tự theo điểm trung bình, xác định Tổ có điểm kiểm tra lần nào cao nhất. HS sẽ gặp khó khăn khi sử dụng MS Word để thực hiện các công việc này.

– HS nêu được ví dụ về nhu cầu xử lý thông tin dạng bảng và phần mềm bảng tính giúp xử lý thông tin dạng bảng.

– HS thấy sự cần thiết và hứng thú tìm hiểu phần mềm bảng tính ở phần tiếp theo.



KHÁM PHÁ

1. Giao tiếp qua mạng

A. Mục tiêu

HS nhận biết được biểu tượng MS Excel; các thành phần cơ bản của màn hình bảng tính, trang tính; nhận biết được hàng, cột, ô tính; hiểu được khái niệm địa chỉ ô tính.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để ghép các thành phần ở *Hình 1 trong SGK* với mô tả tương ứng.

HS đã làm quen với khởi động phần mềm trên máy tính. Vì vậy, SGK giới thiệu để HS nhận biết biểu tượng của MS Excel, không giới thiệu chi tiết thao tác khởi động MS Excel.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận để hoàn thành câu hỏi, bài tập của hoạt động này.

Hoạt động : GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Thao tác khởi động phần mềm MS Excel tương tự như khởi động phần mềm MS Word. Em hãy nêu các cách để khởi động MS Excel.
- Hãy nêu các thành phần chính trên màn hình làm việc của MS Excel ở *Hình 1 trong SGK*.
- Vùng làm việc gồm những gì? Tên hàng, tên cột được đặt tên như thế nào? Hãy kể tên các hàng, tên các cột em nhìn thấy ở *Hình 1 trong SGK*.
- Địa chỉ của ô tính được xác định như thế nào? Ở *Hình 1 trong SGK*, ô tính nào đang được chọn? Em nhận biết ô tính đang được chọn bằng cách nào?
- Bảng tính ở *Hình 1 trong SGK* có bao nhiêu trang tính? Tên trang tính đang được mở là gì?

C. Sản phẩm

- HS nhận biết được biểu tượng và biết được cách khởi động MS Excel; nhận biết được các thành phần được đánh số từ 1 đến 8 ở *Hình 1 trong SGK*.
- HS chỉ ra được cột, hàng, ô tính trong bảng tính; nêu được địa chỉ ô tính được xác định bởi tên cột và tên hàng; xác định được ô tính khi biết địa chỉ ô tính; nhận biết được ô tính đang được chọn; nêu được địa chỉ ô tính hiện thời được hiển thị ở hộp tên, nội dung ô tính được hiển thị ở vùng nhập liệu.
- HS nêu được vùng nhập liệu là nơi nhập dữ liệu cho ô tính đang được chọn.

2. Nhập, chỉnh sửa và trình bày dữ liệu

A. Mục tiêu

HS biết được cách:

- Di chuyển trong bảng tính để chọn ô tính, cách chọn khối ô tính;
- Dữ liệu kiểu số, kiểu kí tự, kiểu ngày cho ô tính;
- Chỉnh sửa dữ liệu cho ô tính trực tiếp tại ô tính hoặc thông qua vùng nhập liệu.
- Định dạng được dữ liệu kiểu số, kiểu ngày và kiểu tiền tệ.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Chọn ô tính, khối ô tính

Chọn ô tính

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu cách sử dụng chuột hoặc các phím mũi tên để chọn ô tính.

Hoạt động

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát *Hình 2 trong SGK* để nêu các thao tác cần thực hiện để chọn lần lượt các ô tính **A2, B1, B2, C5**.

Chọn khối ô tính

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu khái niệm khối ô tính và cách sử dụng chuột hoặc kết hợp phím **Shift** và các phím mũi tên trên bàn phím để chọn khối ô tính.

Hoạt động

HS phát biểu thảo luận nêu các thao tác chọn khối ô tính **A1:D1; E2:E6**.

b) Nhập dữ liệu cho ô tính

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, tìm hiểu về: các cách nhập dữ liệu cho ô tính; các kiểu dữ liệu số, kí tự, ngày; cách nhập dữ liệu kiểu ngày; việc tự động căn lề theo kiểu dữ liệu của phần mềm bảng tính.

Hoạt động

HS nêu các bước nhập dữ liệu trực tiếp vào ô tính và nhập dữ liệu thông qua vùng nhập liệu; nhận biết được kiểu dữ liệu trong bảng tính ở *Hình 1 trong SGK*.

c) Chỉnh sửa dữ liệu

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, tìm hiểu về các cách chỉnh sửa dữ liệu trong ô tính.

Hoạt động

HS nêu các bước để chỉnh sửa dữ liệu trong ô tính **E7** bằng cả hai cách.

d) Định dạng dữ liệu

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu về định dạng dữ liệu kiểu số, dữ liệu kiểu ngày.

Hoạt động

HS phát biểu, thảo luận chỉ ra phương án sai và giải thích lí do.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Làm thế nào để chọn một ô tính, một khối ô tính?
- Để chọn một ô tính cách xa ô tính đang được chọn ta nên sử dụng chuột hay phím mũi tên trên bàn phím? Tại sao?
- GV có thể giới thiệu thêm cách gõ địa chỉ ô tính vào Hộp tên để chọn ô tính.
- Ta cần lưu ý điều gì khi nhập dữ liệu kiểu ngày vào ô tính?
- Các ô tính của một hàng hoặc của một cột có thể là khối ô tính không?
- Mặc định phần mềm bảng tính căn lề dữ liệu kiểu kí tự, kiểu số, kiểu ngày như thế nào? GV có thể lưu ý cho HS là người dùng có thể thay đổi kiểu căn lề dữ liệu trong ô tính.
- Nêu các bước định dạng dữ liệu kiểu số. Nhóm lệnh **Home>Number** cho phép định dạng dữ liệu kiểu số như thế nào?
- Nêu các bước định dạng dữ liệu kiểu số kèm theo kí hiệu tiền tệ VND.

C. Sản phẩm

- HS nêu được các thao tác cần thực hiện để chọn ô tính **A2, B1, B2, C5** bằng cách sử dụng chuột và sử dụng các phím mũi tên.
- HS nêu được thao tác cần thực hiện để chọn các khối ô tính **A1:D1; E2:E6** bằng cách sử dụng chuột và sử dụng các phím mũi tên kết hợp với phím **Shift**.
- HS nêu được các bước nhập dữ liệu trực tiếp vào ô tính và thông qua vùng nhập liệu; nhận biết được kiểu dữ liệu trong các khối ô tính **A5:A7, B5:B7, C5:C7, A4:F4** ở **Hình 1 trong SGK** thông qua việc dữ liệu được căn lề mặc định trong ô tính.
- HS nêu được các bước chỉnh sửa dữ liệu trong ô tính bằng cách chỉnh sửa trực tiếp tại ô tính và thông qua vùng nhập liệu; áp dụng để nêu các bước chỉnh sửa dữ liệu trong ô tính **E7** (ô chứa điểm số của bạn Vũ Đình Tuấn).
- HS nêu được các bước định dạng dữ liệu số, dữ liệu kiểu ngày.
- HS lựa chọn được hai phương án sai là: A. Khối ô tính bắt buộc phải nằm trên nhiều cột hoặc nhiều hàng; C. Sau khi đã nhập dữ liệu thì không chỉnh sửa được dữ liệu trong ô tính. HS giải thích được lí do hai phương án này là sai.
- HS tóm tắt được nội dung chính của phần này như tại mục Ghi nhớ.

3. Sử dụng công thức để tính toán

A. Mục tiêu

- HS biết được công thức trong MS Excel;
- HS biết thực hiện các bước để nhập công thức cho ô tính;
- HS biết kí hiệu phép toán thông dụng trong MS Excel.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 7, 8 trong SGK* để tìm hiểu cách nhập công thức trong MS Excel, khái niệm công thức; tìm hiểu một số kí hiệu phép toán được dùng trong MS Excel.

Hoạt động

HS phát biểu thảo luận để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong SGK.

Hoạt động

GV theo dõi, hướng dẫn HS tự chốt kiến thức theo nội dung ghi tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Trong MS Excel, công thức gồm những gì?
- Nêu các bước nhập công thức vào ô tính. Công thức được bắt đầu bằng dấu gì?
- Khi chọn ô tính chứa công thức, kết quả tính toán theo công thức hiển thị ở đâu? Công thức hiển thị ở đâu?
- Phép toán nào có kí hiệu toán học khác với kí hiệu trong MS Excel.

C. Sản phẩm

- HS nêu được công thức trong MS Excel bắt đầu bằng dấu "=", tiếp theo là biểu thức đại số; HS nêu được các bước nhập công thức.
- Bài tập 1. HS chỉ ra được phát biểu sai là ý D và nêu được nguyên nhân là kết quả công thức hiển thị trong ô tính, khi chọn ô tính chứa công thức thì công thức được hiển thị ở vùng nhập liệu.
- Bài tập 2. HS sắp xếp được thứ tự các bước đúng là: $B \rightarrow A \rightarrow D \rightarrow C$.
- Biết cách nhập công thức là tương tự như nhập các dữ liệu kiểu số, kí tự.



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong phần luyện tập.

Bài tập 1. HS nêu được một số ví dụ cần sử dụng bảng tính trong đời sống như bảng chi tiêu hàng tháng của gia đình, bảng chấm công, bảng lương, bảng doanh thu bán hàng của cửa hàng, ...), trong học tập như bảng điểm, bảng quỹ lớp, bảng theo dõi sức khỏe, bảng danh mục sách và các thiết bị học tập, bảng danh sách lớp, ...

Bài tập 2.

– Ô tính: giao của một hàng và một cột trên trang tính tạo thành một ô tính. Địa chỉ ô tính được xác định bởi tên cột (ở bên trái) ghép với tên hàng (ở bên phải). Trên trang tính luôn có một ô tính đang được chọn (còn gọi là ô tính hiện thời).

– Khối ô tính: là một vùng hình chữ nhật gồm nhiều ô tính liên kế nhau. Địa chỉ của khối ô tính có dạng <địa chỉ của ô tính ở góc trái trên>:<địa chỉ của ô tính ở góc phải dưới>.

Bài tập 3. Khi nội dung dữ liệu trong ô tính dài thì nên chỉnh sửa dữ liệu thông qua vùng nhập liệu.

Bài tập 4. Sau khi chọn ô tính cần định dạng, mở cửa sổ **Format Cells**, rồi thực hiện:

- Bước 1: Chọn **Date** trong mục **Category**.
- Bước 2: Chọn **Vietnamese** trong **Locate (location)**.
- Bước 3: Chọn kiểu hiển thị phù hợp với Việt Nam trong mục **Type**, nhấn chọn **OK**.

Bài tập 5. Các công thức tương ứng trong MS Excel là:

a) $=45+13*20/30$;

b) $=5*2^3+6*3^2$;

c) $=5*25/(14-7+6)$.



THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

HS thực hiện được:

- Khởi động MS Excel.
- Di chuyển trên trang tính và nhập dữ liệu vào trang tính.
- Thay đổi độ rộng của cột, độ cao của hàng phù hợp với dữ liệu trong ô tính.
- Nhập dữ liệu số, kí tự, ngày và công thức vào ô tính.

B. Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc cặp đôi, thực hiện các bài tập thực hành trên máy tính theo thứ tự trong SGK. GV theo dõi và hỗ trợ cho HS khi cần thiết.

C. Sản phẩm

Bài tập 1. Ngoài việc thực hiện các yêu cầu trong SGK, HS cần thực hiện được điều chỉnh độ rộng của cột để có bảng tính tương tự *Bảng 1 trong SGK*. HS chỉ cần nhập "Điểm trung bình" vào ô tính **B9**, chưa cần thực hiện được việc gộp khối ô và căn lề giữa, chưa cần thực hiện định dạng kí tự cho dữ liệu trong ô tính.

HS cần nhập đúng dữ liệu vào đúng ô tính tương tự như *Hình 1 (SGK trang 42)* và lưu bảng tính để sử dụng cho các bài học sau.

Bài tập 2. HS thực hiện được định dạng dữ liệu kiểu số, kiểu ngày để có trang tính tương tự *Hình 9 trong SGK*.



VẬN DỤNG

HS trao đổi với bạn bè, thầy cô giáo hoặc người thân trong gia đình (khi ở nhà) và nêu một số công việc cần sử dụng phần mềm bảng tính, lợi ích khi sử dụng phần mềm bảng tính để xử lí những công việc đó.

BÀI 8. SỬ DỤNG ĐỊA CHỈ Ô TÍNH TRONG CÔNG THỨC

(3 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Sử dụng được địa chỉ trong công thức.
- Giải thích được khả năng điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu.
- Hiểu được sự thay đổi của địa chỉ ô tính khi sao chép công thức.
- Tạo được bảng tính đơn giản có số liệu tính toán bằng công thức.
- Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết công việc cụ thể đơn giản.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: phần Khởi động và mục 1 phần Khám phá.

Tiết 2: mục 2 phần Khám phá và phần Luyện tập.

Tiết 3: phần Thực hành và phần Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm MS Excel.
- Tập bảng tính [Bang_diem_Tin_hoc_To_1.xlsx](#) đã được lập công thức tính *Điểm trung bình môn*, *Điểm trung bình* ở Bài 7.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm, nhớ lại cách tính *Điểm trung bình môn* ở bài học trước và xem cụ thể công thức tính cho trường hợp của bạn Nguyễn Kiều An ở *Hình 8 trong SGK trang 38*, phát biểu, thảo luận về: kết quả điểm trung bình môn có tự động thay đổi hay không khi chỉnh sửa điểm số thành phần? Lí do? Những công việc cần thực hiện để kết quả tính theo công thức đúng khi thay đổi điểm số; Giải pháp để khi thay đổi điểm thành phần thì *Điểm trung bình môn* được tự động tính lại?

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ở Bài 7, HS đã sử dụng công thức với các giá trị điểm số cụ thể để tính *Điểm trung bình môn*. GV yêu cầu HS xem lại *Hình 8 trong SGK trang 38* và nêu công thức đã sử dụng để tính *Điểm trung bình môn*. Yêu cầu HS giải thích với công thức đó MS Excel thực hiện phép tính như thế nào để cho ra kết quả *Điểm trung bình môn* ở ô tính **G3**. Đưa ra một số câu hỏi chẳng hạn như: Khi thay đổi giá trị ô tính **C3** từ 8 thành 10 thì điểm số trong công thức có thay đổi không, phép tính có thay đổi hay không. Từ đó, HS tự rút ra được, khi thay đổi điểm thành phần thì kết quả

Điểm trung bình môn ở ô **G3** không tự động thay đổi theo.

– GV nêu vấn đề tìm giải pháp để có kết quả *Điểm trung bình môn* đúng khi sửa điểm thành phần. Do chưa biết sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức nên HS có thể đề xuất thực hiện chỉnh sửa giá trị điểm số tương ứng trong công thức.

– GV gọi một HS lên bảng thực hành minh họa: xem công thức tại ô tính **G3**, thay đổi điểm số thành phần, quan sát để thấy kết quả *Điểm trung bình môn* không thay đổi; chỉnh sửa điểm số trong công thức để tính lại. Tương tự, GV có thể nêu để HS xử lý thêm tình huống *Điểm trung bình* tại ô tính **C9**.

– GV nêu tình huống chỉnh sửa nhiều điểm, danh sách có nhiều HS, nhiều công thức thì sẽ mất nhiều thời gian và khó kiểm soát. Từ đó tạo vấn đề về cần có cách làm để khi chỉnh sửa dữ liệu thì kết quả được tự động tính toán lại.

Lưu ý: Nếu có HS đã biết và đề xuất được việc sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức thì trên cơ sở phát biểu, thực hành minh họa của HS, GV dẫn dắt sang phần Khám phá.

B. Sản phẩm

– HS nêu được với công thức sử dụng điểm số cụ thể như *Hình 8 trong SGK trang 38*, khi sửa điểm ở ô tính **C3** thì điểm trung bình tại ô tính **G3** không tự động thay đổi theo. Lí do là vì khi thay đổi điểm số ở ô tính **C3** thì giá trị điểm số tương ứng trong công thức không thay đổi.

– HS gặp khó khăn, 'bế tắc' trong việc đưa ra giải pháp để *Điểm trung bình* được tự động tính lại khi thay đổi điểm thành phần, hoặc HS đưa ra được giải pháp sử dụng địa chỉ ô tính thay thế cho việc sử dụng dữ liệu trong ô tính đó.

– HS tò mò, mong muốn tìm hiểu cách để khi thay đổi dữ liệu có liên quan đến công thức thì MS Excel tự động tính toán lại.



KHÁM PHÁ

1. Sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức

A. Mục tiêu

- Biết cách nhập công thức có sử dụng địa chỉ ô tính.
- Giải thích được khả năng điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK* để tìm hiểu lợi ích của việc sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức; cách nhập công thức có sử dụng địa chỉ ô tính để tính điểm trung bình môn; quan sát thực hành minh họa để nhận thấy tính năng tính toán tự động của phần mềm bảng tính.

Hoạt động

HS làm việc cá nhân sắp xếp các bước theo thứ tự đúng là B, A, C; quan sát thực hành minh họa để nhận thấy khi thay đổi điểm ở một ô tính (ví dụ **C3**) thì phần mềm bảng tính sẽ tự động tính toán lại ở các công thức có chứa địa chỉ ô tính đó.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu của HS và kết quả thực hành minh họa, GV gợi ý để HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Yêu cầu HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK* để tìm hiểu lợi ích của việc sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức và các bước nhập công thức để tính điểm trung bình môn tại ô tính **G3**.
- Gợi HS lên thực hành minh họa nhập công thức tính *Điểm trung bình môn*, thay đổi điểm ở ô tính **C3**, **D3**, ... và quan sát, nhận xét về sự thay đổi kết quả ở ô tính **G3**.
- Yêu cầu HS nêu thứ tự các bước và lên thực hành minh họa nhập công thức tính *Điểm trung bình*, thay đổi điểm ở ô tính **C3**, **C4**, ..., quan sát, nhận xét về sự thay đổi kết quả ở ô tính **G3** và **C9**.
- GV hướng dẫn HS quan sát và giải thích được khi thay đổi dữ liệu ở ô tính **C3** thì cả *Điểm trung bình* (ở ô tính **C9**) và *Điểm trung bình môn* (ở ô tính **G3**) thay đổi vì địa chỉ ô tính **C3** được sử dụng ở cả công thức tính điểm trung bình này.

Lưu ý:

Nên giữ nguyên các *Điểm trung bình môn*, *Điểm trung bình* đã được tính ở *Bài 7* bằng cách sử dụng giá trị cụ thể trong công thức; thêm cột *Điểm trung bình môn mới* tại ô tính **H2** và *Điểm trung bình mới* tại ô tính **C10** để tính các điểm trung bình bằng công thức có sử dụng địa chỉ ô tính. Thay đổi dữ liệu để HS nhận thấy sự khác biệt giữa sử dụng và không sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức.

C. Sản phẩm

- HS nêu được cách nhập công thức có sử dụng địa chỉ ô tính.
- Giải thích được việc phần mềm bảng tính tự động tính toán lại khi dữ liệu thay đổi kết quả là do sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức.

2. Sao chép công thức

A. Mục tiêu

- HS biết cách thực hiện sao chép công thức (sử dụng lệnh **Copy**, **Paste** và sử dụng chức năng tự động điền dữ liệu **Autofill**) vào ô tính có cách tính tương tự;
- HS hiểu được sự thay đổi của địa chỉ ô tính khi sao chép công thức.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình tìm hiểu cách sao chép công thức và việc tự động điều chỉnh địa chỉ ô tính nhưng vẫn đảm bảo công thức tính điểm trung bình môn. HS quan sát thực hành minh họa, nhận xét, thảo luận về việc tự động thay đổi địa chỉ ô tính đảm bảo công thức luôn tính đúng điểm trung bình môn của mỗi bạn trong bảng tính.

Hoạt động

HS nêu và thực hành minh họa các bước sao chép công thức tính điểm trung bình ở ô tính C9 (hoặc C10) để tính điểm trung bình ở các ô tính D9:F9 (hoặc D10:F10); nhận xét sự thay đổi địa chỉ ô tính trong công thức ở ô tính C9 (hoặc C10) và địa chỉ ô tính trong công thức ở các ô tính được sao chép đến.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, nhận xét của HS, GV gợi ý để HS tự chốt kiến thức như tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Tổ chức HS làm việc nhóm đôi để nêu hai cách sao chép công thức, giải thích việc tự động thay đổi địa chỉ ô tính trong công thức ở ô tính G4 (hoặc H4) so với công thức ở ô tính G3 (hoặc H3) đảm bảo tính đúng điểm trung bình môn.

– GV gọi HS lên nêu và thực hành minh họa sao chép công thức bằng cách sử dụng **Copy, Paste**; HS nhận xét, trao đổi để nêu được việc thay đổi địa chỉ công thức đảm bảo lấy đúng các điểm thành phần của từng bạn để tính điểm trung bình cho bạn đó. Vị trí các ô tính trong công thức so với ô tính chứa địa chỉ công thức không thay đổi. Cụ thể là, các ô tính trong công thức luôn luôn là 4 ô tính cùng hàng, liền kề (hoặc cách 1 cột) phía bên trái ô tính chứa công thức. Cách tính điểm trung bình môn không thay đổi.

– Sau đó xóa các công thức ở các ô tính được sao chép đến và thực hiện sao chép lại bằng chức năng **Autofill** và nhận xét về kết quả sao chép là như nhau.

– Tương tự, GV gọi HS nêu và thực hành minh họa sao chép công thức bằng hai cách; HS nhận xét, trao đổi để nêu được vị trí các ô tính trong công thức so với ô tính chứa địa chỉ công thức không thay đổi. Cụ thể là, các ô tính trong công thức luôn luôn là 6 ô tính cùng cột, liền kề (hoặc cách 1 hàng) phía trên ô tính chứa công thức. Cách tính điểm trung bình không thay đổi.

– Qua việc sao chép công thức bằng cách sử dụng chức năng **Autofill**, GV lưu ý HS cách sao chép này chỉ sử dụng được khi ô tính (hoặc khối ô tính) sao chép đến liền kề với ô tính chứa công thức.

C. Sản phẩm

– HS biết cách sử dụng lệnh **Copy, Paste** và sử dụng chức năng tự động điền dữ liệu (**Autofill**) để thực hiện sao chép công thức.

– Giải thích được địa chỉ ô tính trong công thức được tự động thay đổi khi thực hiện sao chép để đảm bảo vị trí tương đối giữa các ô tính trong công thức và ô tính chứa công thức không thay đổi. Nêu được cách tính của công thức không thay đổi khi sao chép.



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong phần luyện tập.

– **Bài tập 1.** HS nêu được nên sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức, vì sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức, mỗi khi có sự thay đổi dữ liệu trong các ô tính thì phần mềm bảng tính sẽ tự động tính lại theo dữ liệu mới, do vậy kết quả ta nhận được luôn đúng.

– **Bài tập 2.** HS sắp xếp được các bước theo thứ tự đúng để thực hiện sao chép công thức là B, A, D, C.

– **Bài tập 3.** HS chỉ ra được C là phát biểu sai và giải thích chỉ sử dụng được chức năng **Autofill** để sao chép đến ô tính (khối ô tính) liền kề.



THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

- Sử dụng được địa chỉ ô tính trong công thức.
- Nhập được công thức có sử dụng được địa chỉ ô tính trong công thức vào bảng tính để tính điểm trung bình.
- Sao chép được công thức bằng hai cách (sử dụng các lệnh **Copy, Paste** và **Autofill**).
- Nhận thấy lợi ích của việc sử dụng địa chỉ ô tính (thay vì sử dụng dữ liệu cụ thể) trong công thức để tính toán.
- Nhận thấy được chức năng tự động tính toán trên dữ liệu của phần mềm bảng tính.
- Tạo được bảng tính theo dõi bán hàng điện tử, trong đó có sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức để tính toán.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV theo dõi HS tự thực hành và hỗ trợ HS khi cần thiết.
- **Lưu ý:** Yêu cầu thêm hàng *Điểm trung bình mới* tại ô tính **H10** và thực hiện tính điểm trung bình bằng công thức có sử dụng địa chỉ ô tính là để HS dễ dàng so sánh, theo dõi kết quả tính toán giữa hai công thức. Khi thay đổi điểm số thành phần, HS sẽ nhận thấy được công thức có sử dụng địa chỉ công thức trong ô tính sẽ tự động tính toán lại và công thức sử dụng giá trị điểm số cụ thể không tự động tính toán lại.

C. Sản phẩm

- Bảng tính [Bang_diem_Tin_hoc_To_1.xlsx](#) với các điểm trung bình được tính bằng công thức có sử dụng địa chỉ ô tính; Bảng tính [Doanh_thu_cua_hang.xlsx](#) với *Chênh lệch* được tính bằng công thức có sử dụng địa chỉ ô tính và định dạng dữ liệu có dấu ngăn cách hàng nghìn, hàng triệu cho các cột *Giá nhập*, *Giá bán*, *Chênh lệch*.
- Chỉ ra được ví dụ cụ thể khi thực hiện chỉnh sửa dữ liệu thì kết quả tính theo công thức có sử dụng địa chỉ ô tính thay đổi theo. Giải thích được đó là chức năng tính toán tự động của phần mềm bảng tính.



VẬN DỤNG

GV tổ chức để HS phát biểu, thảo luận, nêu một số khoản chi tiêu của gia đình hoặc nội dung bảng điểm học tập; HS thực hành trên máy tính lập bảng tính dùng công thức có sử dụng địa chỉ ô tính để thực hiện tính tổng, trung bình, ...

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với bảng tính quản lí các khoản chi tiêu: Tháng/năm, Tiền điện, Tiền nước, Tiền Internet, Tiền cáp truyền hình, Tiền học, Tiền ăn hàng ngày, ...

– Đối với bảng điểm học tập: Họ và tên, Môn học, Kiểm tra miệng, kiểm tra 15 phút, Kiểm tra giữa học kì I, II; Kiểm tra hết học kì I, II, ...

Lưu ý: GV có thể yêu cầu HS thực hành lập bảng tính khác với SGK để đáp ứng mục tiêu "Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết công việc cụ thể đơn giản" của bài học.

EM CÓ BIẾT

Tuỳ thực tiễn lớp học, GV có thể khuyến khích HS sử dụng chuột để chọn ô tính thay vì gõ ô tính vào công thức.

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I

(1 tiết)

I. MA TRẬN ĐỀ

Nội dung		Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao	
		TN	TL	TN	TL	TN	TL	TN	TL
Chủ đề A. Máy tính cộng đồng (Bài 1, 2, 3, 4)		2 Câu 1, 3		1 Câu 2		1 Câu 4			
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin (Bài 5)		1 Câu 6				1 Câu 5			
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá môi trường số (Bài 6)				1 Câu 8		1 Câu 7			
Chủ đề E. Ứng dụng tin học	Bài 7. Phần mềm bảng tính	2 Câu 9,10		2 Câu 11,12		1 Câu 13		1 Câu 14	
	Bài 8. Sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức	3 Câu 15, 16, 17		2 Câu 18, 19				1 Câu 20	
Tổng		8		6		4		2	

II. NỘI DUNG ĐỀ

1. Chọn phương án đúng nhất.

Cấu trúc chung của máy tính gồm:

A. Thiết bị vào, thiết bị ra.

B. Thiết bị vào, thiết bị ra, bộ xử lý trung tâm, bộ nhớ ngoài và bộ nhớ trong.

C. Bộ xử lý trung tâm, bộ nhớ ngoài và bộ nhớ trong.

D. Chuột, bàn phím, CPU, Ổ cứng và RAM.

2. Chọn phương án đúng nhất.

Đĩa cứng, thẻ nhớ, đĩa quang không được coi là thiết bị vào – ra vì các thiết bị này:

A. có thể thực hiện xử lý, lưu trữ thông tin, trao đổi thông tin với máy tính.

B. không thể thực hiện xử lý, lưu trữ thông tin, trao đổi thông tin với máy tính.

C. không thực hiện chức năng chuyển đổi dạng thông tin thường gặp thành dữ liệu số trong máy tính và ngược lại.

D. có thể thực hiện chức năng chuyển đổi dạng thông tin thường gặp thành dữ liệu số trong máy tính và ngược lại.

3. Chọn phát biểu đúng.

- A. Phần mềm ứng dụng là phần mềm hệ điều hành.
- B. Cần phải cài đặt các phần mềm ứng dụng trong máy tính trước, sau đó mới cài đặt phần mềm hệ điều hành.
- C. Khi khởi động máy tính thì phần mềm ứng dụng sẽ khởi động trước phần mềm hệ điều hành.
- D. Hệ điều hành kết nối, quản lí, điều khiển các thiết bị phần cứng, phần mềm trên máy tính.

4. Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Có thể lưu trữ dữ liệu trực tuyến thông qua dịch vụ điện toán đám mây như [Dropbox](#), [Google Drive](#), [OneDrive](#).
- B. Bộ chức năng [Windows Defender Firewall](#) giúp hạn chế sự tấn công của phần mềm độc hại trên máy tính cá nhân.
- C. Để truy cập được dữ liệu trên đám mây thì máy tính, điện thoại cần được kết nối Internet.
- D. Dữ liệu lưu trên đám mây không bao giờ bị mất hoặc bị đánh cắp.

5. Lan là một học sinh năng động và thành thạo về công nghệ thông tin nên thường làm các nhiệm vụ thiết kế báo tường, logo, khẩu hiệu, ... cho lớp. Lan còn thích tạo các video hài hước, cắt ghép hình ảnh và gửi cho các bạn trong lớp. Cuối mỗi video và ảnh, Lan không quên để tên mình là tác giả. Một lần, Lan làm video cắt ghép ảnh giáo viên và học sinh vào video với tình huống không có thật với mục đích giải trí nhưng Hoa đã đăng video đó lên mạng xã hội với dòng chữ "Thấy cô và học sinh trường mình đấy các bạn à!". Theo em, lỗi này thuộc về bạn nào? (Chọn phương án đúng nhất).

- A. Lỗi thuộc về bạn Hoa vì đã chia sẻ video giả tạo, xuyên tạc, sai sự thật.
- B. Lỗi thuộc về bạn Lan vì đã tạo cung cấp video giả tạo, xuyên tạc, sai sự thật.
- C. Cả hai bạn đều sai vì bạn Hoa không xin phép bạn trước khi đăng video, còn bạn Lan đã cắt ghép ảnh giáo viên, học sinh mà chưa được phép và tạo video sai sự thật.
- D. Cả hai bạn đều không có lỗi vì đây chỉ là video hài hước.

6. Mạng xã hội không có chức năng nào dưới đây?

- A. Tạo tài khoản, chỉnh sửa hồ sơ cá nhân.
- B. Cho phép người dùng chuyển tiền qua tài khoản mạng xã hội.
- C. Tạo và đăng bài viết, chia sẻ, bình luận, bày tỏ cảm xúc.
- D. Tìm kiếm, kết bạn, trò chuyện, tạo nhóm kín.

7. Đây là cách ứng xử đúng khi em thấy bạn của mình bị bắt nạt qua mạng?

- A. Tung tin về việc bạn bị bắt nạt cho cả lớp biết.
- B. Tìm hiểu xem đối tượng bắt nạt bạn là ai, sau đó thành lập một nhóm bạn bè trong lớp nghĩ cách đối phó giúp bạn.
- C. Hỏi thăm về vấn đề bạn đang gặp phải và có thể cho bạn một vài lời khuyên như: nên rời khỏi máy tính, điện thoại hoặc nên nhờ đến sự giúp đỡ của thầy cô, bố mẹ.
- D. Cùng bạn nghĩ cách để bắt nạt lại đối tượng đang bắt nạt bạn mình.

8. Việc làm nào dưới đây là truy cập không hợp lệ?

- A. Sử dụng chức năng quên mật khẩu khi đăng nhập vào mạng xã hội để hệ thống gửi mật khẩu mới về hộp thư điện tử hoặc số điện thoại của em.
- B. Sử dụng điện thoại, máy tính của bố mẹ để tìm kiếm tài liệu học tập khi được bố mẹ cho phép.
- C. Kết nối vào mạng wifi của nhà trường cung cấp miễn phí cho học sinh.
- D. Khi được bố mẹ cho phép mượn điện thoại để học tập nhưng tự ý đọc tin nhắn Zalo của bố mẹ.

9. MS Excel là phần mềm gì?

- A. Bảng tính.
C. Trình chiếu.

- B. Soạn thảo văn bản.
D. Quản trị cơ sở dữ liệu.

10. Giao của một hàng và một cột trên trang tính được gọi là:

- A. Trang tính. B. Ô tính. C. Tên hàng. D. Tên cột.

11. Cho bảng dữ liệu như Hình 1:

	A	B	C	D	E	F
4	DANH SÁCH HỌC SINH ĐẠT GIẢI MÔN TIN HỌC 7 CẤP HUYỆN					
5	STT	Họ tên	Ngày sinh	Lớp	Giải	Số tiền
6	1	Phạm Thị An	23/01/2010	7A1	Nhất	300,000 VND
7	2	Nguyễn Thanh Bình	19/06/2010	7A1	Nhì	200,000 VND
8	3	Vũ Đức Chung	24/04/2010	7A3	Nhì	200,000 VND
9	4	Bùi Thị Thu Hương	03/08/2010	7A2	Ba	150,000 VND
10	5	Nguyễn Thị Thanh Hường	19/10/2010	7A1	Ba	150,000 VND

Hình 1.

Các dữ liệu được căn lề theo mặc định, hãy hoàn thành ghép nối bảng dưới đây bằng cách chọn đáp án đúng:

1) Kiểu dữ liệu ở khối ô tính F6:F10 là:	a) kiểu dữ liệu Number.
2) Kiểu dữ liệu ở khối ô tính A6:A10 là:	b) kiểu dữ liệu Date.
3) Kiểu dữ liệu ở khối ô tính D6:D10 là:	c) kiểu dữ liệu Currency.
4) Kiểu dữ liệu ở khối ô tính C6:C10 là:	d) kiểu dữ liệu Text.

- A. 1a-2b-3c-4d. B. 1d-2a-3c-4b. C. 1c-2a-3d-4b. D. 1c-2a-3b-4d.

12. Cho biểu thức toán học $100 - 5 \times 3^2 + 2^3$, công thức nào trong MS Excel dưới đây tương ứng với biểu thức toán học trên?

- A. =100-5*3*3+2*2.
C. =100-5*3^2+2^3.
B. =100-5×3×3+2×2×2.
D. =100-(5*3*2+2*3).

13. Khi cần gõ thông tin về ngày sinh của học sinh Phạm Thị An trong bảng tính, tại ô tính C3 ta gõ như thế nào để hiển thị được thông tin như Hình 2:

	A	B	C	D	E
1	DANH SÁCH HỌC SINH THAM GIA ĐỘI TUYỂN TIN				
2	STT	Họ tên	Ngày sinh	Lớp	SĐT phụ huynh
3	1	Phạm Thị An	23/01/2010	7A1	098770376
4	2	Nguyễn Thanh Bình	19/06/2010	7A1	081212345
5	3	Vũ Đức Chung	24/04/2010	7A3	035812334
6	4	Bùi Thị Thu Hương	03/08/2010	7A2	091233365
7	5	Nguyễn Thị Thanh Hường	19/10/2010	7A1	090611134

Hình 2.

- A. -23/1/2010. B. #23/1/2010#. C. 23/1/2010. D. "23/1/2010".

14. Sắp xếp các bước sau đây để tính tổng điểm cho bạn Phạm Thị An (Hình 3):

	A	B	C	D	E	F	G
1	DANH SÁCH KẾT QUẢ THI MÔN TIN HỌC 7 CẤP HUYỆN						
2	STT	Họ tên	Ngày sinh	Điểm bài thi số 1 Hệ số 1	Điểm bài thi số 2 Hệ số 2	Điểm bài thi số 3 Hệ số 3	Tổng điểm
3	1	Phạm Thị An	23/01/2010	8	9.5	10	57.0
4	2	Nguyễn Thanh Bình	19/06/2010	8	8	9.5	
5	3	Vũ Đức Chung	24/04/2010	8.5	8	8	
6	4	Bùi Thị Thu Hương	03/08/2010	7.5	7.5	8	
7	5	Nguyễn Thị Thanh Hương	19/10/2010	7	8	8.5	

Hình 3.

- (1) Nháy chuột vào vùng nhập dữ liệu. (2) Chọn ô tính G3.
 (3) Gõ phím Enter. (4) Gõ nội dung $=D3+E3*2+F3*3$.
 A. (2)-(1)-(4)-(3). B. (1)-(2)-(4)-(3). C. (1)-(2)-(3)-(4). D. (2)-(4)-(1)-(3).

15. Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Việc sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức sẽ phát huy được khả năng tự động tính toán của phần mềm bảng tính.
 B. Khi nhập công thức tính toán, ta nên sử dụng địa chỉ ô tính làm tham số trong công thức.
 C. Bảng tính MS Excel không có chức năng sao chép công thức bằng chức năng tự động điền dữ liệu **Autofill**.
 D. Có thể sao chép công thức bằng chức năng tự động điền dữ liệu **Autofill**.

16. Khi sao chép công thức có sử dụng địa chỉ ô tính thì:

- A. vị trí tương đối giữa địa chỉ của ô tính chứa công thức và các địa chỉ ô tính trong công thức là *không thay đổi*; cách tính và xử lý dữ liệu của công thức được bảo toàn.
 B. vị trí tương đối giữa địa chỉ của ô tính chứa công thức và các địa chỉ ô tính trong công thức là *thay đổi*; cách tính và xử lý dữ liệu của công thức được bảo toàn.
 C. vị trí tương đối giữa địa chỉ của ô tính chứa công thức và các địa chỉ ô tính trong công thức là *thay đổi*; cách tính và xử lý dữ liệu của công thức *không* được bảo toàn.
 D. vị trí tương đối giữa địa chỉ của ô tính chứa công thức và các địa chỉ ô tính trong công thức *thay đổi*; cách tính và xử lý dữ liệu của công thức *không* được bảo toàn.

17. Khi sao chép công thức từ ô tính này sang ô tính khác, ta có thể sử dụng:

- A. Tổ hợp phím **Ctrl+V** và **Ctrl+C**.
 B. Tổ hợp phím **Ctrl+C** và **Ctrl+V**.
 C. Tổ hợp phím **Ctrl+X** và **Ctrl+V**.
 D. Tổ hợp phím **Ctrl+C** và **Ctrl+S**.

18. Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Khi tạo trang tính mới, các cột có độ rộng bằng nhau và các hàng có độ cao bằng nhau. Thực tế, dữ liệu ở các ô tính trong một cột thường dài, ngắn khác nhau nên cần phải thay đổi độ rộng của cột cho phù hợp.

B. Trong MS Excel, độ cao của hàng được tự động điều chỉnh theo cỡ kí tự. Tuy nhiên, khi cần em có thể điều chỉnh độ cao của hàng theo ý muốn.

C. MS Excel cho phép sử dụng địa chỉ ô tính thay thế cho việc sử dụng dữ liệu trong ô tính đó để mỗi khi dữ liệu trong ô tính thay đổi thì phần mềm bảng tính tự động tính toán lại.

D. Khi sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức, mỗi khi thay đổi dữ liệu tại các ô tính có trong công thức thì phần mềm bảng tính sẽ không tự động tính toán lại theo dữ liệu mới.

19. Cho bảng tính như Hình 4:

	A	B	C	D	E	F	G
1		DANH SÁCH KẾT QUẢ THI MÔN TIN HỌC 7 CẤP HUYỆN					
	STT	Họ tên	Ngày sinh	Điểm bài thi số 1 Hệ số 1	Điểm bài thi số 2 Hệ số 2	Điểm bài thi số 3 Hệ số 3	Tổng điểm
2							
3	1	Phạm Thị An	23/01/2010	8	9.5	10	57.0
4	2	Nguyễn Thanh Bình	19/06/2010	8	8	9.5	
5	3	Vũ Đức Chung	24/04/2010	8.5	8	8	
6	4	Bùi Thị Thu Hương	03/08/2010	7.5	7.5	8	
7	5	Nguyễn Thị Thanh Hương	19/10/2010	7	8	8.5	

Hình 4.

Cột **Tổng điểm** của mỗi học sinh được tính là tổng điểm ba bài thi theo các hệ số đã cho. Theo em, tại ô tính G3 nên viết công thức như thế nào để khi xảy ra trường hợp phức khảo lại điểm bài thi, sửa lại điểm của học sinh thì bảng tính tự động cập nhật lại kết quả một cách chính xác.

A. $=8+9.5*2+10*3$.

B. $=D3+E3^2+F3^3$.

C. $=D3+E3*2+F3*3$.

D. $=(E3:F3)$.

20. Giả sử tại ô tính G3 của bảng tính trong Câu 19 chúng ta đặt công thức $=8+9.5*2+10*3$, sau đó sử dụng chức năng sao chép ô tính tự động **Autofill** xuống các ô tính từ G4 đến G7 thì kết quả các ô tính này sẽ là bao nhiêu?

A. Tất cả các ô tính từ G4 đến G7 đều bằng 57.0.

B. Tất cả các ô tính từ G4 đến G7 đều bằng 0.

C. Các ô tính từ G4 đến G7 lần lượt nhận các giá trị 52.5; 48.5; 46.5; 48.5.

D. Tất cả các ô tính từ G4 đến G7 đều báo lỗi #Value!.

III. ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM

Mỗi câu 0,5 điểm.

1. B 2. C 3. D 4. D 5. C 6. B 7. C 8. D 9. A 10. B

11. C 12. C 13. C 14. A 15. C 16. A 17. B 18. D 19. C 20. A

BÀI 9. ĐỊNH DẠNG TRANG TÍNH, CHÈN THÊM VÀ XOÁ HÀNG, CỘT

(2 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Thực hiện được các thao tác chọn phông chữ, căn chỉnh dữ liệu trong ô tính, thay đổi độ rộng cột, chiều cao hàng.
- Thực hiện được các thao tác chèn thêm và xoá hàng, cột.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

Tiết 2: phần Thực hành và phần Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm MS Excel.
- Tập bảng tính [Bang_diem_Tin_hoc_To_1.xlsx](#) và [Quyengop.xlsx](#) đã có ở *Bài 8*.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, so sánh trang tính ở *Hình 1* và *Hình 2* trong SGK để nhận xét về lợi ích, mục đích của việc định dạng trang tính; chỉ ra được những điểm khác nhau giữa hai trang tính và đề xuất cách làm để từ trang tính ở *Hình 1* có được trang tính ở *Hình 2* (trong SGK).

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi để thực hiện các yêu cầu trong SGK.
- GV gợi ý HS quan sát về định dạng chữ, căn lề dữ liệu, độ rộng của cột, chiều cao của hàng, vị trí của tiêu đề bảng điểm, các dữ liệu bị che khuất, ...
- Ở các lớp trước, HS đã biết định dạng văn bản trong MS Word, MS PowerPoint nên các em sẽ đề xuất được cần thực hiện một số việc về định dạng văn bản. GV gợi ý để định hướng chú ý của HS vào những chi tiết liên quan đến kiến thức mới của bài học. Ví dụ, GV có thể nêu một số câu hỏi như: Dữ liệu của các cột nào bị che khuất? Tại sao? Làm thế nào để dữ liệu trong ô tính không bị che khuất? Làm thế nào để đưa tiêu đề vào giữa bảng điểm? ...

B. Sản phẩm

HS nhận thấy trang tính ở *Hình 2* trong SGK đẹp hơn, dễ đọc hơn và tích cực trao đổi, phát biểu để xuất cách làm để từ trang tính ở *Hình 1* có được trang tính như *Hình 2* (trong SGK).



KHÁM PHÁ

1. Định dạng trang tính

A. Mục tiêu

- Biết được cách sử dụng nhóm lệnh **Home>Font** và **Home>Alignment** để định dạng dữ liệu, thiết lập xuống dòng cho dữ liệu trong ô tính.
- Biết được cách sử dụng lệnh **Merge & Center** để gộp khối ô và căn lề giữa dữ liệu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Định dạng ô tính

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu nhóm lệnh **Home>Font** và nhóm lệnh **Home>Alignment**; lí do dữ liệu bị che khuất hoặc tràn sang các ô tính liền kề bên phải; các bước định dạng văn bản, căn lề, thiết lập xuống dòng cho dữ liệu trong ô tính.

Hoạt động

HS tiếp tục làm việc nhóm đôi, phát biểu, thảo luận, nêu các thao tác căn lề dữ liệu các ô tính trong khối ô tính **A3:A8** và khối ô tính **C3:G8** trong *Hình 1* để có kết quả tương tự *Hình 2* trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– HS đã biết định dạng, căn lề dữ liệu được trình bày ở dạng bảng trong phần mềm soạn thảo văn bản. Vì vậy, SGK gợi ý để HS nhớ lại và nhận ra được các nút lệnh định dạng văn bản, căn lề dữ liệu ở *Hình 3* và *Hình 4* trong SGK.

– Nút lệnh **Wrap Text** (thiết lập xuống dòng) là mới đối với HS. HS sẽ biết được công dụng của nút lệnh này khi đọc kênh chữ và quan sát *Hình 5* và *Hình 6* trong SGK. Tương tự, nút lệnh **Merge & Center** (gộp khối ô và căn lề giữa) cũng là mới đối với HS (HS sẽ tìm hiểu trường hợp sử dụng nút lệnh này ở mục b).

– Để định hướng HS tìm hiểu kĩ về nút lệnh **Wrap Text**, GV có thể nêu một số câu hỏi như: Khi nào thì dữ liệu trong ô tính bị che khuất hoặc tràn sang các ô tính liền kề bên phải? Làm thế nào để dữ liệu trong ô tính không bị che khuất hoặc tràn ra khỏi ô tính?

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên thực hành minh họa theo hướng dẫn tại *Hình 5* và *Hình 6* trong SGK.

b) Gộp khối ô và căn lề giữa

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 7* và *Hình 8* trong SGK để tìm hiểu về nhu cầu căn giữa cho tiêu đề của bảng dữ liệu và các bước thực hiện.

Hoạt động

HS làm việc cá nhân, phát biểu thảo luận để hoàn thành bài tập.

Hoạt động

GV gợi ý để HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Các bước thực hiện gộp khối ô tính và căn lề giữa không khó đối với HS. GV cần gợi ý để HS nhận thấy lí do cần chọn khối ô tính **A1:G1** để thực hiện căn tiêu đề giữa bảng điểm. Đó là vì chiều ngang của bảng điểm từ cột **A** đến cột **G**, gộp khối ô tính **A1:G1** và căn lề giữa sẽ đưa tiêu đề vào giữa bảng điểm.

– Ở hoạt động Làm, khi xem lại nội dung mục 1 trong SGK, HS dễ dàng xác định được các phương án A, B, C là đúng. Với phương án D, tác dụng của kẻ đường viền sẽ rõ hơn, dễ hiểu hơn khi thực hiện in trang tính (HS sẽ thực hiện in trang tính ở tiết thực hành). GV có thể giới thiệu cho HS, mặc định ô tính không được kẻ đường viền nên khi in ra giấy sẽ không có nét kẻ xung quanh ô tính như nhìn trên màn hình. Để in ra giấy có nét kẻ thì cần sử dụng nút  để kẻ viền cho ô tính.

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên thực hành minh họa như hướng dẫn ở *Hình 7 và Hình 8 trong SGK*. Minh họa thao tác và quan sát kết quả trường hợp gộp khối ô tính khi khối ô tính đó có nhiều ô tính chứa dữ liệu, kẻ đường viền cho ô tính.

C. Sản phẩm

– HS nêu được các thao tác định dạng văn bản, căn lề và thiết lập xuống dòng cho dữ liệu trong ô tính, khối ô tính, các bước gộp khối ô và căn lề giữa.

– Chỉ ra được các thao tác cần thực hiện hay phương án đúng, sai cho câu hỏi, bài tập ở hai hoạt động Làm.

2. Chèn, xoá cột, hàng

A. Mục tiêu

HS biết được cách thực hiện chèn, xoá hàng, cột.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 9 trong SGK* để tìm hiểu cách chèn thêm một cột mới, hàng mới trong vùng đã nhập dữ liệu.

Hoạt động

HS nêu các bước để chèn thêm hàng mới vào vị trí hàng 4 trong vùng đã nhập dữ liệu.

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 10 trong SGK* để tìm hiểu cách xoá một hàng trong vùng đã nhập dữ liệu.

Hoạt động

HS làm nêu các bước để xoá cột **C** trong vùng dữ liệu đã được nhập.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Thao tác chèn, xoá hàng, cột trong bảng tính tương tự như chèn, xoá hàng của bảng trong phần mềm soạn thảo văn bản mà HS đã được học. GV cần nhắc HS, trong phần mềm

bảng tính, nháy chuột vào tên cột, tên hàng để chọn hàng, cột. Nháy chuột vào tên hàng (hoặc tên cột) và thực hiện kéo thả chuột để chọn nhiều hàng (hoặc cột) liên kế nhau. Nhấn giữ phím **Ctrl** và nháy chuột vào tên hàng (hoặc tên cột) để chọn các hàng (hoặc cột) không liên kế nhau. Nếu muốn xoá (hoặc chèn) nhiều hàng, nhiều cột thì cần chọn các hàng (hoặc cột) muốn xoá (hoặc muốn chèn) rồi chọn nút lệnh **Home>Cells>Delete** (hoặc **Home>Cells>Insert**).

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên thực hiện minh hoạ chèn xoá, hàng cột theo hướng dẫn, yêu cầu trong SGK.

C. Sản phẩm

HS nêu được các bước thực hiện chèn, xoá hàng cột.

3. In dữ liệu trong bảng tính

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 11 trong SGK* để tìm hiểu các bước in trang tính và ý nghĩa của một số thông số trong cửa sổ **Print**.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Các bước in trang tính tương tự như in văn bản trong phần mềm soạn thảo. GV có thể giải thích thêm cho HS điểm khác biệt về chọn vùng in: trang tính hiện thời (bảng tính có thể gồm nhiều trang tính, trang tính hiện thời là trang tính đang được mở ra để làm việc); vùng dữ liệu được chọn (ô tính, khối ô tính được chọn trên trang tính hiện thời); toàn bộ bảng tính (tất cả các trang của bảng tính).

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV minh hoạ thao tác in dữ liệu trang tính hiện thời, vùng dữ liệu được chọn. Đồng thời, GV minh hoạ cho HS nhận thấy mặc định ô tính chưa được kẻ đường viền, để khi in ra ô tính có đường viền thì phải kẻ đường viền cho ô tính.



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập.

Bài tập 1.

– HS nêu lại được các bước để thực hiện định dạng, căn lề, thiết lập xuống dòng dữ liệu trong ô tính, thay đổi độ rộng của cột, chiều cao của hàng. HS có thể xem nội dung đã học trong SGK để hoàn thành bài tập này.

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên vừa nêu vừa thực hành các bước để thực hiện các công việc trên.

Bài tập 2.

– Phương án D là sai. Có thể chọn nhiều hàng (hoặc cột) rồi chọn lệnh **Home>Cells>Insert** để chèn nhiều hàng (hoặc cột) mỗi lần chèn.

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên thực hành minh hoạ công việc theo từng phát biểu của Bài tập 2 để minh chứng cho lựa chọn đúng/sai của HS.

THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

HS thực hiện được:

- Định dạng kí tự, căn lề dữ liệu, thiết lập xuống dòng, gộp khối ô và căn lề giữa.
- Chèn, xoá cột, hàng.
- Thay đổi độ rộng cột, chiều cao hàng.
- Kẻ đường viền cho ô tính và in trang tính.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS thực hành nhóm đôi thực hiện bài tập 1 rồi đến bài tập 2. Ở mỗi bài, HS thực hiện lần lượt các yêu cầu trong bài.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Bài tập 1.

- Yêu cầu HS sử dụng tệp bảng tính [Bang_diem_Tin_hoc_To_1.xlsx](#) đã làm ở Bài 8 (đã thêm cột *Điểm trung bình môn mới*) để thực hành.
- GV theo dõi và hỗ trợ HS sử dụng chức năng **Autofill** (kết hợp với nhấn giữ phím **Ctrl** để thực hiện đánh số thứ tự tự động (mục g)); hướng dẫn HS thực hiện kẻ đường viền ô tính và in trang tính ra giấy.

Bài tập 2.

- GV hướng dẫn HS so sánh trang tính chưa được định dạng (được mở từ tệp [Quyengop.xlsx](#)) với trang tính đã được định dạng ở *Hình 12 trong SGK* để nhận ra những việc cần thực hiện như: định dạng kí tự; căn lề; gộp khối ô và căn lề giữa; rồi thực hiện căn lề trái; thay đổi độ rộng của cột, chiều cao của hàng; kẻ đường viền cho ô tính.
- Lưu ý, để xuống dòng như tiêu đề ở *Hình 12 trong SGK*, GV hướng dẫn HS sử dụng **Alt + Enter** để ngắt và xuống dòng dữ liệu trong ô tính.

C. Sản phẩm

Bài tập 1. HS thực hiện được các nhiệm vụ thực hành, thực hiện in được bảng tính ra giấy.

Bài tập 2. HS định dạng được trang tính tương tự như trang tính ở *Hình 12 trong SGK*.



VẬN DỤNG

HS vận dụng kiến thức của bài học để thực hiện định dạng bảng tính quản lí chi tiêu của gia đình hoặc bảng tính theo dõi kết quả học tập của HS (đã tạo ở Bài 8). HS trao đổi, lấy ý kiến góp ý của bạn để định dạng bảng tính đẹp hơn, dễ theo dõi hơn.

BÀI 10. SỬ DỤNG HÀM ĐỂ TÍNH TOÁN

(3 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Sử dụng được một số hàm đơn giản như **SUM**, **AVERAGE**, **MAX**, **MIN**, **COUNT**.
- Sử dụng được bảng tính điện tử để giải quyết công việc cụ thể đơn giản.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

Tiết 2, 3: phần Thực hành, Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm MS Excel.
- Các tệp bảng tính **Bang_diem_Tin_hoc_To_1.xlsx** và **Quyengop.xlsx** đã được định dạng ở Bài 9.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS xem lại bảng theo dõi quyền góp SGK ở Bài 9 (*Hình 12 trong SGK trang 50*), phát biểu, thảo luận để đề xuất cách tính *Tổng mỗi lớp*, *Tổng mỗi loại*, *Trung bình*, *Cao nhất*, *Thấp nhất*, *Số lớp đã quyền góp*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức để HS phát biểu đề xuất cách tính các mục như yêu cầu trong SGK. Do đã được học sử dụng công thức để tính toán nên HS đề xuất được cách tính *Tổng mỗi lớp*, *Tổng mỗi loại*. HS cũng có thể đề xuất được cách tính *Trung bình*, tuy nhiên HS phải đếm số lớp đã quyền góp bằng cách thủ công. HS sẽ gặp khó khăn khi đề xuất cách tính *Cao nhất*, *Thấp nhất*, *Số lớp đã quyền góp*. Từ những khó khăn, vướng mắc này của HS, GV dẫn dắt HS tìm hiểu hàm số để giải quyết vấn đề đang gặp phải.

– GV nêu tình huống số liệu quyền góp trong bảng theo dõi sẽ liên tục được cập nhật về số lượng sách, số lớp quyền góp được và đặt vấn đề với HS là làm thế nào để khi có biến động về số liệu thì luôn có kết quả đúng.

B. Sản phẩm

- HS đề xuất được cách tính *Tổng mỗi lớp*, *Tổng mỗi loại*, *Trung bình*.
- HS gặp khó khăn, vướng mắc trong việc đưa ra cách tính *Cao nhất*, *Thấp nhất*, *Số lớp đã quyền góp* và cách làm để luôn có kết quả đúng khi số liệu quyền góp được tiếp tục cập nhật.



KHÁM PHÁ

1. Hàm số trong bảng tính

A. Mục tiêu

- Biết được khái niệm hàm, công dụng của hàm và cách viết hàm trong MS Excel.
- Biết được tên hàm, tham số của hàm.
- Biết cách sử dụng hàm **SUM** với tham số là dữ liệu cụ thể và tham số là địa chỉ khối ô tính.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu khái niệm hàm, cách viết hàm và ví dụ minh họa về sử dụng hàm **SUM** với tham số là dữ liệu cụ thể và tham số là địa chỉ khối ô tính.

Hoạt động

HS áp dụng kiến thức ở hoạt động Đọc để chỉ ra tên hàm, các tham số của hàm trong ví dụ minh họa ở Hình 1 và Hình 2 trong SGK.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể nêu một số gợi ý, câu hỏi để định hướng HS tìm hiểu nội dung bài học, ví dụ như:

- Theo em hàm trong phần mềm bảng tính là gì? Hàm và công thức khác nhau như thế nào?
- Tham số của hàm có thể là gì? Các tham số của hàm được phân cách bởi gì?
- Theo em nên sử dụng tham số của hàm là dữ liệu cụ thể hay địa chỉ ô tính, khối ô tính? Vì sao?
- Hàm **SUM** được sử dụng để làm việc gì? Em hãy cho biết cách viết hàm **SUM** để tính Tổng mỗi lớp ở ô tính **G4, G5**.

C. Sản phẩm

- HS nêu được hàm là công thức được viết sẵn trong MS Excel để thực hiện tính toán nào đó.
- HS nêu được cách viết hàm và giải thích được cách viết hàm **SUM** tại ô tính **G3** ở Hình 1 và Hình 2 trong SGK.

2. Sử dụng một số hàm đơn giản

A. Mục tiêu

- Hiểu tính năng và sử dụng được một số hàm đơn giản như **SUM**, **AVERAGE**, **MAX**, **MIN**, **COUNT**.

- Biết được các cách nhập hàm vào ô tính.
- Biết cách sao chép hàm cho các ô tính có cách tính tương tự.
- Hiểu được các đặc điểm của hàm.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu: tên hàm, cách viết và tính năng của 5 hàm thông dụng **SUM**, **AVERAGE**, **MAX**, **MIN**, **COUNT**; cách nhập hàm vào ô tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV có thể giải thích thêm việc tính tổng, trung bình, tìm số lớn nhất, nhỏ nhất hoặc đếm số lượng là công việc thường xuyên được thực hiện trên bảng tính. Do vậy, MS Excel xây dựng sẵn những hàm này để người dùng có thể sử dụng khi cần.

– Yêu cầu HS nêu các bước nhập hàm **SUM** để tính *Tổng mỗi lớp* tại ô tính **D23** và cách nhập hàm **AVERAGE** tại ô tính **D24** bằng hai cách khác nhau.

Hoạt động

HS phát biểu, trao đổi để lựa chọn được hàm phù hợp với yêu cầu tính giá trị tại các ô tính từ **D24** đến **D27** và nêu các bước nhập hàm vào ô tính để tính các giá trị tương ứng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV giải thích thêm cho HS: tại ô tính **D24** hàm **AVERAGE** sẽ tính trung bình bằng cách lấy tổng số sách Toán quyền góp được chia cho số lớp đã thực hiện quyền góp được (bằng với số lượng ô tính có chứa dữ liệu số trong khối ô tính **D3:D22**).

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên thực hành minh họa nhập hàm phù hợp để tính các giá trị tại các ô tính từ **D24** đến **D27**.

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, nhớ lại các bước sao chép công thức để áp dụng cho sao chép hàm.

Hoạt động

HS nêu các bước để thực hiện sao chép hàm từ ô tính **D23** sang khối ô tính **E23:F23** bằng hai cách; nêu và giải thích sự điều chỉnh địa chỉ ô tính là tham số trong hàm khi thực hiện sao chép.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS nêu các bước sao chép hàm sang các ô tính có yêu cầu tính tương tự; nêu và giải thích sự điều chỉnh địa chỉ ô tính trong hàm tại ô tính sao chép đến đảm bảo vị trí tương đối giữa chúng không thay đổi, do đó đảm bảo tính đúng giá trị theo yêu cầu tại ô tính mà hàm được sao chép đến.

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên thực hiện sao chép bằng hai cách, các hàm từ các ô tính **D23**, **D24**, **D25**, **D26**, **D27** sang các ô có yêu cầu tính tương tự. Lưu ý, có thể chọn khối ô tính **D23:D27** để sao chép đồng thời các hàm vào khối ô tính **E23:F27**.

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 4 trong SGK* để tìm hiểu đặc điểm của hàm.

Hoạt động

HS thảo luận, nêu và giải thích kết quả ở ô tính **D23** khi thay dữ liệu chữ "Ngày mai có số liệu" tại ô tính **D16** bằng số 4.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV nhấn mạnh đặc điểm chỉ tính toán trên các ô tính chứa dữ liệu kiểu số, bỏ qua các ô tính chứa dữ liệu kiểu chữ, ô tính trống của các hàm **SUM, AVERAGE, MAX, MIN, COUNT**. Chính đặc điểm này giúp hàm luôn cho kết quả đúng khi có sự thay đổi kiểu của dữ liệu cũng như giá trị của dữ liệu trong ô tính, khối ô tính (là tham số của hàm).

– GV có thể nêu câu hỏi để gợi ý: ở *Hình 4 trong SGK*, hàm **=SUM(D3:D22)** tại ô **D23** sẽ bỏ qua và không thực hiện tính toán với những ô tính nào? Tại sao? Sau khi thay dữ liệu chữ "Ngày mai có số liệu" tại ô tính **D16** bằng số 4 thì hàm **SUM** sẽ tính thực hiện tính toán cả ô tính **D16** hay bỏ qua ô tính này? Tại sao?

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV gọi HS lên thực hành minh họa để kiểm chứng tính chất của hàm. GV có thể đề nghị HS thử cập nhật dữ liệu kiểu ngày để kiểm chứng dữ liệu kiểu ngày trong MS Excel được coi là dữ liệu kiểu số.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

C. Sản phẩm

– HS nêu được hàm là công thức được viết sẵn trong phần mềm bảng tính và tính năng của các hàm **SUM, AVERAGE, MAX, MIN, COUNT**.

– HS lựa chọn được hàm phù hợp để thực hiện yêu cầu tính toán cụ thể.

– HS biết cách nhập hàm số, sao chép hàm số bằng cách sử dụng kết hợp lệnh **Copy, Paste** và dùng chức năng tự động điền dữ liệu **Autofill**.

– HS nêu được đặc điểm của hàm và áp dụng để giải thích kết quả trả về của hàm số khi có sự thay đổi từ kiểu dữ liệu chữ sang kiểu dữ liệu số (và ngược lại) tại ô tính là tham số của hàm.



LUYỆN TẬP

HS trao đổi, phát biểu và bảo vệ ý kiến để xác định phát biểu nào là đúng hoặc sai. Lưu ý, phát biểu E là phát biểu sai và đó cũng là khác biệt quan trọng giữa hàm và công thức.

THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

- Thực hiện lựa chọn được hàm phù hợp với yêu cầu tính toán.
- Thực hiện được nhập hàm vào ô tính, sao chép hàm cho các ô tính có cách tính tương tự.
- Thực hiện được việc cập nhật thông tin vào bảng tính, theo dõi sự thay đổi (hoặc không thay đổi) kết quả của hàm để nhận thấy được đặc điểm của hàm.
- Thực hiện được định dạng dữ liệu, trang tính.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm, thực hành trên máy tính thực hiện lần lượt bài tập 1, bài tập 2 và thực hiện các yêu cầu theo thứ tự trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Bài tập 1.

- HS có thể tự thực hiện được các yêu cầu của bài thực hành này (xem lại phần Khám phá khi cần thiết).
- Với yêu cầu c), GV có thể cho nhóm HS thực hiện trò chơi đoán kết quả trước khi thực hiện cập nhật dữ liệu. Ví dụ, một HS nêu dự kiến sẽ thay dữ liệu ở ô tính nào bằng dữ liệu gì, các HS còn lại trong nhóm sẽ dự đoán kết quả tại ô tính chứa hàm có liên quan. Sau đó, tiến hành cập nhật dữ liệu để đối chiếu kết quả với dự đoán.
- GV theo dõi, hỗ trợ HS khi cần thiết.

Bài tập 2.

- Sau khi đã hoàn thành bài tập 1, HS có thể tự hoàn thành được bài tập 2.
- Với yêu cầu c) GV hướng dẫn HS sử dụng nút lệnh **Home>Fill Color** để tô màu nền cho ô tính.

C. Sản phẩm

Bài tập 1. HS lựa chọn hàm phù hợp, nhập được hàm và thực hiện sao chép hàm đến các ô tính có yêu cầu tính toán tương tự; HS thực hiện việc cập nhật, chỉnh sửa dữ liệu trong ô tính và căn cứ vào đặc điểm của hàm để giải thích sự thay đổi hoặc không thay đổi của kết quả hàm trả lại.

Bài tập 2. HS hoàn thành các yêu cầu thực hành để có trang tính tương tự Hình 6 trong SGK.



VẬN DỤNG

HS lựa chọn hàm đã học phù hợp để thực hiện các yêu cầu tính toán trên bảng tính quản lý chi tiêu gia đình hoặc bảng tính theo dõi kết quả học tập của HS.

BÀI 11. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

(2 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Tạo được bài trình chiếu có tiêu đề, cấu trúc phân cấp.
- Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu.
- Biết sử dụng các định dạng văn bản hợp lý cho trang trình chiếu.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

Tiết 2: phần Thực hành, Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

Tiết 1: nên sử dụng máy tính, máy chiếu, phần mềm MS PowerPoint, tệp [Thanhphanmaytinh.docx](#) để nâng cao hiệu quả của tiết học.

Tiết 2: sử dụng phòng thực hành tin học.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, phát biểu, trao đổi để chỉ ra tiêu đề, các mục lớn, mục nhỏ trong văn bản ở *Hình 1 trong SGK* và nêu cách sao chép nội dung văn bản sang bài trình chiếu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

HS không cần đọc chi tiết nội dung văn bản ở *Hình 1 trong SGK* mà chỉ cần quan sát để nhận biết được cấu trúc văn bản. Để nhận ra cấu trúc văn bản, GV hướng dẫn HS chú ý quan sát chữ đậm, chữ nghiêng, số thứ tự, gạch đầu dòng. Đồng thời, GV nêu một số câu hỏi định hướng HS như: Tiêu đề của văn bản là gì? Văn bản có mấy mục lớn? Trong mục 1 có những mục nhỏ nào? Trong mục 2 có mấy ý chính?...

– Khi muốn tạo bài trình chiếu về *Các thành phần của máy tính*, em cần sao chép dữ liệu từ tệp MS Word sang trang trình chiếu. Điều này giúp tiết kiệm thời gian gõ lại dữ liệu. Làm thế nào để sao chép dữ liệu từ tệp văn bản MS Word sang trang trình chiếu?

– Nếu có máy chiếu, GV chiếu *Hình 1 trong SGK* cho HS cả lớp cùng theo dõi văn bản trên màn chiếu khi tìm hiểu cấu trúc văn bản.

B. Sản phẩm

- HS chỉ ra được tiêu đề, các mục lớn, mục nhỏ trong văn bản ở *Hình 1 trong SGK*:
 - + Tiêu đề: Các thành phần của máy tính.
 - + Ba mục lớn gồm: 1. Phần cứng; 2. Phần mềm; 3. Kết luận.
 - + Trong mỗi mục lớn có những mục nhỏ hơn, ví dụ trong mục lớn 1. Phần cứng có 3 mục nhỏ là: 1.1 Thiết bị vào; 1.2 Thiết bị ra; 1.3 Bộ xử lý trung tâm và bộ nhớ, ...

HS có thể chỉ ra trong mỗi mục nhỏ còn có các mục nhỏ hơn nữa (là các gạch đầu

dòng) như: Bàn phím, Chuột, Micro, Máy quét; Màn hình, Loa, Máy in; Bộ xử lý trung tâm, bộ nhớ. Tuy nhiên, ở phần này chưa cần yêu cầu HS phải chỉ ra các ý nhỏ này vì HS sẽ được tìm hiểu kĩ hơn ở mục 1 của phần Khám phá.



KHÁM PHÁ

1. Cấu trúc phân cấp

A. Mục tiêu

Biết cấu trúc phân cấp là cách trình bày theo danh sách các mục ở những mức phân cấp khác nhau, giúp nội dung được trình bày, truyền tải một cách rõ ràng, mạch lạc.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc cặp đôi, đọc kênh chữ và đối chiếu giữa *Hình 2* với *Hình 3 trong SGK*, thảo luận để lựa chọn hình phù hợp để mô tả cách trình bày văn bản ở *Hình 1 trong SGK*.

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 3 trong SGK* để tìm hiểu về cấu trúc phân cấp, lợi ích của việc sử dụng cấu trúc phân cấp để trình bày văn bản, bài trình chiếu.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Cách trình bày ở *Hình 2* hay *Hình 3 trong SGK* giúp em dễ dàng nhận ra bố cục của nội dung văn bản?
- Em có nhận xét gì về khoảng cách thụt đầu dòng của các mục cùng mức, các mục có mức khác nhau?
- Em hãy nêu lợi ích của việc sử dụng cấu trúc phân cấp trong việc trình bày văn bản, bài trình chiếu.
- Nếu có máy chiếu, GV chiếu *Hình 2*, *Hình 3 trong SGK* cho HS cả lớp cùng đối chiếu, thảo luận khi thực hiện các hoạt động học.

C. Sản phẩm

HS nêu được:

- Cách trình bày ở *Hình 3* phù hợp với cách trình bày văn bản ở *Hình 1 trong SGK*.
- Cấu trúc phân cấp là cách trình bày theo danh sách các mục ở những mức phân cấp khác nhau. Mỗi mục có kí hiệu đầu mục.
- Sử dụng cấu trúc phân cấp trong bài trình chiếu sẽ giúp nội dung được trình bày một cách rõ ràng, mạch lạc, người xem dễ nhớ, dễ nắm bắt được nội dung thông tin.

2. Sao chép, định dạng, di chuyển văn bản trong trang trình chiếu

A. Mục tiêu

- Biết bài trình chiếu thường có trang tiêu đề và các trang nội dung; vai trò quan trọng của trang tiêu đề trong bài trình chiếu.
- Biết cách sao chép dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu.

– Biết định dạng văn bản trong phần mềm trình chiếu tương tự như trong phần mềm soạn thảo văn bản.

– Biết cần phải sử dụng định dạng kí tự phù hợp trong trang trình chiếu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Trang tiêu đề

Hoạt động

HS đọc câu hỏi, thảo luận về việc nên giới thiệu chủ đề của bài trình chiếu ở trang trình chiếu nào và lí do cần trình bày chủ đề ở trang trình chiếu đó.

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu thành phần của bài trình chiếu; bố cục mặc định của trang tiêu đề.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Tiêu đề của bài trình chiếu thường được trình bày ở trang trình chiếu nào?
- Nội dung cụ thể của bài trình chiếu được trình bày ở các trang trình chiếu nào?
- Trang tiêu đề có vai trò như thế nào trong bài trình chiếu?
- Quan sát *Hình 4 trong SGK* và cho biết trang tiêu đề gồm những thông tin gì.
- Khi tạo tệp trình chiếu mới, trang trình chiếu đầu tiên có bố cục mặc định như thế nào? Tại sao?
- Nếu có máy chiếu, GV thao tác minh hoạ tạo tệp trình chiếu mới cho HS nhận thấy bố cục mặc định trang trình chiếu đầu tiên của MS PowerPoint.

b) Sao chép dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 5, Hình 6 trong SGK* để tìm hiểu lợi ích của việc sao chép nội dung dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu; các bước sao chép dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Vì sao nên thực hiện sao chép dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu?
- Làm thế nào để sao chép dữ liệu trong văn bản MS Word sang trang trình chiếu?
- Nếu có máy tính, máy chiếu, GV gọi HS lên thực hiện minh hoạ các bước sao chép văn bản sang trang trình chiếu và nhập thông tin tác giả.

c) Định dạng, di chuyển văn bản trên trang trình chiếu

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 7, Hình 8 trong SGK* để tìm hiểu cách thay đổi kích thước,

vị trí khung văn bản, định dạng văn bản trên trang trình chiếu; các lưu ý khi định dạng văn bản trong trang trình chiếu để tăng hiệu quả truyền tải thông tin.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Nêu các bước để di chuyển khung văn bản trên trang trình chiếu.
- Khi thực hiện định dạng văn bản cho trang trình chiếu ta cần lưu ý điều gì?
- Nếu có máy chiếu, GV gọi HS lên thực hành minh họa di chuyển, thay đổi kích thước khung văn bản, định dạng văn bản và thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ để HS thấy rõ ý nghĩa của các lưu ý trong SGK.

C. Sản phẩm

- HS nêu được: bài trình chiếu thường có trang đầu tiên là trang tiêu đề, sau đó là các trang nội dung; trang tiêu đề có vai trò quan trọng trong việc giới thiệu chủ đề của bài trình chiếu, gây ấn tượng, thu hút người xem ngay từ đầu.
- HS nêu được cách sao chép dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu.
- HS nêu được cách thực hiện định dạng văn bản trên trang trình chiếu; cách di chuyển, thay đổi kích thước khung văn bản trên trang trình chiếu; các lưu ý sử dụng phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ trên trang trình chiếu.

3. Tạo cấu trúc phân cấp trong trang trình chiếu

A. Mục tiêu

- Biết sau trang tiêu đề thường có trang giới thiệu tổng quan nội dung bài trình chiếu.
- Biết cách chọn mẫu trang trình chiếu, tạo cấu trúc phân cấp, thay đổi kí hiệu đầu mục.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Trang tiêu đề

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu, thảo luận về:

- Ý nghĩa của trang giới thiệu tổng quan.
- Các bước chọn mẫu trang trình chiếu sẵn có trong MS PowerPoint; bố cục của mẫu trang trình chiếu **Title and Content**.
- Các bước thay đổi mức phân cấp của các mục để tạo cấu trúc phân cấp; các bước thay đổi kí hiệu đầu mục phân cấp.

Hoạt động

HS thảo luận để chỉ ra các mục ở **Hình 13 trong SGK** cần thay đổi mức phân cấp, kí hiệu đầu mục để phù hợp với bố cục của bài trình bày. Nêu được các thao tác thực hiện thay đổi mức phân cấp, kí hiệu đầu mục cho các mục này.

Hoạt động

HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Tại sao cần có trang nội dung tổng quan ngay sau trang tiêu đề của bài trình chiếu?
- Nêu các bước chọn mẫu trang trình chiếu. Mẫu trang trình chiếu **Title and Content** có những thành phần nào?
- Cần làm gì để tạo cấu trúc phân cấp? Nêu các bước thực hiện thay đổi mức phân cấp của một mục.
- Tại sao cần thay đổi kí hiệu đầu mục? Nêu các bước thực hiện thay đổi kí hiệu đầu mục.

C. Sản phẩm

- HS nêu được vị trí của trang giới thiệu tổng quan ở ngay sau trang tiêu đề; trang giới thiệu tổng quan giúp người xem nắm bắt được tổng quan, các nội dung chính của bài trình bày.
- HS trình bày được các bước chọn mẫu trang trình chiếu; nêu được bố cục của mẫu trang trình chiếu **Title and Content** gồm tiêu đề trang và nội dung trang.
- HS nêu được cần thay đổi mức của các mục để tạo cấu trúc phân cấp; trình bày được các bước thực hiện thay đổi mức phân cấp.
- HS nêu được phần mềm trình chiếu sử dụng kí hiệu đầu mục giống nhau cho các mức phân cấp, việc thay đổi kí hiệu đầu mục để người xem dễ dàng nhận biết cấu trúc trình bày; trình bày được các bước thực hiện thay đổi kí hiệu đầu mục.
- HS chỉ ra được cần thay đổi mức phân cấp các mục *Hệ điều hành, Phần mềm ứng dụng*; cần thay đổi kí hiệu đầu mục của các mục *Thiết bị vào, Thiết bị ra, Bộ xử lí trung tâm và bộ nhớ, Hệ điều hành, Phần mềm ứng dụng*.



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong SGK.

Bài tập 1. Sử dụng cấu trúc phân cấp trong trình chiếu giúp nội dung được trình bày, truyền tải một cách rõ ràng, mạch lạc.

Bài tập 2.

- Tại cửa sổ phần mềm soạn thảo văn bản với tệp văn bản đang mở, chọn nội dung cần sao chép rồi thực hiện lệnh **Copy** (sử dụng nút lệnh hoặc tổ hợp phím).
- Chuyển sang cửa sổ phần mềm trình chiếu, nhấp chuột vào nơi muốn văn bản xuất hiện, rồi thực hiện lệnh **Paste** (sử dụng nút lệnh hoặc tổ hợp phím).

Bài tập 3.

- Nên chọn phong chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ để dễ đọc, làm nổi bật thông tin chính của trang trình chiếu.
- Không nên dùng quá nhiều phong chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ.

THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

- Tạo được bài trình chiếu có tiêu đề, cấu trúc phân cấp.
- Sao chép được dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu.
- Sử dụng các định dạng văn bản hợp lí cho trang trình chiếu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS hoạt động theo nhóm, thực hiện các nhiệm vụ thực hành trên máy tính theo trình tự trong SGK.

Trong quá trình thực hiện các nhiệm vụ thực hành, HS có thể xem lại nội dung hướng dẫn lí thuyết ở phần Khám phá khi cần thiết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Cung cấp cho HS tệp văn bản [Thanhphanmaytinh.docx](#) (có thể tải về từ trang [taphuan.nxngd.vn](#))
- Yêu cầu và giám sát HS thực hiện sao chép dữ liệu từ tệp văn bản sang trang trình chiếu, chỉ gõ văn bản mới khi dữ liệu không có sẵn trong tệp văn bản.
- Nhắc nhở HS chỉ sao chép những nội dung chính, tránh dùng quá nhiều chữ trên trang trình chiếu.

C. Sản phẩm

HS thực hiện được việc sao chép dữ liệu từ tệp [Thanhphanmaytinh.docx](#) sang tệp [Thanhphanmaytinh.pptx](#). HS tạo được bài trình chiếu tương tự như Hình 15 trong SGK: có trang tiêu đề, trang giới thiệu tổng quan được trình bày theo cấu trúc phân cấp; sử dụng các kí hiệu đầu mục khác nhau cho các mức phân cấp khác nhau; sử dụng định dạng văn bản hợp lí.

Chân trời sáng tạo



VẬN DỤNG

HS soạn thảo một văn bản ngắn trong MS Word. Văn bản được trình bày theo cấu trúc phân cấp. Sau đó thực hiện sao chép dữ liệu từ văn bản sang trang trình chiếu để làm bài trình chiếu. Trong bài trình chiếu cũng có sử dụng cấu trúc phân cấp để trình bày trang trình chiếu.

ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ II

(1 tiết)

I. MA TRẬN ĐỀ

Nội dung	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao	
	TN	TL	TN	TL	TN	TL	TN	TL
Bài 7. Phần mềm bảng tính	1 Câu 1		1 Câu 2		1 Câu 3			
Bài 8. Sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức	1 Câu 4		1 Câu 5		1 Câu 6			
Bài 9. Định dạng trang tính, chèn thêm và xoá hàng, cột	3 Câu 7,8,9		2 Câu 10, 11		Câu 12		1 Câu 13	
Bài 10. Sử dụng hàm để tính toán	3 Câu 14,15,16		2 Câu 17, 18		1 Câu 19		1 Câu 20	
Tổng	8		6		4		2	

II. NỘI DUNG ĐỀ

1. Cho bảng tính MS Excel như Hình 1, phương án nào dưới đây là địa chỉ của khối ô tính đang được chọn là gì?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	BẢNG ĐIỂM TÍNH THI ĐUA HÀNG TUẦN CỦA KHỐI 7								
2	STT	Lớp	Chào cờ Hệ số 1	Đông phục Hệ số 1	Vệ sinh lớp học Hệ số 1	Lao động Hệ số 1	Số ghi đầu bài Hệ số 2	Tổng điểm	Điểm trung bình
3	1	7A1	10	10	9,5	10	9,8		
4	2	7A2	10	10	10	10	9,65		
5	3	7A3	9,5	10	9	10	9,1		
6	4	7A4	9	8	10	10	8,9		
7	Điểm trung bình cao nhất								
8	Điểm trung bình thấp nhất								

Hình 1.

- A. A2:G6. B. A1:I8. C. <C3>:<G6>. D. C3:G6.

2. Trong phần mềm bảng tính, tham số của công thức có thể là:

- A. Địa chỉ ô tính.
B. Địa chỉ khối ô tính.
C. Dữ liệu cụ thể.
D. Cả ba phương án A, B và C.

3. Trong một ô tính có chứa số 127.3456, khi nhấp chuột vào biểu tượng  thì kết quả thu được trong ô tính là:

- A. 127.3456. B. 127.345. C. 127.346. D. 127.

4. Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự đúng để sao chép công thức.

- a) Nhấn nút lệnh **Copy** trên dải lệnh **Home** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**.
b) Chọn ô tính chứa công thức cần sao chép.
c) Chọn nút lệnh **Paste** trên dải lệnh **Home** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V**.
d) Chọn ô tính cần sao chép đến.

- A. a-b-c-d. B. b-a-d-c. C. d-a-b-c. D. b-c-d-a.

5. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Khi sao chép công thức thì vị trí tương đối giữa các ô tính trong công thức và ô tính chứa công thức không thay đổi.
- B. Có thể sử dụng lệnh **Copy, Paste** để sao chép công thức khi ô tính (hoặc khối ô tính) muốn sao chép đến không liền kề với ô tính chứa công thức.
- C. Có thể sử dụng chức năng tự động điền dữ liệu khi ô tính (hoặc khối ô tính) muốn sao chép công thức đến không liền kề với ô tính chứa công thức.
- D. Khi sử dụng địa chỉ ô tính trong công thức, nếu dữ liệu trong các ô tính này thay đổi thì phần mềm bảng tính sẽ tự động tính toán lại và ta luôn có kết quả đúng.

6. Trong bảng tính MS Excel, tại ô A5 ta nhập công thức $=(A2+A3*2+A4*3)/6$. Khi sao chép công thức này đến ô tính E5 thì kết quả nhận được tại ô E5 là:

- A. $=(A2+A3*2+A4*3)/6$.
- B. $=(A2+B3*2+C4*3)/6$.
- C. $=(A5+B5*2+C5*3)/6$.
- D. $=(E2+E3*2+E4*3)/6$.

7. Phát biểu nào sau đây là sai?

Khi nhập dữ liệu vào bảng tính MS Excel thì:

- A. Dữ liệu kiểu số sẽ mặc định căn lề trái.
- B. Dữ liệu kiểu kí tự sẽ mặc định căn lề trái.
- C. Dữ liệu kiểu ngày sẽ mặc định căn lề phải.

8. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Định dạng ô tính là thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu sắc và căn lề ô tính.
- B. Nút lệnh **Merge & Center** vừa gộp các ô tính vừa căn lề giữa cho dữ liệu trong ô kết quả.
- C. Nút lệnh **Wrap Text** để thiết lập xuống dòng khi dữ liệu tràn ô tính.
- D. Khi một ô tính đã được định dạng rồi thì không thể thay đổi lại định dạng khác được nữa.

9. Khi nhấn tổ hợp phím **Ctrl+P, máy tính ta sẽ thực hiện:**

- A. Mở ra một trang tính mới.
- B. Lưu trang tính dưới dạng một tên khác.
- C. Mở cửa sổ cho phép lựa chọn các tham số để in trang tính.
- D. Mở ra một cửa sổ cho phép tìm kiếm thông tin trên trang tính.

10. Trong bảng tính MS Excel, nguyên nhân các kí tự # được hiển thị thay vì hiển thị đúng dữ liệu trong ô tính, điều đó có nghĩa là gì?

- A. Chương trình bảng tính bị nhiễm virus.
- B. Công thức nhập sai và MS Excel thông báo lỗi.
- C. Hàng chứa ô tính đó có độ cao quá thấp nên không hiển thị hết được chữ số.
- D. Cột chứa ô tính đó có độ rộng quá hẹp nên không hiển thị hết được chữ số.

11. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Phần mềm bảng tính cho phép lựa chọn in trang tính hiện thời, vùng dữ liệu đang được chọn hay toàn bộ bảng tính.
- B. Phần mềm bảng tính chỉ cho phép lựa chọn in trang tính hiện thời.
- C. Phần mềm bảng tính không cho phép vùng dữ liệu đang được chọn.
- D. Phần mềm bảng tính chỉ cho phép in toàn bộ trang tính.

12. Trong bảng tính MS Excel dưới đây (Hình 2), tại ô H3 ta gõ công thức $=C3+D3+E3+F3+G3*2$, gõ phím Enter và định dạng căn giữa ô tính, kiểu chữ đậm, màu xanh, nền vàng. Sau đó sao chép công thức trên xuống các ô từ H4 đến H6 thì tại ô H6:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	BẢNG ĐIỂM TÍNH THI ĐUA HÀNG TUẦN CỦA KHỐI 7								
2	STT	Lớp	Chào cờ Hệ số 1	Đổng phục Hệ số 1	Vệ sinh lớp học Hệ số 1	Lao động Hệ số 1	Số ghi đầu bài Hệ số 2	Tổng điểm	Điểm trung bình
3	1	7A1	10	10	9.5	10	9.8	59.1	
4	2	7A2	10	10	10	10	9.65		
5	3	7A3	9.5	10	9	10	9.1		
6	4	7A4	9	8	10	10	8.9		
7	Điểm trung bình cao nhất								
8	Điểm trung bình thấp nhất								

Hình 2.

A. Kết quả nhận được là $=C3+D3+E3+F3+G3*2$ và có định dạng giống như ô H3.

B. Kết quả nhận được là $=C6+D6+E6+F6+G6*2$ và có định dạng giống như ô H3.

C. Kết quả nhận được là $=C3+D3+E3+F3+G3*2$ và có định dạng khác ô H3.

D. Kết quả nhận được là $=C6+D6+E6+F6+G6*2$ và có định dạng khác ô H3.

13. Em hãy thực hiện ghép nối mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp:

Cột A	Cột B
1) Để chèn thêm hàng (cột) mới, thực hiện chọn hàng (cột) tại vị trí cần thêm rồi chọn:	a) Home>Cells>Delete.
2) Để xoá một hàng (cột), thực hiện chọn hàng (cột) cần xoá, rồi chọn:	b) phím Delete trên bàn phím.
3) Để xoá dữ liệu trong các ô tính của hàng, cột, ta chọn hàng, cột cần xoá rồi chọn:	c) Home>Aligment>Merge & Center.
4) Để thực hiện lệnh gộp ô và căn giữa, ta chọn các ô cần gộp rồi chọn:	d) Home>Aligment>Wrap text.
5) Để thiết lập xuống dòng khi dữ liệu tràn ô tính, ta chọn:	e) Home>Cells>Insert.

A. 1a-2b-3c-4d-5e.

B. 1e-2b-3a-4d-5e.

C. 1e-2a-3b-4d-5c.

D. 1e-2a-3b-4c-5d.

14. Các ô A1, A2, A3, A4, A5 nhận các giá trị là số nguyên (Hình 3). Để tính tổng các giá trị của các ô trên vào ô A6 bằng cách sử dụng hàm SUM với tham số là địa chỉ khối ô tính, tại ô A6 ta gõ công thức nào?

A. =SUM(A1,A2,A3,A4,A5).

B. =SUM(34;111).

C. =SUM(A1:A5).

D. =SUM(A1..A5).

	A	B
1	34	
2	45	
3	432	
4	23	
5	111	
6		

Hình 3.

15. Tham số được dùng trong công thức của một hàm có thể gồm:

A. Số liệu cụ thể.

B. Địa chỉ ô tính.

C. Địa chỉ khối ô tính.

D. Số liệu cụ thể, địa chỉ ô tính, địa chỉ khối ô tính.

16. Chỉ ra phát biểu đúng khi nói về đặc điểm của các hàm **SUM**, **AVERAGE**, **MAX**, **MIN**, **COUNT** trong MS Excel:

- A. Chỉ tính toán trên các ô tính chứa dữ liệu kiểu số, bỏ qua các ô tính chứa dữ liệu kiểu chữ, ô tính trống.
- B. Bắt buộc phải viết hoa tên các hàm tính toán.
- C. Sau tên hàm có thể sử dụng cặp dấu ngoặc vuông [] thay cho cặp dấu ngoặc tròn ().
- D. Tất cả các phát biểu A, B, C đều đúng.

17. Khi gõ biểu thức **=SUM(10,20,30)/3** vào 1 ô tính bất kì, mặc định kết quả hiển thị trong ô tính là:

- A. 60.
- B. 25.0.
- C. 20.
- D. Thông báo lỗi.

18. Các ô tính **A1**, **A2**, **A3**, **A4**, **A5** nhận các giá trị là số nguyên như Hình 4. Để tính trung bình cộng giá trị của các ô tính này vào ô tính **A6**, công thức nào sau đây là sai?

- A. **=SUM(A1:A5)/5**.
- B. **=AVERAGE(A1:A5)**.
- C. **=(A1+A2+A3+A4+A5)/5**.
- D. **=AVERAGE(A1:A5)/7**.

	A	B
1	34	
2	45	
3	432	
4	23	
5	111	
6		

Hình 4.

19. Cho bảng tính MS Excel như Hình 5.

	A	B	C	D	E	F
1	Số thứ nhất	Số thứ hai	Kết quả			
2	12	53	=A2*B2/5			
3	34	765				
4	56	58				
5	14	90				
6	561	345				

Hình 5.

Nếu sao chép công thức ở ô tính **C2** đến ô tính **F6** sẽ có công thức tại ô **F6** là:

- A. **D6*E6/5**.
- B. **A6*B6/5**.
- C. **D2*E2/5**.
- D. **A2*B2/5**.

20. Các ô **B2**, **C2**, **D2**, **E2** nhận các giá trị lần lượt là: 123, 55, "Tin học", "Toán học". Tại ô tính **F2** khi gõ công thức **=COUNT(B2:E2)** ta sẽ được kết quả nào?

- A. 4.
- B. 2.
- C. #Value!.
- D. #Name?.

III. ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM

Phần TN gồm 20 câu/10 điểm → Mỗi câu 0,5 điểm

- 1. D 2. D 3. C 4. B 5. C 6. D 7. A 8. D 9. C 10. D
- 11. A 12. B 13. D 14. C 15. D 16. A 17. C 18. D 19. A 20. B

BÀI 12. SỬ DỤNG ẢNH MINH HOẠ, HIỆU ỨNG ĐỘNG TRONG BÀI TRÌNH CHIẾU

(3 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Sử dụng được ảnh minh hoạ, hiệu ứng động một cách hợp lí cho bài trình chiếu.
- Nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

Tiết 2: phần Thực hành, Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm MS PowerPoint.
- Tập trình chiếu [Thanhphanmaytinh.pptx](#).
- Hình ảnh máy tính để bàn (lưu trong tệp hình ảnh và trong tệp [.docx](#)), bàn phím, chuột, micro, máy scan, ...
- Phòng thực hành Tin học (tiết 2, 3).

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS nhớ lại bài trình chiếu [Thanhphanmaytinh.pptx](#) đã tạo ở *Bài 11* và phát biểu thảo luận, bảo vệ ý kiến về việc nên hay không nên thêm ảnh minh hoạ vào trang trình chiếu và giải thích lí do.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý để HS trao đổi, tự nêu lí do cần thêm hình ảnh vào trang trình chiếu và đề xuất thêm hình ảnh gì vào trang trình chiếu nào của bài trình chiếu *Các thành phần của máy tính* mà HS đã tạo ở *Bài 11*.

B. Sản phẩm

HS nêu được việc cần thiết sử dụng và đề xuất được hình ảnh phù hợp minh hoạ cho chủ đề bài trình chiếu.



KHÁM PHÁ

1. Sử dụng ảnh để minh hoạ trong trang trình chiếu

A. Mục tiêu

- Biết cách đưa hình ảnh vào trang trình chiếu.
- Biết cách thay đổi kích thước, sắp xếp, bố trí các đối tượng trên trang trình chiếu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu, theo dõi thực hành minh hoạ về:

cách đưa ảnh minh hoạ vào trang trình chiếu; cách thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh trên trang trình chiếu; cách thay đổi lớp của hình ảnh, văn bản trên trang trình chiếu.

Hoạt động

HS nêu các bước thực hiện và theo dõi thực hành minh hoạ về: cách thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh trên trang trình chiếu; cách thay đổi lớp của hình ảnh, văn bản trên trang trình chiếu. HS nêu lí do cần sắp xếp, bố trí các đối tượng trên trang trình chiếu.

Hoạt động

GV gợi ý để HS tự chốt kiến thức như ghi tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV gợi ý để HS nêu lại các bước chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh các em đã được học ở tiểu học.
- GV gợi ý để HS nêu thao tác sao chép hình ảnh từ tệp văn bản sang trang trình chiếu tương tự như sao chép văn bản (chữ) HS đã thực hiện ở Bài 11.
- GV giải thích về lớp các đối tượng trên trang trình chiếu. Hình ảnh, khung văn bản là những đối tượng trên trang trình chiếu, khi xếp chồng lên nhau thì các đối tượng thường sẽ che khuất nhau. Thay đổi lớp đối tượng sẽ làm thay đổi thứ tự các đối tượng được xếp chồng lên nhau.
- GV gọi HS lên vừa nêu vừa thực hành minh hoạ các bước thực hiện đưa hình ảnh vào trang trình chiếu (bằng hai cách), thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh trên trang trình chiếu; cách thay đổi lớp của hình ảnh, văn bản trên trang trình chiếu.
- Để hỗ trợ HS chốt kiến thức, GV có thể đặt câu hỏi: Có mấy cách để đưa ảnh vào trang trình chiếu? Tại sao cần thực hiện thay đổi vị trí, kích thước, lớp của các đối tượng trên trang trình chiếu?

Lưu ý:

Tùy vào thực tế khả năng tiếp thu của HS và điều kiện về thiết bị, GV có thể giới thiệu, minh hoạ thêm về sử dụng một số nút lệnh **Rotate**, **Crop**, **Picture Border** trong bảng chọn **Format** để quay, chỉnh sửa, tạo đường viền cho hình ảnh.

C. Sản phẩm

- HS nêu được mục đích của việc sử dụng hình ảnh trong trang trình chiếu.
- HS nêu được các bước đưa hình ảnh vào trang trình chiếu bằng hai cách; các bước thay đổi vị trí, kích thước, lớp của các đối tượng trên trang trình chiếu.
- HS nêu được lí do cần thực hiện sắp xếp, bố trí các đối tượng trên trang trình chiếu.

2. Thay đổi mẫu bố cục trang trình chiếu

A. Mục tiêu

HS biết lí do cần thay đổi bố cục trang trình chiếu và các bước thay đổi bố cục của trang trình chiếu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình tìm hiểu về cách chọn mẫu có sẵn để thay đổi bố cục của trang trình chiếu.

Hoạt động

HS nêu các bước thực hiện và theo dõi thực hành minh hoạ thay đổi bố cục trang trình chiếu bằng cách chọn mẫu có sẵn của phần mềm; cách thay đổi mẫu bố cục (giống nhau) cho nhiều trang trình chiếu.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gợi ý: người dùng có thể tự sắp xếp, bố trí các đối tượng trên trang trình chiếu cho phù hợp với nội dung, ý tưởng trình bày; tuy nhiên, phần mềm trình chiếu cung cấp sẵn một số bố cục trang trình chiếu thông dụng. Ví dụ, **Two Content** là bố cục có nội dung trang trình chiếu được chia thành hai phần. Có thể áp dụng bố cục này cho trang trình chiếu với phần bên trái là chữ và phần bên phải là hình ảnh minh hoạ.

– GV gọi HS lên vừa nêu vừa thực hành minh hoạ các bước thực hiện thay đổi bố cục trang trình chiếu 3 của tệp trình chiếu **Thanhphanmaytinh.pptx** và thực hiện chèn, thay đổi kích thước, vị trí, lớp của hình ảnh để được kết quả tương tự như *Hình 6 trong SGK*.

Lưu ý: GV có thể cho HS thực hành minh hoạ nhấn giữ phím **Ctrl** và nhấp chuột chọn các trang trình chiếu để thay đổi bố cục (giống nhau) cho nhiều trang trình chiếu đồng thời.

C. Sản phẩm

HS nêu được có thể thay đổi bố cục trang trình chiếu bằng cách chọn mẫu có sẵn và các bước thực hiện thay đổi bố cục trang trình chiếu.

3. Hiệu ứng động

A. Mục tiêu

– Biết khái niệm hiệu ứng động trong bài trình chiếu; các bước tạo hiệu ứng chuyển trang, tạo hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang trình chiếu.

– Biết thực hiện chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, theo dõi thực hành minh hoạ để tìm hiểu: khái niệm hiệu ứng động; các bước tạo hiệu ứng chuyển trang, tạo hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang trình chiếu; cách bỏ hiệu ứng động; cách chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại.

Hoạt động

HS phát biểu trao đổi, giải thích lí do chọn phương án D (ở bài tập 1) và nêu các bước bỏ hiệu ứng động cho đối tượng đã được tạo hiệu ứng (đối với bài tập 2).

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gọi HS lên vừa nêu các bước và thực hành minh hoạ: tạo hiệu ứng chuyển trang và thực hiện trình chiếu để xem kết quả; tạo hiệu ứng động cho văn bản, hình ảnh trên trang trình chiếu và thực hiện trình chiếu để xem kết quả; bỏ hiệu ứng.

– Ở hoạt động Làm, đối với bài tập 1, GV yêu cầu HS phát biểu nêu các bước thực hiện (và có thể yêu cầu HS lên thực hành minh hoạ) tạo hiệu ứng động cho trang trình chiếu, hình ảnh, văn bản trên trang trình chiếu. Tương tự, đối với bài tập 2, GV yêu cầu HS nêu các bước thực hiện (và có thể yêu cầu HS lên thực hành minh hoạ) bỏ hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng động.

– Để hỗ trợ HS chốt kiến thức như tại mục Ghi nhớ, GV có thể đặt câu hỏi: Hiệu ứng động là gì? Có thể thiết lập hiệu ứng động cho những đối tượng nào?

C. Sản phẩm

HS nêu được khái niệm hiệu ứng động, các bước tạo hiệu ứng chuyển trang, tạo hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang trình chiếu, bỏ hiệu ứng động, chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại.

4. Sử dụng hình ảnh minh hoạ, hiệu ứng động hợp lí

A. Mục tiêu

HS biết mục đích của sử dụng ảnh minh hoạ, hiệu ứng động và một số lưu ý về việc sử dụng kênh chữ, ảnh minh hoạ, hiệu ứng động một cách hợp lí.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc SGK để tìm hiểu mục đích, ưu điểm của sử dụng hình ảnh minh hoạ, hiệu ứng động, cách sử dụng kênh chữ, hình ảnh và hiệu ứng động để nâng cao hiệu quả truyền tải thông tin.

Hoạt động

HS đề xuất những hình ảnh dự kiến sẽ đưa vào bài trình chiếu *Các thành phần của máy tính* và áp dụng kiến thức ở hoạt động Đọc để giải thích lí do đề xuất.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV có thể nêu một số câu hỏi về: ưu điểm của thông tin dạng hình ảnh; những lưu ý khi đưa hình ảnh vào trang trình chiếu, sử dụng hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng động.
- GV có thể gợi ý để HS nêu lại một số lưu ý về sử dụng định dạng văn bản trên trang trình chiếu đã được học ở Bài 11.

C. Sản phẩm

HS nêu được:

- Hình ảnh là dạng thông tin trực quan, được sử dụng để minh hoạ cho nội dung trình bày, dễ gây ấn tượng, thu hút sự chú ý của người xem. Hình ảnh sử dụng phải phù hợp với nội dung, có tính thẩm mỹ và vừa đủ về số lượng (không quá nhiều hoặc quá ít).
- Sử dụng cách thức, thời điểm, thời lượng xuất hiện của trang trình chiếu, hình ảnh, văn bản (và cả âm thanh, video) trên trang trình chiếu phải hợp lí để làm bài trình chiếu sinh động, hấp dẫn và nhất là nâng cao hiệu quả truyền tải thông tin.
- Một số lưu ý sử dụng thống nhất hiệu ứng chuyển trang, chỉ thay đổi hiệu ứng chuyển trang khi thực sự cần thiết; không nên sử dụng quá nhiều hiệu ứng động, hiệu ứng quá phức tạp, thời gian thực hiện hiệu ứng quá lâu.

GV gợi ý để HS nhắc lại kiến thức về sử dụng cấu trúc phân cấp trong bài trình chiếu đã học ở *Bài 11*, hướng dẫn HS để chốt kiến thức như tại mục Ghi nhớ.

5. Một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu

A. Mục tiêu

Biết chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS phát biểu, giải thích lí do chọn phần mềm trình chiếu để tạo bài trình chiếu hỗ trợ thuyết trình.

Hoạt động

HS đọc SGK tìm hiểu một số hoạt động, sản phẩm có sử dụng phần mềm trình chiếu và chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể nêu một số câu hỏi về: những hoạt động, sản phẩm có sử dụng phần mềm trình chiếu; hai chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu; với chức năng tạo bài trình chiếu thì ta có thể thực hiện những việc gì?

C. Sản phẩm

HS nêu hai chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu là: tạo và lưu tệp trình chiếu trên máy tính; trình chiếu.



LUYỆN TẬP

HS làm việc nhóm, phát biểu trước lớp để hoàn thành các câu hỏi, bài tập trong SGK.

Bài tập 1. Hai cách đưa ảnh minh hoạ vào trang trình chiếu:

- **Cách 1.** Lấy từ tệp ảnh: chọn **Insert>Pictures**; trong cửa sổ mở ra, chọn hình ảnh, chọn **Insert**.
- **Cách 2.** Chọn ảnh trong tệp văn bản, thực hiện lệnh **Copy**, sau đó chuyển sang trang trình chiếu và thực hiện lệnh **Paste**.

Bài tập 2.

– Các bước tạo hiệu ứng chuyển trang trình chiếu:

- 1 Chọn trang trình chiếu.
- 2 Chọn **Transitions**.
- 3 Chọn hiệu ứng.
- 4 Chọn âm thanh kèm theo hiệu ứng, thời lượng thực hiện hiệu ứng.

– Các bước tạo hiệu ứng cho các đối tượng trên trình chiếu:

- 1 Chọn đối tượng.
- 2 Chọn **Animations**.
- 3 Chọn hiệu ứng.
- 4 Chọn thời điểm xuất hiện, thời lượng thực hiện hiệu ứng.

Bài tập 3. HS lựa chọn được những phương án đúng là A, D, E; các phương án sai là B, C; áp dụng kiến thức ở mục 4 phần Khám phá để giải thích lí do từng phương án là đúng hoặc sai.

Bài tập 4. HS nêu được hai chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu là: Tạo và lưu tệp chiếu trên máy tính; Trình chiếu.

THỰC HÀNH

A. Mục tiêu

– HS thực hiện được đưa hình ảnh vào trang trình chiếu sắp xếp, bố trí các đối tượng trên trang trình chiếu; thay đổi bố cục trang trình chiếu, tạo hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang trình chiếu.

– HS sử dụng được ảnh minh họa, hiệu ứng động một cách hợp lí cho bài trình chiếu.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS thực hành theo nhóm, thực hiện các nhiệm vụ thực hành trên máy tính theo trình tự trong SGK; trình bày sản phẩm, lấy ý kiến góp ý của các bạn để hoàn thiện sản phẩm.

– Trong quá trình thực hiện các nhiệm vụ thực hành, HS có thể xem lại nội dung hướng dẫn lí thuyết ở mục Khám phá khi cần thiết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Cung cấp tệp hình ảnh hoặc hướng dẫn HS tìm kiếm, sử dụng hình ảnh trên Internet để đưa vào bài trình chiếu.

– Tổ chức để các nhóm trình bày sản phẩm, lấy ý kiến góp ý để hoàn thiện bài trình chiếu.

– Nhắc nhở HS việc sử dụng hình ảnh phù hợp với nội dung, có tính thẩm mỹ và vừa đủ về số lượng; chỉ sử dụng hiệu ứng động khi cần thiết, không lạm dụng việc sử dụng hiệu ứng động.

C. Sản phẩm

HS sử dụng bài trình chiếu [Thanhphanmaytinh.pptx](#) ở Bài 11 và thực hiện được việc đưa hình ảnh vào các trang trình chiếu, sắp xếp, bố trí, thay đổi bố cục trang trình chiếu; sử dụng hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng động; trình chiếu và lấy kiến của các bạn để hoàn thiện bài trình chiếu có sử dụng hình ảnh minh họa, hiệu ứng động một cách hợp lí.

VẬN DỤNG

Tương tự như phần Thực hành, HS mở bài trình chiếu đã tạo trong phần Vận dụng ở Bài 11, tự lựa chọn hình ảnh, hiệu ứng động, thực hiện sắp xếp, bố trí các đối tượng trên trang trình chiếu; trình chiếu, lấy kiến của các bạn để hoàn thiện bài trình chiếu hấp dẫn, sinh động, đạt yêu cầu về hiệu quả truyền đạt thông tin.

CHỦ ĐỀ 5 GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

(5 tiết)

BÀI 13. THUẬT TOÁN TÌM KIẾM

(2 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Giải thích được thuật toán tìm kiếm tuần tự, thuật toán tìm kiếm nhị phân.
- Biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm trên bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.
- Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa.
- Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: phần Khởi động và phần Khám phá.

Tiết 2: phần Luyện tập và phần Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

- 9 thẻ số ghi các số: 26, 14, 24, 18, 15, 21, 19, 25, 12. Các thẻ số có thể dính lên bảng, ví dụ như mảnh giấy dính hay sử dụng nam châm dính lên bảng.
- Giấy khổ lớn để HS lập bảng mô phỏng thuật toán khi làm việc nhóm.
- In danh sách lớp (hoặc tổ) có ghi ngày sinh ra giấy A4 để phát cho HS.
- Mỗi HS chuẩn bị 20 thẻ (nếu không có thẻ thì chuẩn bị sẵn 20 mảnh giấy) để ghi số (ở hoạt động Khám phá), tên tỉnh (ở hoạt động Luyện tập).

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

- HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu để xuất cách tìm một số bất kì có trong dãy số ghi trên các thẻ đặt úp ở Hình 1 trong SGK.
- HS lên bảng thực hiện tìm kiếm trong dãy thẻ ghim trên bảng theo cách đã đề xuất.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Có thể HS sẽ đề xuất 2 cách tìm chính:
 - + Cách 1: Lật lần lượt từng thẻ số theo thứ tự cho đến khi tìm thấy hoặc đã lật hết các thẻ mà không tìm thấy;
 - + Cách 2: Lật từng thẻ số một cách ngẫu nhiên cho đến khi tìm thấy hoặc đã lật hết các thẻ mà không tìm thấy. Khi HS đề xuất cách tìm này, GV nêu trường hợp có rất nhiều thẻ số và mỗi lần lật một thẻ số rồi phải úp lại mới được lật thẻ tiếp theo.

Điều này sẽ dẫn đến cần thực hiện tìm theo cách 1 để dễ thực hiện, dễ nhớ thẻ đã lật, thẻ chưa lật.

– GV ghim thẻ số lên bảng và đánh số thứ tự (như *Hình 1 trong SGK*), gọi HS lên bảng thực hiện tìm một số. Sau đó đảo thứ tự các thẻ số, yêu cầu HS tìm một số khác. HS vừa thực hiện tìm vừa nêu các thao tác thực hiện như: Lật thẻ nào? Kiểm tra số trên thẻ có đúng là số cần tìm không? Nếu đúng thì làm gì? Nếu sai thì làm gì? Các thẻ số đã được lật hết chưa? Nếu đã hết thì làm gì? Nếu chưa hết thì làm gì?

B. Sản phẩm

– HS nêu được cách tìm một số bằng cách lật lần lượt từng thẻ số theo thứ tự ở *Hình 1 trong SGK*; thực hiện, mô tả được các thao tác thực hiện cách tìm này trên một dãy số cụ thể.

– HS tích cực, hứng thú với bài học mới.



KHÁM PHÁ

1. Thuật toán tìm kiếm tuần tự

A. Mục tiêu

Giải thích được thuật toán tìm kiếm tuần tự; biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm tuần tự trên bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc, quan sát kênh chữ và *Hình 2 trong SGK* để nêu ví dụ về bài toán tìm kiếm; tìm hiểu thuật toán tìm kiếm tuần tự; phát biểu, trao đổi, giải thích các bước của thuật toán được mô tả bằng sơ đồ khối ở *Hình 2 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Yêu cầu HS nêu một số ví dụ về tìm kiếm trong thực tiễn để HS thấy được tìm kiếm là công việc thường xuyên của con người trong đời sống hằng ngày.

– Yêu cầu HS trình bày trình tự thực hiện các bước của thuật toán tìm kiếm tuần tự trong sơ đồ khối ở *Hình 2 trong SGK*.

Lưu ý:

– GV gợi ý để HS nhớ lại một số khái niệm, kiến thức liên quan đã được học ở lớp 6 như bài toán trong Tin học, thuật toán, biểu diễn thuật toán, cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh, lặp, sơ đồ khối.

– Nếu có điều kiện, GV trình chiếu sơ đồ khối ở *Hình 2 trong SGK* hoặc in trên khổ giấy lớn để HS cùng quan sát, giải thích trình tự thực hiện các bước của thuật toán.

Hoạt động

Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, lập *Bảng 1* như trong SGK, thực hiện mô phỏng thuật toán và điền kết quả vào bảng. Các nhóm HS kiểm tra chéo kết quả cho nhau.

Bài tập 2. HS phát biểu, thảo luận trước lớp lựa chọn phương án đúng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV hướng dẫn, giải thích các bước thực hiện thuật toán và ghi thông tin vào dòng 1, 2 trong *Bảng 1 trong SGK*. Sau đó yêu cầu HS thực hiện các dòng còn lại như *Bảng 1* dưới đây.

**Bảng 1. Tìm số 21 trong dãy số 26, 14, 24, 18, 15, 21, 19, 25, 12
bằng thuật toán tìm kiếm tuần tự**

Lần lặp	Số ghi trên thẻ	Đúng số cần tìm	Đã hết thẻ số
1	26	Sai	Sai
2	14	Sai	Sai
3	24	Sai	Sai
4	18	Sai	Sai
5	15	Sai	Sai
6	21	Đúng	

– GV gọi HS phát biểu chọn phương án đúng là B (so sánh lần lượt từ số đầu tiên trong dãy số với số cần tìm).

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự tóm tắt ý tưởng của thuật toán tìm kiếm tuần tự như nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV yêu cầu HS nêu tóm tắt ý tưởng của thuật toán tìm kiếm tuần tự về trình tự thực hiện, điều kiện kết thúc thuật toán.

C. Sản phẩm

- HS nêu được một số ví dụ về bài toán tìm kiếm trong thực tiễn cuộc sống.
- HS giải thích được thuật toán thông qua sơ đồ khối; diễn đúng các bước mô phỏng được hoạt động của thuật toán như *Bảng 1*.

2. Thuật toán tìm kiếm nhị phân

A. Mục tiêu

- Giải thích được thuật toán tìm kiếm nhị phân; biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán tìm kiếm nhị phân trên bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.
- Giải thích được mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, nêu được ví dụ minh họa.
- Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

– HS đọc kênh chữ và quan sát kênh hình (*Hình 3, Hình 4 trong SGK*) để tìm hiểu thuật toán tìm kiếm nhị phân. HS lên bảng thực hiện các thao tác tìm số 21 trong dãy thẻ số ghim trên bảng bằng thuật toán tìm kiếm nhị phân. Trên cơ sở đối chiếu với mô tả thuật toán ở *Hình 4 trong SGK*, HS vừa thực hiện thao tác vừa giải thích trình tự thực hiện thao tác.

– HS đọc kênh chữ, trả lời câu hỏi của GV để nêu mối liên quan giữa sắp xếp và tìm kiếm, ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Yêu cầu HS so sánh dãy số ở *Hình 3 trong SGK* với dãy số ở bài tập 1 của hoạt động Làm ở mục 1 để nhận thấy dãy số ở *Hình 3* chính là dãy số ở bài tập 1 nhưng đã được sắp xếp theo thứ tự không giảm. GV cần nhấn mạnh sự khác biệt là dãy số ở *Hình 3 trong SGK* đã được sắp xếp.

– Yêu cầu HS tìm hiểu thuật toán ở *Hình 4 trong SGK*, các bước mô phỏng thực hiện thuật toán (các lần lặp 1, 2, 3), phát biểu mô tả hoạt động của thuật toán tìm kiếm nhị phân. GV giải thích cho HS về phần nguyên, dãy rỗng.

– GV ghim thẻ số (đã được sắp xếp theo thứ tự không giảm) lên bảng và đánh số thứ tự như *Hình 3 trong SGK* (không ghi giá trị số trên thẻ lên bảng). Gọi HS lên bảng thực hiện thao tác tìm số 21 tương tự như các Lần lặp 1, 2, 3 trong SGK. Yêu cầu và hỗ trợ HS vừa thực hiện thao tác vừa đối chiếu với mô tả thuật toán ở *Hình 4 trong SGK* để giải thích, trình tự của thao tác được thực hiện.

Lưu ý: Nếu có điều kiện, GV in *Hình 4 trong SGK* trên khổ giấy lớn (hoặc trình chiếu) để HS cả lớp cùng theo dõi việc đối chiếu, giải thích các bước mô phỏng thuật toán.

– Yêu cầu HS so sánh số lần lặp của thuật toán tìm kiếm nhị phân và thuật toán tìm kiếm tuần tự; nêu điều kiện áp dụng thuật toán tìm kiếm nhị phân để giải thích lí do thuật toán tìm kiếm nhị phân có số lần lặp ít hơn. Từ đó nêu bật được lợi ích của sắp xếp với tìm kiếm.

– Về chia bài toán thành những bài toán nhỏ hơn, sau khi yêu cầu HS phát biểu, thảo luận, thông qua ví dụ dãy số ở *Hình 3 trong SGK*, GV minh hoạ: bài toán ban đầu (lần lặp 1) là tìm kiếm trên dãy có 9 thẻ số; đến lần lặp 2 chỉ cần tìm kiếm trên dãy có 4 thẻ số; ở lần lặp 3 chỉ cần tìm kiếm trên dãy có 1 thẻ số. Ở mỗi lần lặp là một bài toán tìm kiếm. Các bài toán tìm kiếm có phạm vi tìm kiếm thu hẹp dần sau mỗi lần lặp.

Lưu ý: HS sẽ tiếp tục tìm hiểu chia bài toán thành những bài toán nhỏ hơn ở Bài 14.

Hoạt động

HS làm việc theo nhóm đôi để hoàn thành nhiệm vụ ở hoạt động này. Cách làm tương tự như HS đã thực hiện (hoặc theo dõi bạn thực hiện) mô phỏng tìm số 21 trong dãy thẻ số ở *Hình 3 trong SGK* nêu trên.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV quan sát, điều chỉnh để các nhóm HS hoàn thành trò chơi theo đúng thuật toán.

Hoạt động

GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức theo nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Yêu cầu HS mô tả thuật toán tìm kiếm nhị phân bằng lời. Trên cơ sở phát biểu của HS, GV chuyển hoá thành các bước như ở mục Ghi nhớ. HS nhắc lại lợi ích của sắp xếp là giúp tìm kiếm nhanh hơn.

C. Sản phẩm

– HS giải thích được trình tự thực hiện các bước của thuật toán tìm kiếm nhị phân thông qua sơ đồ khối. Thực hiện được mô phỏng thuật toán trên bộ dữ liệu nhỏ.

– HS nêu được sắp xếp sẽ giúp tìm kiếm nhanh hơn.



LUYỆN TẬP

Bài tập 1. GV phát danh sách lớp (hoặc tổ) cho các nhóm HS. HS làm việc nhóm đôi, lập *Bảng 2 trong SGK* và điền kết quả làm việc nhóm vào bảng.

Lưu ý:

– GV yêu cầu HS phải tìm lần lượt từng bạn trong danh sách (có thể bắt đầu từ bạn đầu tiên của danh sách). HS phải ghi kết quả vào bảng. Không cần HS làm hết danh sách quá dài để tránh mất thời gian. Kết thúc, GV nên yêu cầu một vài HS kể tên bạn có cùng tháng sinh với mình.

– Nếu không in danh sách ra giấy thì GV có thể cho HS đi hỏi các bạn ở một tổ khác. Yêu cầu mỗi lần chỉ hỏi một bạn và ghi thông tin vào bảng. Tổ chức cho HS hỏi nhau giúp các em giao lưu, không khí lớp học sôi động hơn.

Bài tập 2. HS làm việc nhóm đôi để thực hiện bài tập và phát biểu trả lời câu hỏi của GV.

a) GV yêu cầu nhóm HS lập bảng tương tự *Bảng 1 trong SGK*, thực hiện tìm kiếm số 21 và ghi kết quả vào bảng.

GV có thể đặt câu hỏi: Em thực hiện tìm số 25 ở cột nào? Các số ở cột đó đã được sắp xếp chưa? Em thực hiện tìm kiếm như thế nào?

b) GV hướng dẫn một HS ghi mỗi tên tỉnh vào một mặt của một mảnh giấy. Sắp xếp theo thứ tự như a, b, c như ở *Bảng 3 trong SGK* nhưng đặt úp mảnh giấy để không nhìn thấy tên tỉnh. Đề nghị bạn thực hiện tìm tên một tỉnh nào đó theo thuật toán tìm kiếm nhị phân. Sau đó hoán đổi vai trò cho nhau.

c) HS trao đổi, phát biểu nêu được số lần lặp ở câu b) ít hơn vì danh sách tên tỉnh đã được sắp xếp nên có thể áp dụng thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm.

d) HS trao đổi, phát biểu không thể áp dụng thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm ra tỉnh khi biết hai số đầu của biển số xe của tỉnh đó vì danh sách hai số đầu của biển số xe chưa được sắp xếp.



VẬN DỤNG

1. HS có thể nêu nhiều cách tìm kiếm khác nhau, GV cần yêu cầu HS giải thích lí do HS thực hiện tìm từ trong từ điển như vậy. GV hướng dẫn để HS biết từ trong từ điển được sắp xếp theo thứ tự a, b, c. Do vậy, có thể áp dụng tìm kiếm nhị phân để tìm kiếm nhanh hơn.

2. GV gợi ý để HS nhận thấy xác định ngày sinh là tìm một số trong dãy số đã được sắp xếp từ 1 đến 31; xác định tháng sinh là tìm một số trong dãy số đã được sắp xếp từ 1 đến 12. Do vậy, có thể áp dụng thuật toán tìm kiếm nhị phân để xác định ngày sinh, tháng sinh của một bạn.

Cho HS làm việc nhóm sử dụng câu hỏi trả lời đúng/sai để xác định ngày, tháng sinh của nhau.

BÀI 14. THUẬT TOÁN SẮP XẾP

(3 tiết)

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC

- Giải thích được thuật toán sắp xếp nổi bọt, thuật toán sắp xếp chọn.
- Biểu diễn và mô phỏng được thuật toán sắp xếp trên bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.
- Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: phần Khởi động, mục 1 của phần Khám phá (Thuật toán sắp xếp nổi bọt).

Tiết 2: mục 2 của phần Khám phá (Thuật toán sắp xếp chọn).

Tiết 3: phần Luyện tập; phần Vận dụng.

III. CHUẨN BỊ

– GV chuẩn bị 2 bộ thẻ (với 2 màu phân biệt) ghi lần lượt các số và chữ cái: 16, 18, 15, 20, 21, 17, 19, m, h, e, c, a (ở Hình 1, Hình 5 và Hình 6 trong SGK), các thẻ có thể ghim trên bảng. Ví dụ, sử dụng bảng treo có thể ghim, dính, gắn các mảnh giấy bằng đinh ghim, nam châm, ... hoặc bảng lớn đã có sẵn chức năng gắn nam châm.

– GV chuẩn bị các hình vẽ trên giấy khổ lớn, mô phỏng các vòng lặp của thuật toán sắp xếp nổi bọt cho dãy chữ cái ở Hình 5 trong SGK (không vẽ phần mũi tên thực hiện đổi chỗ các thẻ để HS tự vẽ trên bảng; không ghi phần chữ mô tả bên dưới để HS tự trình bày).

– GV chuẩn bị bảng liệt kê các vòng lặp theo yêu cầu của bài tập 1 phần Luyện tập trên giấy khổ lớn (để trống để HS điền trực tiếp trên bảng).

– GV chuẩn bị đủ số lượng các bảng trống theo mẫu Bảng 1 trong SGK (trang 82), đủ số dòng để ghi, in trên giấy A4 để phát cho HS làm việc theo tổ hoặc theo nhóm.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

A. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu để xuất cách sắp xếp dãy thẻ ở Hình 1 trong SGK theo yêu cầu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gắn thẻ số (cùng màu) lên bảng và đánh số thứ tự (như Hình 1 trong SGK), gọi HS lên bảng thực hiện sắp xếp dãy thẻ số theo cách đã đề xuất. Yêu cầu HS vừa làm vừa nêu các bước thực hiện như: Bắt đầu từ cặp thẻ số nào? Khi nào thì đổi chỗ hai thẻ số đó? Chọn cặp số nào tiếp theo? Kết quả của việc thực hiện sẽ như thế nào? ...

– Trong quá trình quan sát, theo dõi HS thực hiện trên bảng, GV cần nhấn mạnh điều kiện di chuyển của các thẻ và yêu cầu kết quả là dãy số được sắp xếp tăng dần. Về cơ bản HS biết phải di chuyển thẻ ghi số bé lên trên và thẻ ghi số lớn xuống dưới, tuy nhiên HS chưa mô tả được cách sắp xếp theo một trình tự, quy luật rõ ràng, chặt chẽ hoặc không thoả mãn điều kiện chỉ được đổi chỗ các cặp thẻ liền kề.

– Trên cơ sở cách sắp xếp HS đề xuất, GV chuyển sang phần Khám phá để tìm hiểu về thuật toán sắp xếp nổi bọt.

B. Sản phẩm

– HS hiểu được yêu cầu của bài toán sắp xếp ở phần Khởi động và có thể gặp những khó khăn, vướng mắc trong việc mô tả quy tắc sắp xếp một cách rõ ràng, mạch lạc.

– HS tích cực, hứng thú với bài học mới.



KHÁM PHÁ

1. Thuật toán sắp xếp nổi bọt

A. Mục tiêu

– Giải thích được thuật toán sắp xếp nổi bọt; biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp nổi bọt trên bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.

– Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

– HS đọc và quan sát kênh chữ, kênh hình (Hình 2, Hình 3, Hình 4) trong SGK, trao đổi với bạn, nêu được ví dụ thực tiễn về bài toán sắp xếp, tìm hiểu thuật toán sắp xếp nổi bọt.

– HS lên bảng thực hiện sắp xếp dãy thẻ theo cách được mô phỏng ở Hình 2, Hình 3, Hình 4 trên dãy thẻ ghim trên bảng (dãy thẻ ở Hình 1 trong SGK), vừa thao tác vừa mô tả thuật toán bằng lời.

– HS trả lời các câu hỏi của GV để củng cố kết quả tiếp thu nội dung bài học.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Yêu cầu HS nêu một số ví dụ về bài toán sắp xếp trong thực tiễn; GV có thể gợi ý một số nhu cầu sắp xếp trong thực tiễn như sắp xếp các bạn trong lớp theo thứ tự kết quả học tập, sắp xếp danh sách thí sinh theo số báo danh, họ và tên, sắp xếp các từ trong từ điển theo vần a, b, c, ...

– Yêu cầu HS lên bảng thực hiện sắp xếp dãy thẻ ở Hình 1 trong SGK (được ghim trên bảng) theo cách được mô phỏng ở Hình 2, Hình 3, Hình 4 (HS không xem SGK). Có thể cho mỗi HS thực hiện 1 vòng lặp để tạo điều kiện cho nhiều HS được thao tác trên bảng (kết quả sau mỗi vòng được thay bởi thẻ số tương ứng nhưng khác màu). Từ đó yêu cầu HS mô tả được thuật toán tổng quát bằng lời.

– Giải thích cho HS rõ về dãy số không giảm/không tăng (sử dụng trong trường hợp tổng quát và khi trong dãy có các phần tử bằng nhau).

– Đặt một số câu hỏi: Sau mỗi một vòng lặp thì kết quả là gì? Dãy số cần sắp xếp ở vòng lặp sau có số phần tử ít hơn so với lần lặp trước hay không? Bài toán sắp xếp ban đầu đã được chia thành những bài toán nhỏ nào? Kết quả khi thực hiện xong các bài toán nhỏ này là gì? Các bài toán nhỏ có đơn giản, dễ giải quyết hơn bài toán sắp xếp ban đầu hay không?

Lưu ý: Thay bởi các bộ thẻ có thể ghim trên bảng, GV có thể chuẩn bị các phương án đồ dùng, thiết bị dạy học khác và cách tổ chức dạy học tương ứng:

– Các hình vẽ trên giấy khổ lớn ghi lại *Hình 2, Hình 3, Hình 4 trong SGK* (lược bỏ các mũi tên chỉ dẫn đổi chỗ các thẻ số và các hướng dẫn thực hiện các thao tác a), b), c), d)) để khi HS lên bảng trình bày đồng thời tự bổ sung các thông tin còn lại đầy đủ như ở các hình trong SGK).

– Thiết kế và trình chiếu kèm hiệu ứng động cho các *Hình 2, 3, 4 trong SGK* để HS cả lớp cùng theo dõi các bước mô phỏng thuật toán (trực quan, hấp dẫn, tạo hứng thú học tập) nếu có điều kiện. Thao tác: HS phát biểu trước, nếu đúng thì GV thực hiện bước trình chiếu tương ứng.

Hoạt động

Bài tập 1. HS làm việc theo nhóm đôi, lập mô phỏng thuật toán sắp xếp nổi bọt để sắp xếp 5 chữ cái ở *Hình 5 trong SGK*. Các nhóm HS kiểm tra chéo kết quả mô phỏng. Một HS lên bảng thực hiện mô phỏng.

Bài tập 2. HS thảo luận, lựa chọn phương án đúng, phát biểu trả lời.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Bài tập 1. GV treo các hình mô phỏng thuật toán trên bộ dữ liệu ở *Hình 5 trong SGK* (sau khi HS đã làm việc dưới lớp) để HS lên bảng thực hiện mô phỏng. GV theo dõi, điều chỉnh và chốt trình bày của HS.

Lưu ý: Có thể sử dụng công cụ thẻ ghim hoặc trình chiếu tương tự như ở hoạt động Đọc.

Bài tập 2. GV gọi HS phát biểu chọn phương án đúng là A (giải thích vì sao các phương án còn lại là sai).

Hoạt động

HS tự tóm tắt ý tưởng của thuật toán sắp xếp nổi bọt như nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV: Em hãy tóm tắt ngắn gọn ý tưởng của thuật toán sắp xếp nổi bọt và liên hệ với tên gọi của thuật toán này với hiện tượng bọt khí nổi lên trên mặt nước; hỗ trợ HS trong quá trình tóm tắt ý tưởng của thuật toán.

C. Sản phẩm

– HS nêu được một số ví dụ về bài toán sắp xếp trong thực tiễn.

– HS mô phỏng được thuật toán sắp xếp nổi bọt trên các bộ dữ liệu ở *Hình 1, Hình 5 trong SGK*; mô tả được thuật toán tổng quát bằng lời; tóm tắt được ý tưởng của thuật toán.

2. Thuật toán sắp xếp chọn

A. Mục tiêu

- Giải thích được thuật toán sắp xếp chọn; biểu diễn và mô phỏng được hoạt động của thuật toán sắp xếp chọn trên bộ dữ liệu vào có kích thước nhỏ.
- Nêu được ý nghĩa của việc chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.

B. Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

- HS đọc kênh chữ và quan sát kênh hình (các *Hình 6, 7, 8, 9, 10 trong SGK*), trao đổi với bạn để tìm hiểu thuật toán sắp xếp chọn.
- HS lên bảng vừa mô tả vừa thực hiện mô phỏng sắp xếp dãy thẻ (ở *Hình 6*) theo cách tương tự như ở các *Hình 7, 8, 9 trong SGK*.
- HS đọc nội dung trong khung **Lưu ý** ở *trang 81 trong SGK* để tìm hiểu thêm về cách tìm số nhỏ nhất của dãy số.
- HS trả lời các câu hỏi của GV để củng cố kết quả tiếp thu nội dung bài học.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Yêu cầu HS lên bảng thực hiện mô phỏng sắp xếp dãy thẻ ở *Hình 6* (ghim trên bảng) theo cách như ở các *Hình 7, 8, 9 trong SGK* (có thể cho mỗi HS thực hiện 1 vòng lặp).
- Yêu cầu HS mô tả được thuật toán sắp xếp chọn tổng quát bằng lời (chú ý không bỏ qua, nội dung này không nêu thành mục riêng trong SGK như thuật toán sắp xếp nổi bọt).
- Đặt một số câu hỏi:
 - + Em có nhận xét gì về số bước thực hiện ở mỗi vòng lặp của hai thuật toán sắp xếp vừa học (nhất là trong trường hợp số phần tử của dãy cần sắp xếp đủ lớn)? Vì sao? (ở mỗi vòng lặp, do đã xác định được số nhỏ nhất của dãy chưa sắp xếp nên công việc chỉ là so sánh và quyết định đổi chỗ số nhỏ nhất lên vị trí đầu tiên).
 - + Thuật toán này có thực hiện chia một bài toán thành những bài toán nhỏ hơn không? Vì sao? (GV hỗ trợ để HS thấy được, ngoài việc chia bài toán thành những bài toán tương tự có kích thước nhỏ hơn như ở thuật toán sắp xếp nổi bọt, thuật toán còn sử dụng một bài toán nhỏ độc lập ở mỗi vòng lặp, đó là bài toán Tìm số nhỏ nhất).

Lưu ý: Có thể sử dụng các đồ dùng, thiết bị dạy học khác như đã hướng dẫn ở trên để triển khai các phương án dạy và học phù hợp.

Hoạt động

Bài tập 1. HS làm việc theo nhóm, thảo luận mô tả thuật toán, lập mô phỏng thuật toán sắp xếp chọn để sắp xếp 5 chữ cái ở Hình 5 trong SGK. Các nhóm HS kiểm tra chéo kết quả mô phỏng. Một HS lên bảng thực hiện mô phỏng.

Bài tập 2. HS thảo luận, lựa chọn phương án đúng, phát biểu trả lời.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Bài tập 1. GV ghim các thẻ ở Hình 5 trong SGK theo hàng ngang và ghi số thứ tự từ trái qua phải (sau khi HS đã làm việc dưới lớp) để HS lên bảng trình bày. GV theo dõi, điều chỉnh và chốt trình bày của HS.

Lưu ý: Có thể sử dụng đồ dùng, thiết bị dạy học phù hợp khác, như đã giới thiệu.

Bài tập 2. GV gọi HS phát biểu chọn phương án đúng là B, giải thích vì sao phương án A là sai.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV quan sát, hỗ trợ các HS chưa làm được (yêu cầu HS cả lớp thực hiện mô phỏng vào vở).

Hoạt động 

HS tự tóm tắt ý tưởng của thuật toán sắp xếp chọn như nội dung tại mục Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Gọi 1 HS phát biểu, hỗ trợ HS trong quá trình tóm tắt ý tưởng của thuật toán.

C. Sản phẩm

HS mô phỏng được thuật toán sắp xếp chọn trên các bộ dữ liệu ở Hình 6 và Hình 5 trong SGK; mô tả được thuật toán tổng quát bằng lời; tóm tắt được ý tưởng của thuật toán.

Chân trời sáng tạo



LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc cặp đôi, phát biểu, thảo luận để hoàn thành các bài tập.

Bài tập 1. Hướng dẫn HS lập bảng liệt kê các vòng lặp theo từng thuật toán sắp xếp (nổi bọt và chọn) vào vở. Gọi một HS lên bảng thực hiện mô phỏng trên bảng kẻ sẵn trên giấy khổ lớn.

Ví dụ:

+ Liệt kê các vòng lặp khi sắp xếp tăng dần dãy số 9, 6, 11, 3, 7 theo thuật toán sắp xếp nổi bọt.

Vòng lặp	Thực hiện	Kết quả				
	Dãy số ban đầu	9	6	11	3	7
1	Luân chuyển số nhỏ nhất về vị trí đầu tiên (các số còn lại theo thứ tự dịch chuyển xuống dưới).	3	9	6	11	7
2	Luân chuyển số nhỏ thứ hai về vị trí thứ hai (số nhỏ nhất trong dãy còn lại trừ các số đã được sắp xếp đúng vị trí).	3	6	9	11	7
3	Luân chuyển số nhỏ thứ ba về vị trí thứ ba.	3	6	7	9	11
4	Hai số cuối đã đúng vị trí, dãy số đã sắp xếp là:	3	6	7	9	11

+ Liệt kê các vòng lặp khi sắp xếp tăng dần dãy số 9, 6, 11, 3, 7 theo thuật toán sắp xếp chọn.

Vòng lặp	Thực hiện	Kết quả				
	Dãy số ban đầu	9	6	11	3	7
1	Chọn số nhỏ nhất, đổi chỗ cho số đầu tiên (các số còn lại giữ nguyên vị trí).	3	6	11	9	7
2	Số nhỏ thứ hai đã đứng đúng vị trí thứ hai.	3	6	11	9	7
3	Chọn số nhỏ thứ ba, đổi chỗ cho số đứng thứ ba.	3	6	7	9	11
4	Hai số cuối đã đúng vị trí, dãy số đã sắp xếp là:	3	6	7	9	11

– **Bài tập 2.** Phương án sai là C. Yêu cầu HS chốt lại các ý nghĩa của việc chia bài toán thành những bài toán nhỏ hơn.



VẬN DỤNG

- HS làm việc theo nhóm hoặc theo tổ.
- GV phát mẫu *Bảng 1 trong SGK trang 82* in trên giấy A4 đã chuẩn bị sẵn cho các nhóm/tổ, mỗi nhóm phát 2 bản.
- Các nhóm/tổ diễn thông tin của nhóm/tổ mình vào 1 bản; thảo luận, lựa chọn thuật toán và thực hiện sắp xếp, ghi danh sách đã được sắp xếp vào bản thứ hai.
- Một vài tổ/nhóm thực hiện đúng và nhanh nhất sẽ trình bày cách sắp xếp của mình.
- GV có thể trao “phần thưởng” cho nhóm/tổ xuất sắc nhất.
- GV quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, giải đáp các lỗi sai mà các nhóm/tổ mắc phải.

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II

(1 tiết)

I. MA TRẬN ĐỀ

Nội dung		Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao	
		TN	TL	TN	TL	TN	TL	TN	TL
Chủ đề E. Ứng dụng tin học	Phần Excel (Bài 7, 8, 9, 10)	3 Câu 1, 2, 3		3 Câu 4, 5, 6			1 Câu 12		
	Phần PowerPoint (Bài 11, 12)	3 Câu 7, 8, 9			1 Câu 13	1 Câu 11			
Chủ đề F. GQVĐ với sự trợ giúp của máy tính	Bài 13. Thuật toán tìm kiếm	1 Câu 10							
	Bài 14. Thuật toán sắp xếp			1 Câu 15				1 Câu 14	
Tổng		7		4	1	1	1	1	

II. NỘI DUNG ĐỀ

1. Trắc nghiệm (5 điểm)

1. Trong khi làm việc với MS Excel, để lưu bảng tính đang mở, ta thực hiện:

A. Vào File, chọn Save.

B. Nháy chọn biểu tượng đĩa mềm .

C. Gõ tổ hợp phím Ctrl+S.

D. Tất cả các phương án A, B, C.

2. Trong bảng tính MS Excel, tại ô tính A1 khi nhập dữ liệu ngày sinh (ví dụ 01/01/2010) thì mặc định dữ liệu sẽ được:

A. Căn lề phải.

B. Căn lề trái.

C. Căn lề giữa.

D. Căn lề hai bên.

3. Giả sử các ô tính A1, A2, A3, A4, A5 chứa các dữ liệu lần lượt là: "Hà Nội", "Nam Định", "TP Hồ Chí Minh", 2022, 2023. Tại ô tính A6 ta nhập =COUNT(A1:A5) kết quả sẽ là:

A. 2.

B. 3.

C. 5.

D. #VALUE!.

Cho bảng số liệu thi đua hàng tuần của khối 7 như Hình 1 (dùng cho 3 câu 4, 5, 6).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	BẢNG ĐIỂM TÍNH THI ĐUA HÀNG TUẦN CỦA KHỐI 7								
2	STT	Lớp	Chào cờ <i>Hệ số 1</i>	Đồng phục <i>Hệ số 1</i>	Vệ sinh lớp học <i>Hệ số 1</i>	Lao động <i>Hệ số 1</i>	Số ghi đầu bài <i>Hệ số 2</i>	Tổng điểm	Điểm trung bình
3	1	7A1	10	10	9.5	10	9.8	59.1	9.85
4	2	7A2	10	10	10	10	9.65		
5	3	7A3	9.5	10	9	10	9.1		
6	4	7A4	9	8	10	10	8.9		
7	Điểm trung bình cao nhất								
8	Điểm trung bình thấp nhất								

Hình 1.

4. Để tính tổng điểm tại ô tính H3, công thức nào dưới đây cho kết quả đúng?

- A. =SUM(C3:G3).
 B. =SUM(C3:G3,G3).
 C. =SUM(C3,D3,E3,F3,G3).
 D. =C3+D3+E3+F3+G3.

5. Với bảng tính tại Hình 1, công thức nào dưới đây tính sai điểm trung bình tại ô tính I3?

- A. =H3/5.
 B. =H3/6.
 C. =AVERAGE(C3:G3,G3).
 D. =AVERAGE(C3,D3,E3,F3,G3,G3).

6. Với bảng tính tại Hình 1, công thức nào dưới đây tính đúng điểm trung bình cao nhất tại ô tính I7?

- A. =MAX(H3:H6).
 B. =MAX(I3:I6).
 C. =MAX(I1,I2,I3,I4).
 D. =MAX(I1:I4).

7. Phần mềm nào dưới đây có chức năng tạo bài trình chiếu?

- A. MS Word.
 B. MS Excel.
 C. MS PowerPoint.
 D. MS Access.

8. Khi sử dụng phần mềm trình chiếu, ta có thể thực hiện:

- A. Định dạng văn bản trên trang trình chiếu (phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu sắc, ...).
 B. Chèn hình ảnh vào trang trình chiếu và định dạng cho hình ảnh (thay đổi vị trí, kích thước, thêm đường viền tạo khung, ...).
 C. Tạo được hiệu ứng động cho các trang trình chiếu và các đối tượng trên trang trình chiếu.
 D. Tất cả các phương án A, B, C.

9. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Trang tiêu đề của bài trình chiếu rất quan trọng vì giúp gây ấn tượng, thu hút sự chú ý của người xem ngay từ ban đầu.
 B. Trong một trang trình chiếu càng sử dụng nhiều phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ càng tốt.
 C. Mục đích của việc chèn hình ảnh trong trang trình chiếu là để minh họa cho nội dung trình bày và giúp bài trình chiếu trở nên sinh động, hấp dẫn hơn.
 D. Định dạng văn bản trong phần mềm trình chiếu tương tự như trong phần mềm soạn thảo văn bản.

10. Để tìm kiếm một số trong dãy số bằng thuật toán tìm kiếm tuần tự, ta thực hiện:

- A. Lấy ngẫu nhiên một số trong dãy số để so sánh với số cần tìm.
 B. Sắp xếp dãy số theo thứ tự không giảm.
 C. So sánh lần lượt từ số đầu tiên trong dãy số với số cần tìm.
 D. So sánh số cần tìm với số ở giữa dãy số.

11. Ghép nối mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp:

Cột A
1) Để tạo hiệu ứng chuyển trang trình chiếu ta cần sử dụng thẻ:
2) Để tạo hiệu ứng động cho các đối tượng trên trang trình chiếu ta cần sử dụng thẻ:
3) Văn bản trên trang trình chiếu cần được định dạng để:
4) Nội dung bài trình chiếu thường được trình bày theo:

Cột B
a) Cấu trúc phân cấp.
b) Transitions.
c) Rõ ràng, dễ đọc.
d) Animations.

12. Cho bảng tính như Hình 2.

	A	B	C	D	E
1	STT	Tên sản phẩm	Giá tiền	Số lượng	Thành tiền
2	1	Vở ghi	5000	10	=C2*D2
3	2	Bút bi	2500	5	
4	3	Thước kẻ	2000	1	
5				Tổng	

Hình 2.

Sau khi thực hiện sao chép công thức từ ô tính E2 đến khối ô tính E3:E4, em hãy ghi công thức tại ô tính E3 và ô tính E4.

13. Em hãy nêu lí do nên trình bày nội dung trình chiếu theo cấu trúc phân cấp.

14. Ý nghĩa của việc chia bài toán thành bài toán nhỏ hơn là gì?

15. Điền các từ/cụm từ dưới đây vào chỗ trống (...) cho phù hợp với phát biểu dưới đây:

a) lặp đi lặp lại b) thứ tự c) liên kế d) sắp xếp e) đổi chỗ

Thuật toán sắp xếp nổi bọt thực hiện(1)..... dãy phần tử (không giảm hay không tăng) bằng cách thực hiện(2)..... việc(3)..... hai phần tử(4)..... nếu chúng sai(5).....

III. HƯỚNG DẪN CHẤM ĐIỂM

– Từ câu 1 đến câu 10, mỗi câu 0,5 điểm.

1. D 2. A 3. A 4. B 5. A 6. B 7. C 8. D 9. B 10. C

– Từ câu 11 đến câu 15, mỗi câu 1 điểm.

11. 1-b, 2-d, 3-a, 4-c.

12. E3=C3*D3; E4=C4*D4.

13. Lí do nên trình bày nội dung trình chiếu theo cấu trúc phân cấp là:

+ Giúp nội dung được trình bày một cách rõ ràng, mạch lạc.

+ Giúp người xem dễ dàng hiểu được bố cục nội dung, logic trình bày.

14. Ý nghĩa của việc chia bài toán thành bài toán nhỏ hơn là giúp công việc trở nên đơn giản, dễ giải quyết hơn.

15. 1-d, 2-a, 3-e, 4-c, 5-b.

*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: NGUYỄN ĐẶNG TRÍ TÍN – TRẦN HÀ SƠN

Biên tập mỹ thuật: TỐNG THANH THẢO

Thiết kế sách: HOÀNG THIẾU MY

Trình bày bìa: THÁI HỮU DƯƠNG

Sửa bản in: NGUYỄN ĐẶNG TRÍ TÍN – TRẦN HÀ SƠN

Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN 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 kỳ hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

TIN HỌC 7 – SÁCH GIÁO VIÊN (Chân trời sáng tạo)

Mã số: G2HG7I001M22

In.....bản, (QĐ in số....) Khổ 19 x 26,5 cm.

Đơn vị in:.....

Cơ sở in:.....

Số ĐKXB: 1146-2022/CXBIPH/15-708/GD

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

In xong và nộp lưu chiểu tháng ... năm 20...

Mã số ISBN: 978-604-0-32740-6



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 7 – CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

- | | |
|--|--|
| 1. NGỮ VĂN 7, TẬP MỘT
Sách giáo viên | 9. TIN HỌC 7
Sách giáo viên |
| 2. NGỮ VĂN 7, TẬP HAI
Sách giáo viên | 10. GIÁO DỤC THỂ CHẤT 7
Sách giáo viên |
| 3. TOÁN 7
Sách giáo viên | 11. ÂM NHẠC 7
Sách giáo viên |
| 4. TIẾNG ANH 7
Friends Plus - Teacher's Guide | 12. MĨ THUẬT 7 (BẢN 1)
Sách giáo viên |
| 5. GIÁO DỤC CÔNG DÂN 7
Sách giáo viên | 13. MĨ THUẬT 7 (BẢN 2)
Sách giáo viên |
| 6. LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÝ 7
Sách giáo viên | 14. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM,
HƯỚNG NGHIỆP 7 (BẢN 1)
Sách giáo viên |
| 7. KHOA HỌC TỰ NHIÊN 7
Sách giáo viên | 15. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM,
HƯỚNG NGHIỆP 7 (BẢN 2)
Sách giáo viên |
| 8. CÔNG NGHỆ 7
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 chìa khoá.



ISBN 978-604-0-32740-6



Giá: đ