



QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM THỊ QUỲNH ANH – NGUYỄN NHẬT MINH ĐĂNG
LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI

TIN HỌC

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM THỊ QUỲNH ANH – NGUYỄN NHẬT MINH ĐĂNG
LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI

TIN HỌC

Sách giáo viên



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

Lời nói đầu	3
PHẦN 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG	4
PHẦN 2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ	10
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?	10
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	
Bài 2. Tìm thông tin trên website	16
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề	21
Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính	26
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin	31
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
Bài 6. Chỉnh sửa văn bản	39
Bài 7. Định dạng kí tự	44
Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng	48
Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn	50
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
Bài 9. Cấu trúc tuần tự	55
Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh	62
Bài 11. Cấu trúc lặp	68
Bài 12. Viết chương trình để tính toán	74
Bài 13. Chạy thử chương trình	79
Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính	85
Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản	90
Đề kiểm tra Học kì I	93
Đề kiểm tra Học kì II	99

LỜI NÓI ĐẦU

Quý thầy, cô giáo thân mến!

Tin học 5 – Sách giáo viên là tài liệu hỗ trợ giáo viên triển khai dạy học sách giáo khoa Tin học 5 thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Tin học 5 – Sách giáo viên trình bày ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm của sách giáo khoa Tin học 5. Điều này giúp các thầy cô giáo hiểu rõ nội dung sách giáo khoa, từ đó có thể tổ chức triển khai các phương án dạy học sách giáo khoa Tin học 5 một cách linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với điều kiện thực tiễn lớp học.

Tin học 5 – 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 của chương trình giáo dục môn Tin học lớp 5 và gợi ý phân phối thời lượng, kế hoạch dạy học các bài trong sách giáo khoa Tin học 5.

PHẦN 2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Phần này trình bày ý tưởng sư phạm, gợi ý về phương pháp, cách tổ chức dạy học theo từng bài học trong sách giáo khoa. Điều này giúp giáo viên 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 5 – 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

PHẦN 1.

NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG

1. GIỚI THIỆU MÔN HỌC

a) 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 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.

b) Mục tiêu của chương trình môn Tin học cấp tiểu học

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

- Bước đầu hình thành cho học sinh tư duy giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: Hình thành nhu cầu thu thập, sử dụng thông tin, ý tưởng điều khiển máy tính thông qua việc tạo chương trình đơn giản bằng ngôn ngữ lập trình trực quan.
- Giúp học sinh sử dụng phần mềm tạo ra được những sản phẩm số đơn giản như một văn bản ngắn, thiệp chúc mừng, đoạn hoạt hình vui, ...
- Giúp học sinh bước đầu quen với công nghệ kĩ thuật số thông qua việc sử dụng máy tính để vui chơi, học tập, xem và tìm kiếm thông tin trên Internet; rèn luyện cho học sinh một số kĩ năng cơ bản trong sử dụng máy tính; biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng máy tính, bước đầu có ý thức phòng tránh những tác hại khi sử dụng Internet và ý thức tôn trọng bản quyền.

c) Nội dung cốt lõi và yêu cầu cần đạt môn Tin học lớp 5

Nội dung cốt lõi	Yêu cầu cần đạt
Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng	
Những việc em có thể làm được nhờ máy tính	– Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân. – Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	
Thông tin trên trang web	– Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra. – Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	
Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề	– Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề. – Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết. – Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.
Cây thư mục và tìm tệp trên máy tính	– Tạo được các thư mục với cấu trúc cây hợp lí. – Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm các thư mục và các tệp.
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	
Bản quyền nội dung thông tin	– Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin. – Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin. – Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin. – Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,
Chủ đề E. Ứng dụng tin học	
Thực hành soạn thảo văn bản	– Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một phần văn bản. – Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn: chọn phông, kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ. – Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ hoạ, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng bạn bè, người thân nhân một dịp đặc biệt.
Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn, ví dụ: gấp giấy, tạo đồ dùng tiện lợi cho gia đình,
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	
Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan	– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc tuần tự, lặp, rẽ nhánh và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong một số chương trình đơn giản. – Sử dụng được biến nhớ và biểu thức trong một số chương trình đơn giản. – Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và chương trình thể hiện kịch bản.

2. CẤU TRÚC SÁCH VÀ GỢI Ý PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Sách giáo khoa (SGK) Tin học 5 gồm 6 chủ đề, 16 bài học (trong đó Bài 8A và Bài 8B là lựa chọn). Các chủ đề trong SGK tương ứng với các chủ đề trong Chương trình môn Tin học lớp 5. Thời lượng của mỗi chủ đề được phân bổ trên cơ sở lượng kiến thức, kỹ năng và tỉ lệ % số tiết được quy định trong Chương trình. Các bài 8A và 8B có thời lượng là 3 tiết, các bài còn lại có thời lượng là 2 tiết.

Đặc biệt, chủ đề F – Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính gồm 7 bài, từ bài 9 đến bài 15, với thời lượng là 14 tiết, chiếm 45% thời lượng môn Tin học lớp 5.

Bài học		Số tiết
Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?		2
Bài 2. Tìm thông tin trên website		2
Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề		2
Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính		2
Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin		2
Bài 6. Chỉnh sửa văn bản		2
Bài 7. Định dạng kí tự		2
Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng	Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn	3
Bài 9. Cấu trúc tuần tự		2
Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh		2

Bài 11. Cấu trúc lặp	2
Bài 12. Viết chương trình để tính toán	2
Bài 13. Chạy thử chương trình	2
Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính	2
Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản	2
<i>Ôn tập, kiểm tra định kì</i>	4
Tổng cộng	35

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

TT	Tên bài	Số tiết		Mục tiêu bài học
		LT 16	TH 15	
Chủ đề A. Máy tính và em				
1	Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?	2		- Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân. - Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet				
2	Bài 2. Tìm thông tin trên website	1	1	- Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra. - Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin				
3	Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề	1	1	- Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm thông tin trong giải quyết vấn đề. - Tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết. - Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.
4	Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính	2		- Tạo được cây thư mục với cấu trúc hợp lí. - Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm tệp, thư mục.
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số				
5	Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin	2		- Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin. - Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.

				– Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin. – Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của người khác khi chưa được sự đồng ý.
Chủ đề E. Ứng dụng tin học				
6	Bài 6. Chính sửa văn bản	1	1	– Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xóa, sao chép, di chuyển một phần văn bản. – Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.
7	Bài 7. Định dạng kí tự	1	1	– Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn.
8A	Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng		3	Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ họa, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng bạn bè, người thân nhân dịp đặc biệt.
8B	Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn		3	Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn, ví dụ như: gấp giấy, tạo đồ dùng tiện lợi cho gia đình,
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính				
9	Bài 9. Cấu trúc tuần tự	1	1	– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc tuần tự. – Sử dụng được cấu trúc tuần tự, biến nhớ trong một số chương trình đơn giản.
10	Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh	1	1	– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc rẽ nhánh. – Sử dụng được cấu trúc rẽ nhánh trong một số chương trình đơn giản
11	Bài 11. Cấu trúc lặp	1	1	– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc lặp. – Sử dụng được cấu trúc lặp trong một số chương trình đơn giản.
12	Bài 12. Viết chương trình để tính toán	1	1	– Sử dụng được biểu thức trong một số chương trình đơn giản.
13	Bài 13. Chạy thử chương trình	1	1	– Chạy thử được chương trình.
14	Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính	2		– Làm việc nhóm để viết được kịch bản chương trình máy tính.
15	Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản		2	– Làm việc nhóm để tạo được chương trình theo kịch bản đã viết.

3. Gợi ý lập kế hoạch dạy học

Khi triển khai dạy môn Tin học 5 trong cả năm học (35 tuần), dạy học theo trình tự các bài trong SGK có thể coi là một kế hoạch dạy học hợp lí. Cụ thể như sau:

Tuần	Tên bài học (số tiết)	
1, 2	Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì? (2 tiết)	
3, 4	Bài 2. Tìm thông tin trên website (2 tiết)	
4, 5	Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề (2 tiết)	
6, 7	Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính (2 tiết)	
8, 9	Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin (2 tiết)	
10, 11	Bài 6. Chỉnh sửa văn bản (2 tiết)	
12, 13	Bài 7. Định dạng kí tự (2 tiết)	
14, 15, 16	Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng (3 tiết)	Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn (3 tiết)
17	Ôn tập (1 tiết)	
18	<i>Kiểm tra học kì I (1 tiết)</i>	
19, 20	Bài 9. Cấu trúc tuần tự (2 tiết)	
21, 22	Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh (2 tiết)	
23, 24	Bài 11. Cấu trúc lặp (2 tiết)	
25, 26	Bài 12. Viết chương trình để tính toán (2 tiết)	
27, 28	Bài 13. Chạy thử chương trình (2 tiết)	
29, 30	Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính (2 tiết)	
31, 32, 33	Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản (2 tiết)	
34	Ôn tập (1 tiết)	
35	<i>Kiểm tra học kì II (1 tiết)</i>	

Khi triển khai dạy học môn Tin học 5 trong một học kì (học kì I hoặc học kì II) thì số tiết dành cho kiểm tra định kì chỉ còn là 1 tiết. Trên cơ sở gợi ý lập kế hoạch dạy học trên đây, GV điều chỉnh để mỗi tuần dạy 2 tiết và số tiết còn lại có thể dành cho việc ôn tập, kiểm tra thực hành.

Chú ý:

– Cấu trúc bài học, định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học, kiểm tra, đánh giá là thống nhất đối với SGK Tin học thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo. Vì vậy, GV có thể tham khảo các nội dung này trong Tin học 3 – SGK được cung cấp miễn phí trên trang taphuan.nxbgd.vn và trang hanhtrangso.nxbgd.vn.

– Nội dung giới thiệu cụ thể những điểm nổi bật về nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học của SGK Tin học 5 có trong Tài liệu bồi dưỡng giáo viên Tin học 5 và được cung cấp miễn phí trên trang taphuan.nxbgd.vn.

PHẦN 2.

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. MÁY TÍNH CÓ THỂ GIÚP EM LÀM NHỮNG VIỆC GÌ? (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.
- Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2: Mục 3 của phần Khám phá và các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Học theo SGK Tin học của bộ sách Chân trời sáng tạo, ở các lớp trước, HS đã quen với phương pháp "tự học dưới sự hướng dẫn của thầy, cô giáo". GV cần nhắc lại và nhấn mạnh phương pháp dạy học này trong tiết học đầu tiên của môn Tin học 5.

Sau đó, GV giới thiệu nội dung chính của môn Tin học ở lớp 5 gồm: Tìm hiểu những việc có thể làm với sự trợ giúp của máy tính; tìm kiếm, lựa chọn thông tin để giải quyết vấn đề, truy cập, sử dụng thông tin hợp lệ; tổ chức lưu trữ thông tin một cách hợp lý; sử dụng phần mềm để soạn thảo văn bản nhanh hơn, trình bày văn bản đẹp hơn; tạo thiệp chúc mừng bằng phần mềm đồ họa, làm sản phẩm thủ công theo hướng dẫn trong video; tạo chương trình trò chơi mèo hứng táo trong Scratch.



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, trao đổi để nhớ lại và nêu được những việc các em có thể làm nhờ máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Em đã sử dụng những phần mềm nào ở *Hình 1 trong SGK*? Các phần mềm đó giúp em làm những việc gì?

Lưu ý: Các phần mềm ở *Hình 1 trong SGK* HS đã sử dụng ở các lớp học trước. Riêng phần mềm Solar System thuộc chủ đề tự chọn ở lớp 3. Nếu ở lớp 3 HS chưa được học (do không chọn), GV cần giới thiệu phần mềm này giúp khám phá Hệ Mặt Trời.

👉 Sản phẩm

– HS nêu được:

+ Khi có các phần mềm RapidTyping, Basic Mouse Skills, Solar System, máy tính có thể giúp: Luyện tập gõ bàn phím đúng cách; sử dụng chuột; khám phá Hệ Mặt Trời.

+ Sử dụng máy tính truy cập trang youtubekids.com giúp tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.

– HS tích cực phát biểu, hứng thú với môn học, bài học.



1. Máy tính giúp em học tập

🕒 Mục tiêu

Nêu được ví dụ máy tính giúp cho việc học tập.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 2, Hình 3 trong SGK* để nêu ví dụ máy tính giúp cho việc học tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Trong học tập, máy tính có thể giúp em làm những việc gì?

Hoạt động

– HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu thảo luận, nêu ví dụ minh hoạ bảo vệ ý kiến của bản thân.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Em đồng ý hay không đồng ý với ý kiến cho rằng máy tính có thể giúp em học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức? Nếu ví dụ minh họa.

– Ngoài những việc em đã biết ở phần Khởi động và hoạt động , hãy nêu thêm những việc máy tính có thể giúp em trong học tập, ôn luyện, tìm hiểu các lĩnh vực, chủ đề em yêu thích.

Lưu ý:

– GV khuyến khích HS kể những trải nghiệm thực tiễn về những gì HS đã học tập, biết thêm được nhờ vào máy tính.

– Trong quá trình HS phát biểu, thảo luận, có thể xuất hiện tình huống có HS chưa biết sử dụng máy tính trợ giúp học tập như bạn khác chia sẻ. GV cần khai thác tình huống này để HS nhận thấy cần tìm hiểu để sử dụng được như bạn. Điều này nhằm đáp ứng mục tiêu của bài học: “Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn”.

Sản phẩm

HS khẳng định được máy tính có thể giúp học sinh học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức và nêu được một số ví dụ cụ thể máy tính có thể giúp học tập như: học tập, ôn luyện Toán, tiếng Anh, ...; rèn luyện gõ bàn phím, thao tác với chuột, ...; tìm hiểu Hệ Mặt Trời, lịch sử, văn hoá, thể dục, bóng đá, bóng rổ,

Hoạt động

Để chốt kiến thức, GV yêu cầu một số HS đọc to trước lớp nội dung tại mục .

2. Máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin

Mục tiêu

Nêu được ví dụ máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè.

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 4 trong SGK*, nghe gợi ý của GV để nêu ví dụ máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Máy tính có thể giúp em tạo những sản phẩm số nào?
- Nêu những sản phẩm số em đã tạo được nhờ máy tính. Em sử dụng các phần mềm nào để tạo ra chúng?
- Nêu ví dụ cho thấy máy tính có thể giúp tìm, trao đổi thông tin.
- Quan sát *Hình 4 trong SGK* và cho biết máy tính có thể giúp em làm những việc gì.

– Vì sao nói máy tính tạo điều kiện thuận lợi để em có thể hợp tác với bạn bè? Nêu ví dụ minh họa.

Lưu ý:

– GV chỉ cần giới thiệu cho HS khái niệm “sản phẩm số” thông qua sản phẩm mà HS đã tạo được ở các lớp trước với các phần mềm MS Word, PowerPoint, Scratch. GV không cần giải thích sâu, đầy đủ về khái niệm “sản phẩm số”.

– HS chưa được học về những dịch vụ trao đổi, chia sẻ thông tin, sản phẩm số. Tuy nhiên, có thể một số HS đã có trải nghiệm về Zalo, thư điện tử, mạng xã hội, Do vậy, GV nêu ví dụ minh họa hoặc hỗ trợ HS nêu ví dụ minh họa về những ứng dụng, dịch vụ cụ thể giúp chia sẻ, trao đổi thông tin.

– GV hỗ trợ HS làm rõ hơn về máy tính giúp hợp tác với bạn bè. Ví dụ, mỗi bạn làm một phần của bài trình chiếu, văn bản rồi gửi cho nhau, ghép lại thành sản phẩm chung của nhóm; tạo nhóm trao đổi, kêu gọi quyên góp sách, vở, quần, áo hỗ trợ các bạn vùng khó khăn.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc yêu cầu trong SGK, trao đổi, báo cáo kết quả làm việc của nhóm trước lớp, phát biểu thảo luận về: những sản phẩm số có thể tạo được nhờ máy tính; những ví dụ cho thấy máy tính có thể giúp tìm, chia sẻ, trao đổi thông tin; ví dụ cho thấy, nhờ máy tính, em có thể hợp tác với bạn bè thực hiện nhiệm vụ chung.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm. Sau đó, đối với mỗi yêu cầu ①, ②, ③, GV gọi một nhóm HS báo cáo kết quả; Các nhóm HS khác theo dõi, bổ sung, nhận xét.

Lưu ý:

– GV khuyến khích HS nêu ví dụ về sản phẩm số, dịch vụ tìm, chia sẻ, trao đổi thông tin, sự trợ giúp của máy tính cho việc hợp tác với bạn bè, người thân để thực hiện công việc chung trong đời sống thực tiễn.

– Trong quá trình HS trao đổi, báo cáo kết quả làm việc của nhóm, có thể xuất hiện tình huống HS chưa làm được sản phẩm số như bạn khác chia sẻ. GV cần khai thác tình huống này để HS thể hiện mong muốn tìm hiểu để làm được như bạn. Điều này nhằm đáp ứng mục tiêu của bài học: “Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn”.

 Sản phẩm

HS nêu được, máy tính có thể giúp:

– Tạo sản phẩm số như: văn bản, bài trình chiếu, chương trình Scratch, hình ảnh, bản nhạc, phim hoạt hình,

– Tìm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm.

– Trao đổi thông tin, sản phẩm số thông qua các dịch vụ như Zalo, Messenger Kids,

– Hợp tác với bạn bè để thực hiện nhiệm vụ chung.

Hoạt động

Để chốt kiến thức, GV yêu cầu một số HS đọc to trước lớp nội dung tại mục .

3. Máy tính là công cụ giúp em giải trí

🕒 Mục tiêu

Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 5 trong SGK*, phát biểu trước lớp về những hoạt động giải trí trên máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Kể tên những hoạt động giải trí em đã thực hiện trên máy tính.
- Trên máy tính có những hoạt động giải trí nào?

Hoạt động

HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu trước lớp về những hoạt động giải trí có thể thực hiện trên máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS nêu các hoạt động giải trí có thể thực hiện trên máy tính. Các HS khác theo dõi, bổ sung.

Lưu ý:

- GV khuyến khích HS kể những hoạt động giải trí trên máy tính HS đã trải nghiệm.
- GV có thể giới thiệu cho HS: trên Internet, có thể kết nối những người cùng chung sở thích (tin học, tiếng Anh, bóng đá, bơi, cờ vua, ...) thành một nhóm để chia sẻ, giao lưu.
- Trong quá trình HS phát biểu, có thể xuất hiện tình huống có HS chưa biết hoạt động giải trí trên máy tính như bạn khác chia sẻ. GV cần khai thác tình huống này để HS nhận thấy cần tìm hiểu để thực hiện được như bạn. Điều này nhằm đáp ứng mục tiêu của bài học: “Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn”.
- GV lưu ý nhắc nhở HS về việc phải được bố, mẹ cho phép, giám sát khi thực hiện hoạt động giải trí trên máy tính; không chơi trò chơi bạo lực; không truy cập trang web không phù hợp lứa tuổi; không nhìn màn hình quá lâu;

👉 Sản phẩm

HS nêu được một số hoạt động giải trí trên máy tính như: chơi trò chơi; xem phim, video; nghe nhạc; đọc truyện, sách, báo; cập nhật tin tức; giao lưu với bạn bè trên Internet;

Hoạt động

Để chốt kiến thức, GV yêu cầu một số HS đọc to trước lớp nội dung tại mục .



Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu và lấy được ví dụ minh họa cho thấy máy tính có thể giúp: giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số.

Bài tập 2. HS phát biểu, thảo luận trước lớp, giải thích được lí do đồng ý với ý kiến nêu trong SGK. Cụ thể, HS nêu được máy tính có thể giúp làm nhiều việc như đã liệt kê ở Bài tập 1; khi biết sử dụng thành thạo, máy tính sẽ là công cụ giúp thực hiện nhiều việc một cách hiệu quả.



GV tổ chức HS làm việc nhóm, mỗi HS kể những việc bản thân có thể làm được nhờ máy tính. Sau đó, GV yêu cầu HS nêu một việc HS chưa làm được nhưng bạn đã làm được. GV gợi ý, đặt câu hỏi để HS trả lời, thể hiện mong muốn làm được như bạn. Từ đó, HS có ý thức học hỏi, tìm hiểu để sử dụng máy tính thành thạo, giúp làm được nhiều việc hơn.

Lưu ý: Qua trao đổi, thảo luận ở phần Khám phá, Luyện tập, mỗi HS có thể đã tự nhận thấy được những việc chưa làm được nhưng bạn đã làm được.

Chân trời sáng tạo

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 2. TÌM THÔNG TIN TRÊN WEBSITE (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.
- Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy tính kết nối Internet, máy chiếu.
- Phòng thực hành Tin học với các máy tính kết nối Internet.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2 (thực hành): Các phần Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc yêu cầu, quan sát *Hình 1 trong SGK* để nêu cách tìm đọc truyện cổ tích Việt Nam trên website truyencotich.vn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- *Hình 1 trong SGK* là phần đầu của trang web trên website truyencotich.vn. Trên website này có rất nhiều truyện cổ tích. Phần trong khung chữ nhật nét đứt là danh mục phân loại truyện.
- Giả sử muốn đọc truyện cổ tích Việt Nam, ta cần nhấp chuột vào mục nào (hay truy cập mục nào)?

Lưu ý:

- SGK sử dụng website truyencotich.vn làm tư liệu minh họa trong bài học. Khi cần thiết, GV có thể sử dụng website khác (với danh mục phân loại hợp lý, dễ hiểu và nội dung trên website phù hợp lứa tuổi).

– Trên website truyencotich.vn, ngoài các truyện còn có thông tin khác. Tuy nhiên, để HS dễ hiểu, thay vì ghi “danh mục phân loại thông tin”, SGK ghi “danh mục phân loại truyện”.

Sản phẩm

- HS nêu được: Để tìm đọc truyện cổ tích Việt Nam thì truy cập vào mục Cổ tích Việt Nam.
- HS tích cực phát biểu, hứng thú với bài học.



1. Tìm thông tin theo danh mục trên website

🕒 Mục tiêu

- Nêu được thông tin trên website thường được phân loại, sắp xếp để dễ tìm.
- Nêu được cách tìm truyện trên website truyencotich.vn theo danh mục phân loại.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 2, Hình 3 trong SGK*, trả lời câu hỏi của GV về mục đích của việc phân loại, sắp xếp thông tin trên website; nêu và thực hành minh hoạ cách tìm truyện theo danh mục phân loại trên website truyencotich.vn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Danh mục trên website truyencotich.vn gồm những mục nào?
- Việc phân loại, sắp xếp thành danh mục các thể loại truyện và đặt cố định ở đầu trang web nhằm mục đích gì?
- GV yêu cầu HS nêu và thực hành minh hoạ các bước tìm, mở một truyện cổ tích Việt Nam, các truyện chọn lọc, truyện mới đăng.

Hoạt động

HS đọc yêu cầu trong SGK, kể tên các mục trong danh mục phân loại, nêu cách tìm các truyện cổ tích thể giới, truyện mới đăng trên website truyencotich.vn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV gọi HS lên bảng, quan sát trang web trên màn chiếu, chỉ và đọc tên các mục trong danh mục phân loại, bao gồm cả mục “Trang chủ” và mục “Quà tặng cuộc sống”.
- GV hướng dẫn thêm: Ngoài các truyện cổ tích được phân loại theo thể loại truyện, các thông tin khác trên website truyencotich.vn, được phân loại và có thể tìm thấy trong các mục “Trang chủ”, “Quà tặng cuộc sống”.
- GV gợi ý, đặt câu hỏi để HS đọc SGK và nêu được: Trang chủ của website thường chứa các thông tin mới, nổi bật, được nhiều người quan tâm.

– GV gọi HS lên bảng nêu và thực hành minh họa cách tìm các truyện cổ tích thể giới, truyện mới đăng.

Sản phẩm

– HS xác định được vị trí danh mục phân loại, nêu được tên các mục trong danh mục phân loại trên website truyencotich.vn.

– HS nêu được cách tìm một thể loại truyện, truyện chọn lọc, truyện mới đăng dựa trên danh mục phân loại trên website.

– Dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV, HS nêu được:

+ Thông tin trên website thường được phân loại, sắp xếp để dễ tìm truyencotich.vn.

+ Dựa vào danh mục phân loại, cách sắp xếp trên website, em có thể dễ dàng tìm được thông tin mong muốn.

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

2. Tìm thông tin trên website bằng công cụ tìm kiếm

Mục tiêu

– Nêu được cách tìm thông tin truyện trên website truyencotich.vn bằng công cụ tìm kiếm.

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 4 trong SGK* để: nêu công dụng của công cụ tìm kiếm trên website; nêu và thực hành minh họa các bước tìm truyện Tấm Cám bằng công cụ tìm kiếm trên website truyencotich.vn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Công cụ tìm kiếm trên website dùng để làm gì?

– Trong trường hợp nào ta nên sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm thông tin?

– GV gọi HS lên bảng vừa nêu vừa thực hành minh họa các bước tìm truyện Tấm Cám trên website bằng công cụ tìm kiếm.

Lưu ý: Sử dụng công cụ tìm kiếm là hợp lí khi đã biết tên truyện cần tìm. Công cụ tìm kiếm sẽ đặc biệt hữu ích khi biết tên truyện mà chưa biết thể loại của truyện (chưa biết truyện thuộc mục nào trong danh mục phân loại). GV có thể nêu tên một số truyện mà HS chưa biết thể loại truyện, yêu cầu HS tìm kiếm, từ đó giúp HS nhận thấy tình huống cần dùng máy tìm kiếm.

Hoạt động

HS đọc yêu cầu trong SGK để nêu và thực hành minh họa các bước tìm truyện Sự tích cây khế, Sự tích hoa Antigon.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Để HS thấy rõ tình huống nên sử dụng công cụ tìm kiếm, tình huống nên danh mục phân loại, GV có thể yêu cầu HS tìm theo tên truyện cụ thể (ví dụ, tìm truyện Lão hà tiện) và tìm các truyện thuộc một thể loại cụ thể (ví dụ, tìm các truyện cười).

Sản phẩm

HS nêu được các bước tìm thông tin trên website bằng công cụ tìm kiếm.

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



Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu được:

- Thông tin trên website thường được phân loại, sắp xếp thành danh mục để dễ tìm. Ví dụ, trên website truyencotich.vn, dựa vào danh mục phân loại ta có thể tìm các truyện cổ tích Việt Nam, truyện dân gian,
- Các website cung cấp công cụ tìm kiếm để tìm thông tin trên website đó. Ví dụ, khi biết tên truyện ta có thể sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm.

Lưu ý: GV có thể yêu cầu nhóm HS trả lời câu hỏi và thực hành minh họa: dựa vào danh mục phân loại để tìm các truyện thuộc một thể loại cụ thể; sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm một truyện cụ thể (khi biết tên truyện).

Bài tập 2. HS phát biểu, nêu cách tìm và thực hành minh họa theo yêu cầu của GV. Cụ thể, HS nêu và thực hành minh họa được:

- Cách tìm các truyện dân gian bằng cách truy cập vào mục “Truyện dân gian” trong danh mục phân loại.
- Các bước tìm truyện Gió Bắc và Mặt Trời bằng công cụ tìm kiếm.
- Cách tìm các truyện chọn lọc bằng cách truy cập vào mục “Trang chủ” trong danh mục phân loại.



Mục tiêu

- Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.
- Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Đối với bài tập 1, GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, mỗi nhóm khoảng bốn HS. Mỗi nhóm sử dụng hai máy tính. GV hướng dẫn HS phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm:

- Một HS kẻ bảng (theo mẫu ở *Bảng 1 trong SGK*) trên giấy khổ lớn.
- Hai HS sử dụng máy tính tìm thông tin trên website. Trong đó, mỗi HS phụ trách một số mục trong danh mục phân loại truyện (gồm Cổ tích Việt Nam, Cổ tích thế giới, Truyện dân gian, Truyện cười); Đối với mỗi mục được giao phụ trách, mỗi HS tìm và ghi vào vở (hoặc ghi vào tờ giấy) tên mục phân loại và ít nhất ba tên truyện trong mục đó. Chuyển kết quả cho bạn để ghi vào bảng của nhóm.
- Một HS nhận kết quả tìm kiếm và điền vào bảng trên khổ giấy lớn.
- Các nhóm trưng bày sản phẩm, nhận xét sản phẩm cho nhau (hoàn thành sớm nhất, đủ bốn thể loại truyện, liệt kê được ít nhất ba tên truyện của mỗi thể loại, các thể loại truyện được sắp xếp theo đúng thứ tự trong danh mục phân loại, ...).

Đối với bài tập 2, GV tổ chức HS làm việc nhóm đôi, thực hiện yêu cầu trong SGK.

👉 Sản phẩm

Bài tập 1. HS trong nhóm hợp tác, phối hợp triển khai nhiệm vụ theo phân công, chia sẻ, trao đổi thông tin với nhau để hoàn thành sản phẩm của nhóm. HS thực hiện tìm thông tin dựa trên danh mục phân loại trên website. Sản phẩm của nhóm là bảng với cấu trúc như *Bảng 1 trong SGK*, trong đó có bốn thể loại truyện (Cổ tích Việt Nam, Cổ tích thế giới, Truyện dân gian, Truyện cười) và liệt kê được ít nhất ba tên truyện phù hợp với mỗi thể loại truyện.

Bài tập 2. HS làm việc nhóm đôi, sử dụng được công cụ tìm kiếm trên website để tìm thông tin theo yêu cầu của bạn.



VẬN DỤNG

– Tương tự như Bài tập 1 ở phần Thực hành, GV tổ chức để HS làm việc nhóm, hướng dẫn HS phân công nhiệm vụ cho mỗi thành viên trong nhóm. Các HS trong nhóm hợp tác, chia sẻ thông tin với nhau để hoàn thành nhiệm vụ.

– Đối với ý a), dựa vào danh mục phân loại trên website, nhóm HS tìm thông tin để hoàn thành sơ đồ (tương tự *Hình 5 trong SGK*).

– Đối với ý b), nhóm HS sử dụng được công cụ tìm kiếm trên website để tìm, đọc các bài viết về bà mẹ Việt Nam anh hùng (sử dụng từ khóa *bà mẹ Việt Nam anh hùng*). Nhóm HS phân công các thành viên tìm hiểu về hai bà mẹ Việt Nam anh hùng do nhóm lựa chọn. Các HS trong nhóm hợp tác, chia sẻ thông tin cho nhau, tổng hợp những điều biết thêm được về các bà mẹ Việt Nam anh hùng và chia sẻ với nhóm khác.

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

BÀI 3. THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.
- Tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành Tin học với các máy tính kết nối Internet.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2 (thực hành): Các phần Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, trả lời câu hỏi phần Khởi động và câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu tình huống có vấn đề của bạn An.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Bạn An được giao nhiệm vụ gì?
- Bạn An gặp khó khăn gì khi thực hiện nhiệm vụ?
- Để hoàn thành nhiệm vụ được giao, bạn An cần làm gì?

🔗 Sản phẩm

- HS nêu được:
 - + Bạn An được giao nhiệm vụ làm bài trình chiếu giới thiệu về châu Nam Cực.
 - + Bạn An chưa có thông tin về châu Nam Cực.
- HS có thể nêu được (bằng cách diễn đạt của HS) hoặc không nêu được: Để hoàn thành nhiệm vụ được giao, bạn An cần phải thu thập và tìm kiếm thông tin về châu Nam Cực.



1. Thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề

☉ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về công việc bạn An cần làm để giải quyết vấn đề đặt ra, tầm quan trọng của thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Vấn đề mà An cần giải quyết là gì?
- An cần làm gì để giải quyết vấn đề này?
- Nếu không thu thập, tìm thông tin thì bạn An có thể hoàn thành nhiệm vụ được không? Tại sao?
- Tại sao nói việc thu thập, tìm thông tin là cần thiết và quan trọng để giải quyết vấn đề?

Sản phẩm

HS nêu được:

- Nhiệm vụ làm bài trình chiếu về châu Nam Cực là vấn đề bạn An cần giải quyết.
- Để giải quyết được vấn đề này, bạn An cần thu thập, tìm thông tin về châu Nam Cực.
- Nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì bạn An không thể hoàn thành được nhiệm vụ. Bởi vì, bạn An sẽ không có thông tin để quyết định hình ảnh, thông tin nào được đưa vào bài trình chiếu.
- Việc thu thập, tìm thông tin là rất cần thiết và quan trọng trong giải quyết vấn đề vì nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì sẽ không giải quyết được vấn đề.

Hoạt động

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS trao đổi nhóm đôi, phát biểu, thảo luận để hoàn thành bài tập trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Khi giải quyết vấn đề em cần làm gì?
- Để ra quyết định em cần có gì?
- Muốn có thông tin em cần làm gì?

- Khi khám bệnh, vấn đề bác sĩ cần giải quyết là gì?
- Những thông tin từ bệnh nhân có cần thiết với bác sĩ không? Tại sao?
- Để có những thông tin đó, bác sĩ thường làm gì?

Sản phẩm

- Đối với ❶, với sự hỗ trợ của GV, HS sắp xếp được thứ tự là B, A, C.
- Đối với ❷, với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được vấn đề bác sĩ cần giải quyết là khám, chữa bệnh cho bệnh nhân; những thông tin từ bệnh nhân là cần thiết với bác sĩ vì chúng giúp bác sĩ xác định được đúng bệnh, quyết định cách chữa bệnh hiệu quả; để có các thông tin thì bác sĩ phải thu thập, ví dụ thu thập bằng cách hỏi bệnh nhân về thói quen ăn, uống, sinh hoạt, thuốc đang sử dụng, những bệnh đã từng mắc phải,

Hoạt động : GV gợi ý cho HS tự lí giải sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề như tại mục .

2. Tìm, lựa chọn thông tin phù hợp

Mục tiêu

- Biết cách tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Xác định được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết cụ thể.

Hoạt động 

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về cách tìm và lựa chọn thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Tại sao em cần xác định rõ vấn đề cần giải quyết trước khi thực hiện tìm thông tin?
- Em có thể lựa chọn thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết dựa trên những tiêu chí nào?

Hoạt động 

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS trao đổi nhóm đôi, xác định, nêu lí do một thông tin được xác định là phù hợp hoặc không phù hợp.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đối với ❶: GV gợi ý HS xác định câu hỏi đặt ra trong tình huống này (Thời tiết ngày mai tại nơi em đang sinh sống như thế nào?), sau đó xem xét địa điểm và thời gian trong mỗi phương án để xác định thông tin là phù hợp hoặc không phù hợp.

– Đối với ❷: GV gợi ý HS xem xét độ tin cậy của người cung cấp thông tin và nguồn thông tin.

👉 Sản phẩm

HS nêu được:

– Trước khi thực hiện tìm thông tin, ta cần xác định rõ vấn đề vì: Điều này giúp ta tập trung tìm thông tin liên quan trực tiếp đến vấn đề, xác định được từ khoá phù hợp khi tìm thông tin trên Internet.

– Tuỳ thuộc vào vấn đề cần giải quyết, thông tin phù hợp có thể là thông tin giúp trả lời câu hỏi đặt ra, thông tin liên quan nhất, thông tin đảm bảo được tính mới, chính xác, đầy đủ, tin cậy,

– Đối với ❶: Phương án A là phù hợp vì đó là thông tin giúp trả lời câu hỏi đặt ra (thời tiết ngày mai tại địa phương em đang sinh sống); Phương án B, C không phù hợp vì không giúp trả lời câu hỏi đặt ra (thời tiết ngày hôm qua, thời tiết tại địa phương khác).

– Đối với ❷: Phương án A là phù hợp nhất vì đó là thông tin tin cậy (lời khuyên của bác sĩ về lĩnh vực y tế); Phương án B, C không phù hợp vì không đảm bảo tin cậy (người đưa ra lời khuyên không phải là người có chuyên môn y tế; kinh nghiệm chữa bệnh, bài thuốc dân gian mạng xã hội là thông tin chưa được kiểm duyệt).

Hoạt động 📌: GV hỗ trợ HS tự tóm tắt kiến thức như tại mục 📌.



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

Bài tập 1. HS trình bày được sự cần thiết và tầm quan trọng của thu thập, tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề tại 📌 của mục 1; HS có thể nêu ví dụ minh hoạ đã có trong mục 1 (làm bài trình chiếu về châu Nam Cực, bác sĩ khám bệnh), GV khuyến khích, hỗ trợ HS nêu thêm ví dụ ngoài SGK, trong đó cho thấy phải thực hiện việc thu thập, tìm kiếm thông tin và nếu không thực hiện thu thập, tìm kiếm thông tin thì không giải quyết được vấn đề.

Bài tập 2. Để HS nêu được ví dụ, GV có thể gợi ý những nội dung sau:

– Bác sĩ thiếu thông tin về bệnh nhân có thể dẫn đến việc đưa ra quyết định điều trị không chính xác hoặc kê đơn thuốc không phù hợp. Từ đó ảnh hưởng đến sức khoẻ bệnh nhân.

– Thiếu thông tin con bão đang hoạt động trên biển, ngư dân không có biện pháp phòng, tránh phù hợp, có thể dẫn đến thiệt hại tài sản, nguy hiểm đến tính mạng.

– Những kinh nghiệm, bài thuốc dân gian được người dùng chia sẻ trên mạng thường không đảm bảo độ tin cậy. Tự chữa bệnh theo những chia sẻ trên mạng xã hội có thể gây nguy hiểm cho sức khoẻ.



◎ Mục tiêu

- Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức để HS làm việc nhóm, hoàn thành các nhiệm vụ thực hành theo trình tự trong SGK.

👉 Sản phẩm

Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu được:

- Cách sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin về châu Nam Cực; trên cơ sở thông tin tìm được, nhóm HS trao đổi, thảo luận để xây dựng cấu trúc nội dung của bài trình chiếu của nhóm; sau đó thống nhất lựa chọn thông tin, hình ảnh có nội dung phù hợp để đưa vào bài trình chiếu.
- Tạo bài trình chiếu theo cấu trúc, tư liệu đã thống nhất, lựa chọn.
- Trình bày, lấy ý kiến góp ý của nhóm khác để hoàn thiện sản phẩm.

Bài tập 2. Nhóm HS tự xác định từ khoá và sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin thời tiết ngày mai tại tỉnh, thành phố nơi em đang ở. Sau đó, căn cứ thời gian (ngày) và địa điểm (tên tỉnh, thành phố) để chỉ ra một số kết quả do máy tìm kiếm trả về là phù hợp hoặc không phù hợp.

Lưu ý: Trong danh sách kết quả do máy tìm kiếm trả về, các kết quả ở đầu danh sách thường phù hợp hơn. Ngược lại, các kết quả ở cuối danh sách thường ít phù hợp hơn hoặc không phù hợp.



VẬN DỤNG

GV gợi ý để HS kể lại những hậu quả đáng tiếc đã xảy ra trong thực tiễn, trên cơ sở đó chỉ ra những hậu quả mà nguyên nhân gây ra là do thiếu thông tin, lựa chọn thông tin không phù hợp.

BÀI 4. TỔ CHỨC, LƯU TRỮ VÀ TÌM TẬP, THƯ MỤC TRONG MÁY TÍNH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Tạo được cây thư mục với cấu trúc hợp lí.
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm tập, thư mục.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Phòng thực hành Tin học.
- Trong ổ đĩa D: của mỗi máy tính có thư mục Tài liệu chứa các tệp như ở *Hình 2 trong SGK* và thư mục Tài liệu bổ sung chứa các tệp như ở *Hình 5 trong SGK*.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2 (thực hành): Các phần Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc yêu cầu trong SGK, vẽ trên giấy sơ đồ cây thư mục lưu trữ tài liệu học tập, giải trí của bản thân trong máy tính; giải thích với bạn lí do tạo cây thư mục có cấu trúc như vậy.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gợi ý HS vẽ trên giấy cây thư mục (chỉ cần vẽ, ghi tên các thư mục, chưa cần ghi tên tệp) mà HS đã có sẵn trên máy tính hoặc sẽ tạo trên máy tính để lưu trữ các tệp tài liệu học tập (Toán, Tiếng Việt, Tin học, ...) và các tệp tài liệu giải trí (truyện cổ tích, phim hoạt hình).

– Tổ chức để HS làm việc cá nhân vẽ cây thư mục; trình bày, lí giải cấu trúc cây thư mục đã vẽ với bạn.

– Sau đó, GV có thể mời một, hai HS giới thiệu và trao đổi trước lớp về tính hợp lí của cấu trúc cây thư mục HS đề xuất; các HS khác phát biểu, trao đổi, nêu ý kiến nhận xét cá nhân về tính hợp lí của cấu trúc cây thư mục của bạn.

Lưu ý: Chỉ cần HS vẽ được cây thư mục và nêu được ý kiến cá nhân lí giải cấu trúc cây thư mục HS đã vẽ. GV chưa cần nhận xét cây thư mục của HS vẽ là hợp lí hay chưa hợp lí.

👉 Sản phẩm

– HS vẽ được trên giấy cây thư mục của bản thân HS và trình bày ý kiến cá nhân về lí do cần tạo cây thư mục có cấu trúc như đã vẽ.

– HS tích cực phát biểu, hứng thú với bài học.



1. Tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí

◎ Mục tiêu

- Nêu được lợi ích khi tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí.
- Biết được một số điều cần lưu ý để tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, trả lời câu hỏi của GV về lợi ích khi tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí, một số điều cần lưu ý để tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lí.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Khi tổ chức, lưu trữ thông tin trong máy tính, cây thư mục có cấu trúc hợp lí mang lại lợi ích gì?
- Để tạo cây thư mục hợp lí ta cần lưu ý những điều gì?

Hoạt động

– Đối với ①: HS làm việc nhóm, đọc yêu cầu trong SGK, tìm hiểu *Hình 2 trong SGK* để phân loại, sắp xếp tài liệu, từ đó đề xuất cây thư mục, tên thư mục.

– Đối với ②: HS làm việc nhóm, trao đổi, thảo luận để chỉ ra những điểm hợp lí và chưa hợp lí của cấu trúc cây thư mục đã vẽ ở phần Khởi động.

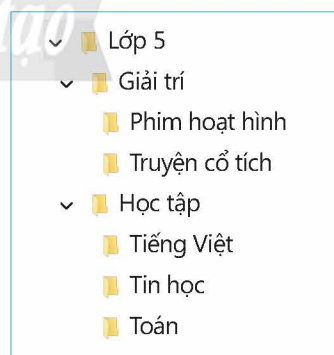
Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với ①:

+ GV tổ chức HS làm việc nhóm; gợi ý HS đọc tên tệp và phân loại, sắp xếp lại các tệp theo nội dung. Cụ thể có thể phân loại tệp thành hai nhóm lớn gồm: Học tập và Giải trí. Sau đó, trong mỗi nhóm lớn tiếp tục phân loại thành nhóm nhỏ hơn. Cụ thể, các tệp trong nhóm Học tập được phân loại thành ba nhóm nhỏ: Toán, Tiếng Việt, Tin học; các tệp trong nhóm Giải trí được phân loại thành hai nhóm nhỏ: Truyện cổ tích và Phim hoạt hình. Từ đó vẽ được cấu trúc cây thư mục hợp lí (*Hình 1* là một ví dụ).

– Gợi một số nhóm trình bày, trao đổi kết quả trước lớp.

– Đối với ②: HS làm việc theo nhóm, trao đổi, thảo luận để chỉ ra những điểm hợp lí và chưa hợp lí của cấu trúc cây thư mục đã vẽ ở phần Khởi động.



Hình 1. Ví dụ về cây thư mục có cấu trúc hợp lí để quản lí, lưu trữ các tệp ở Hình 2 trong SGK

Lưu ý:

– Tùy vào dữ liệu, việc phân loại tệp có thể dựa trên các tiêu chí khác nhau như: nội dung, mục đích, loại tệp, thời gian, người sở hữu, SGK định hướng việc phân loại các tệp ở *Hình 2 trong SGK* dựa trên mục đích (học tập, giải trí) và nội dung của tệp (trong học tập có các môn học; trong giải trí có truyện cổ tích, phim hoạt hình). Do vậy, HS có thể đề xuất cấu trúc cây thư mục khác miễn là đưa ra được tiêu chí phân loại đảm bảo tính thuyết phục.

– GV nhắc HS ghi chép cây thư mục ở *Hình 1* vào vở để sử dụng trong tiết thực hành.

Sản phẩm

– HS nêu được:

+ Cây thư mục có cấu trúc hợp lý giúp việc quản lý, tìm thông tin trong máy tính dễ dàng hơn, nhanh hơn.

+ Mô tả cách phân loại, sắp xếp tài liệu cần quản lý, lưu trữ theo sơ đồ hình cây giúp em có thể xác định cấu trúc cây thư mục hợp lý.

– HS thực hiện được phân loại, sắp xếp các tệp ở *Hình 2 trong SGK*, từ đó đề xuất được cấu trúc cây thư mục tương ứng như ở *Hình 1*.

– HS nhận xét được một cây thư mục có cấu trúc hợp lý hoặc không hợp lý và nêu được lý do thuyết phục cho nhận xét của bản thân.

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

2. Tìm tệp, thư mục trong máy tính

◎ Mục tiêu

– Nêu được cách tìm tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục và cách tìm tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 3 trong SGK* để nêu: cách tìm tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục; cách tìm tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS nêu cách tìm tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục.

– Sử dụng cây thư mục như ở *Hình 1*, GV yêu cầu HS dựa vào cấu trúc cây thư mục để tìm một số tệp (ví dụ như Bài tập Tiếng Việt 1, Ôn tập Toán học kì I, Truyện cổ tích Cây khế, ...).

– GV yêu cầu HS nêu các việc cần thực hiện để tìm tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm có sẵn trong cửa sổ phần mềm File Explorer.

Lưu ý: Nếu có máy tính (đã tạo cây thư mục như ở *Hình 1*), máy chiếu, GV yêu cầu HS lên bảng thực hành minh họa cách tìm một số tệp, thư mục dựa vào cấu trúc cây thư mục và tìm một số tệp, thư mục bằng công cụ tìm kiếm trong cửa sổ của phần mềm File Explorer.

Hoạt động

HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu, thảo luận trước lớp về: các cách tìm tệp, thư mục trong máy tính; sự thay đổi phạm vi tìm kiếm khi chọn  (D:) thay vì chọn  This PC; ý nghĩa của việc tô vàng một số từ trong tên tệp trong danh sách kết quả tìm kiếm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức để HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu, thảo luận trước lớp.

Sản phẩm

– HS nêu được hai cách tìm tệp, thư mục: dựa vào cấu trúc cây thư mục; sử dụng công cụ tìm kiếm.

– HS nêu được các bước sử dụng công cụ tìm kiếm trong cửa sổ phần mềm File Explorer để tìm tệp, thư mục.

– HS nêu được ở *Hình 3 trong SGK*, tại bước ❶ thay vì chọn  (D:) ta chọn  This PC thì phạm vi tìm kiếm sẽ thay đổi từ trong ổ đĩa  (D:) sang toàn bộ máy tính (tất cả các ổ đĩa).

– HS nêu được các từ trong tên tệp có nền được tô màu vàng ở *Hình 3 trong SGK* là các từ khoá đã nhập vào ô tìm kiếm.

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



Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu được:

a) Cách bạn An đã phân loại, lưu trữ tài liệu tương ứng cấu trúc cây thư mục trên máy tính:

– Trong thư mục Lớp 5 có hai thư mục: Giải trí, Học tập.

– Trong thư mục Giải trí có bốn thư mục: Động vật, Phim hoạt hình, Truyện cổ tích, Truyện tranh. Trong thư mục Truyện cổ tích có hai thư mục: Nước ngoài; Việt Nam.

– Trong thư mục Học tập có ba thư mục: Tiếng Việt, Tin học, Toán.

b) Cấu trúc cây thư mục ở *Hình 4 trong SGK* không hợp lí để quản lí, lưu trữ các tệp ở *Hình 2 trong SGK* vì thừa các thư mục Động vật, Truyện tranh (trong thư mục Giải trí), Nước ngoài (trong thư mục Truyện cổ tích).

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

Lưu ý: Ở Bài tập 2, nếu có máy tính, máy chiếu, GV có thể gọi HS lên bảng vừa nêu trình tự các việc vừa thực hành minh hoạ.



🎯 Mục tiêu

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

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Đối với bài tập 1, GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, thực hiện các yêu cầu theo trình tự trong SGK.

a) HS tạo được cây thư mục như ở *Hình 1*. Sao chép được các tệp trong thư mục D:\Tài liệu vào cây thư mục vừa tạo (*Hình 2*).

b) HS phân loại, sắp xếp các tệp ở *Hình 5 trong SGK*. Trên cơ sở cây thư mục đã tạo ở câu a), HS tạo thêm được:

- + Các thư mục Động vật, Truyện tranh trong thư mục D:\Lớp 5\Giải trí.
- + Thư mục Nước ngoài trong thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Truyện cổ tích.
- + Thư mục Truyện tranh trong thư mục D:\Lớp 5\Giải trí.
- + Thư mục Tiếng Anh trong thư mục D:\Lớp 5\Học tập.

Kết quả tương tự như ở *Hình 3*.

Sau đó HS sao chép được:

- + Các tệp Ảnh thú cưng 1, Ảnh thú cưng 2 vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Động vật.
- + Các tệp Bài tập Tiếng Anh 1, Bài tập Tiếng Anh 2 vào thư mục D:\Lớp 5\Học tập\Tiếng Anh.
- + Tệp Phim hoạt hình Hầy đợi đấy vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Phim hoạt hình.
- + Các tệp Truyện cổ tích Cô bé Lọ Lem, Truyện cổ tích Cô bé quàng khăn đỏ vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Truyện cổ tích\Nước ngoài; Các tệp Truyện tranh Conan, Truyện tranh Doraemon vào thư mục D:\Lớp 5\Giải trí\Truyện tranh.



Hình 2. Ví dụ về cây thư mục quản lý, lưu trữ các tệp ở Hình 2 trong SGK

Hình 3. Ví dụ kết quả chỉnh sửa cây thư mục ở Hình 2, để quản lý, lưu trữ thêm các tệp như ở Hình 5 trong SGK

Đối với bài tập 2, GV tổ chức HS làm việc nhóm đôi, lập bảng theo mẫu như ở *Bảng 1 trong SGK*, sử dụng công cụ tìm kiếm có sẵn trong cửa sổ phần mềm File Explorer, tìm và ghi kết quả vào bảng.

Lưu ý: Danh sách kết quả do công cụ tìm kiếm trả về sẽ cho thấy tên tệp có chứa tên thư mục chứa tệp. Điều này gợi ý cho việc chỉnh sửa tên tệp ở Bài tập 3.

Đối với bài tập 3, GV tổ chức HS làm việc nhóm, gợi ý HS loại bỏ phần tên tệp trùng với tên thư mục. Ví dụ, đổi tên tệp: Truyện cổ tích Cô bé Lọ Lem thành Cô bé lọ lem; Bài tập Tiếng Việt 1 thành Bài tập 1;



GV tổ chức HS làm việc cá nhân hoặc nhóm đôi, tạo cây thư mục để quản lý, lưu trữ tài liệu học tập, giải trí của bản thân. Trao đổi với bạn, chỉnh sửa, hoàn thiện cây thư mục theo ý kiến của bạn.



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

BÀI 5. BẢN QUYỀN NỘI DUNG THÔNG TIN (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.
- Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.
- Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.
- Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của người khác khi chưa được sự đồng ý.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

Tiết 1: Các phần Khởi động, Khám phá.

Tiết 2: Các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Nội dung bài này liên quan đến sở hữu trí tuệ. Các khái niệm, nội dung trong lĩnh vực này tương đối trừu tượng, khó đối với HS lớp 5. SGK chỉ lựa chọn một số khái niệm cơ bản và giới thiệu ở mức đơn giản, sơ lược để HS có thể tiếp thu. Đặc biệt, SGK chú trọng sử dụng ví dụ minh hoạ để giúp HS dễ dàng hơn trong việc tiếp thu kiến thức. Các ví dụ trong SGK cần được khai thác để phục vụ mục tiêu của bài học, không khai thác theo hướng áp dụng các văn bản quy phạm pháp luật một cách chặt chẽ, chính xác để xác định tính chất, mức độ vi phạm của hành vi.



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung tình huống trong SGK, nêu suy nghĩ của bản thân về việc làm của bạn Ngọc và Thành.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Bạn Ngọc đã làm việc gì?
- Bạn Thành đã làm việc gì?

– Việc làm của bạn Ngọc và bạn Thành là nên hay không nên? Vì sao?

Lưu ý:

– GV giới thiệu thêm về cách bạn Ngọc có thể sao chép, gửi bài văn trong sách cho các bạn. Ví dụ, có thể sử dụng điện thoại thông minh chụp ảnh các trang sách và gửi cho nhóm bạn qua ứng dụng Zalo.

– GV khuyến khích HS nêu ý kiến cá nhân và GV chưa nhận xét, đánh giá ý kiến của HS.

– Trên cơ sở ý kiến phát biểu, thảo luận của HS, GV dẫn dắt HS tìm hiểu nội dung tiếp theo ở phần Khám phá.

 Sản phẩm

HS nêu được:

– Việc làm của bạn Ngọc gồm: mua sách; sao chép bài văn trong sách; gửi bài văn đã sao chép trong sách cho các bạn.

– Việc làm của bạn Thành: chép, chỉnh sửa bài văn; nộp bài văn đã chép (ghi tên mình là người làm ra bài văn), chỉnh sửa cho cô giáo để chấm điểm.

HS tích cực phát biểu, thảo luận, hứng thú tìm hiểu bài học mới.



1. Bản quyền nội dung thông tin

 Mục tiêu

- Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.
- Biết được khi sử dụng tác phẩm phải được tác giả cho phép.
- Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập.

 Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, nghe gợi ý, trả lời câu hỏi của GV về một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Em hiểu thế nào về tác phẩm? Nêu ví dụ về tác phẩm.
- Người viết ra cuốn sách, sáng tác ra bài thơ, bản nhạc, ... được gọi là gì?
- Những gì trong tác phẩm là sản phẩm trí tuệ của tác giả?
- Tác phẩm là tài sản của ai?
- Nêu một số quyền của tác giả đối tác phẩm?
- Khi sử dụng tác phẩm phải được sự cho phép của ai?
- Vi phạm quyền tác giả còn được gọi là gì?

Lưu ý:

– Về khái niệm tác phẩm, tác giả, GV có thể lấy ví dụ cụ thể một cuốn sách (ví dụ Tin học 5), một bài hát thiếu nhi, một bài thơ, ... mà HS đã biết nội dung, tác giả (hoặc dễ dàng tìm thấy tên tác giả).

– Về khái niệm nội dung thông tin, cách thể hiện nội dung thông tin, GV có thể lấy ví dụ về bài thơ và bài thơ được phổ nhạc thành bài hát. Ví dụ, bài thơ Đi học của tác giả Hoàng Minh Chính - thông tin được thể hiện bằng thơ; Bài thơ này được nhạc sĩ Bùi Đình Thảo phổ nhạc thành bài hát Đi học - thông tin được thể hiện bằng bài hát. Tương tự, một số truyện được chuyển thể thành phim, kịch, ...; Một ví dụ khác là, nội dung một bài thơ là thông tin và thông tin này được thể hiện ở dạng chữ hoặc thể hiện ở dạng bài hát hoặc ngâm thơ.

– Về khái niệm quyền tác giả ở *Hình 1 trong SGK*, GV cần lấy ví dụ cụ thể để minh họa.

+ Đặt tên: Tác giả có quyền đặt tên cho tác phẩm, ví dụ Bàn tay mẹ là tên một bài thơ, Chiếc Đèn Ông Sao là tên một bài hát, Tom và Jerry là tên một bộ phim,

+ Đứng tên: Tác giả có quyền ghi tên mình trên tác phẩm. Ví dụ, tên các tác giả của sách Tin học 5 được ghi ở trang bìa của cuốn sách.

+ Bảo vệ sự toàn vẹn nội dung: Tác giả có quyền cho phép hoặc không cho phép người khác chỉnh sửa nội dung của tác phẩm. GV có thể liên hệ với tình huống ở phần Khởi động, việc bạn Thành tự ý chỉnh sửa bài văn là vi phạm quyền của tác giả.

+ Sao chép: Tác giả có quyền cho phép hoặc không cho phép người khác sao chép tác phẩm. GV có thể liên hệ với tình huống ở phần Khởi động, việc bạn Ngọc tự ý sao chép bài văn là vi phạm quyền của tác giả.

+ Công bố, phổ biến, truyền đạt đến công chúng: Công bố, phổ biến, truyền đạt tác phẩm đến những người khác là quyền của tác giả. GV có thể liên hệ với tình huống ở phần Khởi động, việc bạn Ngọc tự ý gửi bài văn đã sao chép trong sách đến các bạn là vi phạm quyền của tác giả.

+ Cho thuê: Ví dụ, tác giả có thể cho rạp chiếu phim thuê bộ phim để chiếu cho khán giả mua vé vào xem.

Hoạt động

– Đối với ❶: HS làm việc cá nhân, đọc yêu cầu trong SGK, chỉ ra phương án sai và nêu lí do.

– Đối với ❷: HS làm việc nhóm, trao đổi, thảo luận để chỉ ra những việc làm của hai bạn trong tình huống ở Khởi động là vi phạm bản quyền hoặc không vi phạm bản quyền và nêu lí do.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với ❶: GV gợi ý HS áp dụng kiến thức hoạt động  để xác định một phát biểu là đúng hay sai.

– Đối với ❷: GV gợi ý cho HS xem xét theo từng bạn và từng việc làm.

+ Bạn Ngọc: sao chép bài văn trong sách là vi phạm bản quyền vì vi phạm quyền sao chép của tác giả; gửi bài văn đã sao chép trong sách cho các bạn là vi phạm bản quyền

vì vi phạm quyền phổ biến đến công chúng của tác giả.

+ Bạn Thành: Chép, chỉnh sửa bài văn là vi phạm bản quyền vì vi phạm quyền sao chép và quyền bảo vệ toàn vẹn nội dung của tác giả.

Lưu ý: Việc nộm bài văn đã chép, chỉnh sửa cho cô giáo để chấm điểm là hành vi sai trái, gian dối, không trung thực trong học tập. GV cần mở rộng nội dung này để đáp ứng mục tiêu của bài học: “Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập”.

Sản phẩm

– HS giải thích được khái niệm tác phẩm, tác giả, nội dung thông tin, cách thể hiện nội dung thông tin thông qua ví dụ minh họa cụ thể.

– HS khẳng định được: tác phẩm là tài sản của tác giả; tác giả có quyền với tác phẩm của mình; vi phạm quyền tác giả là vi phạm bản quyền.

– HS nêu được ví dụ minh họa (hoặc liên hệ tình huống ở phần Khởi động, sự việc trong thực tiễn) để giải thích một số quyền của tác giả như: đặt tên; đứng tên; công bố, phổ biến, truyền đạt đến công chúng; bảo vệ sự toàn vẹn nội dung; sao chép; cho thuê.

– Thông qua việc làm của bạn Thành trong tình huống ở phần Khởi động, HS thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập.

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

2. Thông tin riêng tư

Mục tiêu

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

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

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

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

HS đọc yêu cầu trong SGK, nhớ lại và nêu một số thông tin thuộc về cá nhân, gia đình (đã học ở lớp 3).

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Ở lớp 3 em đã học về thông tin cá nhân, gia đình. Hãy nêu một số thông tin thuộc về cá nhân, gia đình.

Hoạt động 

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi của GV về thông tin riêng tư, bảo mật và tôn trọng thông tin riêng tư.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Thông tin riêng tư gồm những gì? Nêu ví dụ minh họa.
- Tại sao cần giữ bí mật thông tin riêng tư? Nêu ví dụ minh họa.

Lưu ý:

- GV gợi ý HS nêu ví dụ thông tin thuộc về cá nhân, gia đình (đã học ở lớp 3), các thông tin lưu trữ, trao đổi qua điện thoại di động, mạng xã hội Zalo, Facebook.
- GV gợi ý HS nêu ví dụ thực tiễn, thảo luận về những tác hại có thể xảy ra khi bị lộ thông tin riêng tư như số điện thoại cá nhân, mật khẩu mở điện thoại di động, thông tin truy cập tài khoản Zalo, Facebook.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức HS làm việc nhóm, gọi một số nhóm trình bày kết quả, các nhóm khác theo dõi, nhận xét, bổ sung.

Lưu ý: Đối với  GV nên yêu cầu nêu lí do chọn hoặc không chọn đối với từng cách xử lí.

Sản phẩm

– HS nêu được ví dụ về các thông tin cá nhân, gia đình gồm: tên, ngày sinh, số điện thoại, ảnh chụp, kết quả học tập, địa chỉ nhà ở, kế hoạch hoạt động, thói quen sinh hoạt, đi lại,

– Thông tin riêng tư gồm những thông tin cá nhân, gia đình nêu trên và các thông tin khác như thư, thư điện tử, các tin nhắn trao đổi, nội dung cuộc gọi, hình ảnh lưu trữ, ... trên điện thoại di động, tài khoản mạng xã hội.

– HS giải thích được cần giữ bí mật thông tin riêng tư vì thông tin riêng tư có thể bị lợi dụng để làm việc xấu. Ví dụ như: biết số điện thoại của em, kẻ xấu có thể gọi điện, nhắn tin quấy rối, dọa nạt, lừa đảo; để lộ mật khẩu điện thoại di động, thông tin tài khoản Zalo, Facebook, kẻ xấu có thể lợi dụng để mạo danh em (hoặc người thân của em) để lừa gạt, làm những điều sai trái;

– Đối với , HS khẳng định được mỗi việc là nên làm hoặc không nên làm và giải thích được như trong Bảng 1.

Bảng 1. Việc nên hoặc không nên làm và lí do

Việc	Nên hoặc không nên làm và lí do
A. Tự ý xem thư của người khác.	Không nên làm vì thư của người khác là thông tin riêng tư; không được xem thư của người khác khi chưa được người đó cho phép.

B. Giữ bí mật thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động.	Nên làm vì thông tin truy cập, mật khẩu mở máy tính, điện thoại di động là thông tin riêng tư; cần phải giữ bí mật các thông tin này để tránh bị lợi dụng làm những việc xấu.
C. Tự ý xem tin nhắn của người khác.	Không nên làm vì tin nhắn của người khác là thông tin riêng tư; không được xem tin nhắn trên điện thoại di động, máy tính của người khác khi chưa được người đó cho phép.
D. Không cung cấp thông tin cá nhân của em, bạn bè, người thân cho cá nhân, tổ chức mà không có lí do chính đáng.	Nên làm vì thông tin cá nhân của em, bạn bè, người thân là thông tin riêng tư; cần phải giữ bí mật các thông tin này để tránh bị lợi dụng làm những việc xấu.

– Đối với ❷ HS nêu được lí do chọn hoặc không chọn cho từng cách xử lí trong mỗi tình huống như ở Bảng 2.

Bảng 2. Tình huống và cách xử lí

Cách xử lí	Chọn hoặc không chọn và lí do
a) Được bạn cho mượn máy tính để chơi trò chơi, thấy trên máy tính có thư mục chứa tài liệu của bạn đang mở, em sẽ:	
A. Xem thông tin trong thư mục đó.	Không chọn, vì tài liệu trên máy tính của bạn là thông tin riêng tư; không được xem thông tin trong máy tính của bạn khi chưa được bạn cho phép.
B. Thực hiện đóng cửa sổ phần mềm đang mở thư mục đó.	Chọn, vì điều này tránh cho em sơ ý làm mất an toàn, lộ thông tin riêng tư của bạn.
C. Thực hiện xóa tệp trong thư mục đó.	Không chọn, vì khi chưa được bạn cho phép, xóa tệp trên máy tính của bạn là truy cập không hợp lệ và vi phạm đạo đức.
b) Em được người khác cho mượn điện thoại di động để học bài. Khi đang sử dụng, có tin nhắn được gửi đến điện thoại di động, em sẽ:	
A. Đọc tin nhắn	Không chọn, vì tin nhắn trên điện thoại của người khác là thông tin riêng tư của người đó; không được xem tin nhắn trên điện thoại của người khác khi người đó chưa cho phép.
B. Đưa lại điện thoại di động để người đó đọc tin nhắn.	Chọn, vì điều này thể hiện sự tôn trọng tính riêng tư và thể hiện ứng xử có văn hoá, lịch sự.

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



GV tổ chức để HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi, thảo luận kết quả làm việc với các nhóm khác.

Bài tập 1. HS khẳng định được không đồng ý với việc làm của bạn Thành vì:

- Bạn Thành chép, chỉnh sửa bài văn của người khác là vi phạm bản quyền.
- Nộp bài văn (được chép, chỉnh sửa từ bài văn của người khác) cho cô giáo để chấm điểm là việc làm sai trái, gian dối trong học tập.

Bài tập 2. HS nêu được:

- Bạn Sơn quên đóng cửa sổ phần mềm File Explorer và quên tắt máy tính sau tiết thực hành là chưa thực hiện tốt việc bảo mật thông tin.
- Bạn Linh đã sao chép tệp sản phẩm thực hành của Sơn rồi thay tên để nộp cho cô giáo là truy cập không hợp lệ, vi phạm bản quyền, gian dối, không trung thực trong học tập.

Bài tập 3. HS nhận xét được:

- An ghi mật khẩu mở điện thoại của An vào vở và Toàn đã đọc được. Điều này cho thấy An chưa thực hiện tốt việc bảo mật thông tin.
- Toàn sử dụng mật khẩu xem được trong vở của An để mở và xem thông tin trong điện thoại của An là truy cập không hợp lệ, không tôn trọng tính riêng tư và là việc làm sai trái, gian dối, trái đạo đức.



GV tổ chức để HS tìm hiểu tình huống trong SGK, vận dụng kiến thức đã học để xác định việc làm vi phạm bản quyền. Cụ thể, phát trực tiếp bộ phim đang chiếu trong rạp chiếu phim là vi phạm bản quyền vì vi phạm quyền phổ biến đến công chúng của tác giả.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 6. CHỈNH SỬA VĂN BẢN (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm gõ tiếng Việt, các tệp văn bản như ở Hình 2, Hình 8 và Hình 10 trong SGK.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính có phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm gõ tiếng Việt và các tệp ảnh minh hoạ tương tự như ở Hình 8, Hình 10 trong SGK.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

Chân trời sáng tạo

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm, thảo luận về cách chọn, sao chép, di chuyển một phần văn bản; sau đó đại diện nhóm trình bày, thực hành minh hoạ sao chép, di chuyển văn bản theo yêu cầu của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV nêu yêu cầu sao chép, di chuyển văn bản như ở Hình 4, Hình 5, Hình 6 và Hình 7 trong SGK.

– GV yêu cầu HS thảo luận nhóm, đại diện nhóm lên thực hành minh hoạ sao chép, di chuyển văn bản.

– GV đề nghị HS thảo luận và thực hành minh hoạ chọn, sao chép, di chuyển bằng cách khác với cách HS đã được học trong môn Tin học 4.

📁 Sản phẩm

- HS nêu và thực hành minh hoạ được:
- + Cách kéo – thả chuột để chọn một phần văn bản.

+ Các bước sao chép, di chuyển phần văn bản bằng các nút lệnh **Copy**, **Cut**, **Paste** và bằng tổ hợp phím tương ứng.

– HS có thể thực hiện được hoặc không thực hiện được chọn, sao chép, di chuyển văn bản bằng những cách khác.

– HS tích cực thảo luận, mong muốn tìm hiểu các cách khác để thực hiện chọn, sao chép, di chuyển văn bản.

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



1. Chọn, sao chép, di chuyển phần văn bản

🕒 Mục tiêu

– Nêu và minh họa được các thao tác chọn, sao chép, di chuyển một phần văn bản bằng những cách khác nhau như: sử dụng bảng chọn ngữ cảnh, bàn phím, chuột.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, thực hiện nhiệm vụ theo phân công:

– Nhóm 1: Tìm hiểu nội dung trong SGK, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hành minh họa thực hiện sao chép, di chuyển văn bản bằng cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh.

– Nhóm 2: Tìm hiểu mục 1a và mục 1b, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hành minh họa chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), sao chép văn bản bằng chuột.

– Nhóm 3: Tìm hiểu mục 1a và mục 1c, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hành minh họa chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), di chuyển văn bản.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức HS làm việc nhóm, giao nhiệm vụ cho mỗi nhóm (hoặc một số nhóm) tìm hiểu: Sử dụng bảng chọn ngữ cảnh để sao chép, di chuyển văn bản; cách chọn văn bản bằng chuột, bàn phím (mục 1a) và thực hiện sao chép văn bản bằng chuột (mục 1b); cách chọn văn bản bằng chuột, bàn phím (mục 1a) và thực hiện di chuyển văn bản bằng chuột (mục 1c).

– GV mở tệp văn bản, nêu yêu cầu chọn, sao chép, di chuyển; yêu cầu đại diện nhóm HS lên bảng nêu, thực hành minh họa nội dung nhóm đã chuẩn bị.

– GV theo dõi, hỗ trợ nhóm HS tìm hiểu, nêu các bước thực hiện và thực hành minh họa.

Hoạt động

Nhóm HS trao đổi, cử đại diện lên bảng nêu và thực hành minh họa theo yêu cầu của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV nêu yêu cầu và gọi HS lên bảng nêu và thực hành minh họa: chọn dòng văn bản bằng chuột, chọn phần văn bản bằng bàn phím, sao chép, di chuyển phần văn bản bằng chuột.

Lưu ý: GV yêu cầu nhóm HS thực hiện nhiệm vụ khác với nhiệm vụ nhóm đã được giao thực hiện ở hoạt động .

Sản phẩm

HS nêu và thực hành minh hoạ được:

- Sao chép, di chuyển văn bản bằng cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh.
- Chọn văn bản bằng chuột, bàn phím và sao chép, di chuyển văn bản bằng chuột.

Hoạt động : GV hỗ trợ HS tự tóm tắt kiến thức như tại mục .

2. Đưa hình ảnh vào văn bản

◎ Mục tiêu

- Nêu và minh hoạ được kéo thả tệp để đưa hình ảnh vào văn bản.

Hoạt động 

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

- HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 8, Hình 9 trong SGK*, trả lời câu hỏi gợi ý của GV, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hiện kéo thả tệp hình ảnh vào văn bản.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV nêu yêu cầu đưa hình ảnh vào văn bản (như ở *Hình 8 trong SGK*); dành thời gian cho HS tìm hiểu nội dung trong SGK.

- Sau đó, GV gọi HS lên bảng nêu và thực hành minh hoạ kéo thả tệp để đưa hình ảnh vào văn bản.

Lưu ý: GV hướng dẫn HS sắp xếp để nhìn thấy đồng thời cửa sổ phần mềm Word và phần mềm File Explorer trên màn hình (hướng dẫn trong SGK là một cách sắp xếp).

Hoạt động 

HS trao đổi, thảo luận và thực hành minh hoạ để hoàn thành các yêu cầu trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đối với ❶, GV gọi một (hoặc một số) HS lên nêu và thực hành minh hoạ cách mở đồng thời cửa sổ văn bản, cửa sổ chứa tệp hình ảnh và thực hiện kéo thả tệp hình ảnh vào văn bản.

- Đối với ❷, GV yêu cầu HS liệt kê các cách thực hiện lệnh **Copy**, **Cut**, **Paste** và thực hành minh hoạ.

Sản phẩm

- HS nêu và thực hành minh hoạ được: sắp xếp để nhìn thấy cửa sổ của hai phần mềm Word và File Explorer đồng thời; đưa hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả tệp.

- HS nêu và thực hành minh hoạ được: trong Word có thể thực hiện các lệnh **Copy**, **Cut**, **Paste** văn bản bằng 3 cách: Chọn nút lệnh tương ứng trong dải lệnh **Home**; Chọn nút lệnh tương ứng trong bảng chọn ngữ cảnh; Gõ tổ hợp phím tương ứng.

Hoạt động  : GV tổ chức, hỗ trợ để HS tự tóm tắt, chốt kiến thức như nội dung tại mục .



GV tổ chức để HS làm việc nhóm, phát biểu, trao đổi trước lớp, thực hành minh hoạ để hoàn thành các bài tập.

Bài tập 1. HS nêu và thực hành minh hoạ được:

- Chọn phần văn bản bằng chuột (bao gồm chọn dòng văn bản) và bằng bàn phím (kết hợp phím **Shift** với các phím mũi tên, phím **Home**, **End**).
- Sao chép phần văn bản bằng cách thực hiện lệnh **Copy**, **Paste** và bằng nhấn giữ phím **Ctrl** kết hợp với kéo thả chuột.
- Di chuyển phần văn bản bằng cách thực hiện lệnh **Cut**, **Paste** và bằng cách kéo thả chuột.
- Xóa văn bản bằng cách thực hiện lệnh **Cut** (hoặc gõ phím **Delete**). GV có thể giải thích thêm sự khác nhau giữa dùng lệnh **Cut** và gõ phím **Delete**.

Bài tập 2. HS nêu và thực hành minh hoạ được đưa hình ảnh vào văn bản bằng hai cách:

- Cách 1: Vào **Insert > Pictures**.
- Cách 2: Kéo thả tệp hình ảnh từ cửa sổ File Explorer vào văn bản trong cửa sổ Word.



🕒 Mục tiêu

- Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xóa, sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể tổ chức cho HS thực hành theo nhóm, các HS hỗ trợ, giám sát quá trình thực hành của nhau.

Đối với bài tập 1, thực hiện các yêu cầu thực hành theo trình tự trong SGK để có kết quả lần lượt như ở *Hình 2, Hình 5, Hình 7 trong SGK và Hình 1*.

GV yêu cầu các HS gõ tổ hợp phím **Ctrl + Z** để huỷ kết quả đã thực hiện trước đó và thực hiện việc chọn, sao chép, di chuyển văn bản bằng những cách khác nhau.

Đối với bài tập 2.

– HS thực hiện soạn thảo văn bản tương tự như ở *Hình 8a trong SGK* với yêu cầu phải thực hiện sao chép, không gõ lại những dòng có nội dung giống nhau.

– HS thực hiện đưa hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả tệp như *Hình 9 trong SGK*.

Sản phẩm

– Đối với ❶, HS thực hiện chọn, sao chép, di chuyển văn bản bằng những cách khác nhau; HS thực hiện các yêu cầu theo trình tự trong SGK và có được kết quả tương tự như ở *Hình 2, Hình 5, Hình 7 trong SGK* và *Hình 1*.

– Đối với ❷, HS soạn thảo được văn bản, thực hiện sao chép những dòng giống nhau (không gõ lại) và thực hiện kéo thả tệp để đưa hình ảnh vào văn bản. Kết quả tương tự như ở *Hình 9 trong SGK*.

Nhóm 1

Nguyễn Văn Thành

Trần Văn Đạt

Hoàng Ngọc An

Nhóm 2

Lý Chiến Thắng

Tạ Ngọc Huyền

Nguyễn Văn Thắng

Hình 1. Văn bản kết quả sau khi thực hiện yêu cầu 1d) trong SGK



– GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi; yêu cầu HS soạn thảo văn bản và thực hiện sao chép, di chuyển để không phải gõ lại từ, cụm từ đã gõ. Ví dụ, cần sao chép các cụm từ “Con kiến mà leo cành”, “Leo phải cành cụt”; cần thực hiện sao chép và di chuyển để từ cụm từ “leo ra, leo vào” có được cụm từ “leo vào, leo ra”.

– GV hỗ trợ, gợi ý HS đưa văn bản vào hình ảnh rồi thực hiện theo hướng dẫn ở mục Lưu ý trong SGK để trình bày hình ảnh tương tự như ở *Hình 10 trong SGK*.

– GV khuyến khích HS khám phá, sử dụng Picture Format (*Hình 11 trong SGK*) để trình bày hình ảnh theo ý muốn của HS.

BÀI 7. ĐỊNH DẠNG KÍ TỰ (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có phần mềm Word.
- Phòng thực hành Tin học với các máy tính có phần mềm Word.
- Các tệp văn bản như *Hình 1a*, *Hình 1b trong SGK*.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm, quan sát hai cách trình bày bài thơ ở *Hình 1 trong SGK*, nêu ý kiến cá nhân và giải thích lí do thích cách trình bày nào hơn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, tìm hiểu hai cách trình bày bài thơ ở *Hình 1 trong SGK*, phát biểu, trao đổi trước lớp theo yêu cầu trong SGK.
- GV có thể nêu một số câu hỏi gợi ý như sau:
 - + Văn bản ở *Hình 1a*, *Hình 1b trong SGK* giống nhau và khác nhau như thế nào?
 - + Làm thế nào để từ văn bản ở *Hình 1a trong SGK* ta có được văn bản ở *Hình 1b trong SGK*?

👉 Sản phẩm

– Dưới sự gợi ý của GV, HS nêu được là thích cách trình bày ở *Hình 1b trong SGK* hơn, bởi vì văn bản ở *Hình 1b trong SGK* trình bày đẹp hơn, dễ dàng phân biệt các thành phần của bài thơ, các đoạn thơ.

– Ở lớp 4, HS đã được học thay đổi kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ trong PowerPoint. Mặc dù chưa được học nhưng việc thay đổi phông chữ có thể nhiều HS đã biết. Do vậy, về cơ bản HS sẽ trả lời được: Văn bản ở *Hình 1b trong SGK* là kết quả thực hiện thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ trong văn bản ở *Hình 1a trong SGK*.

- HS tích cực phát biểu, hào hứng, chủ động tìm hiểu bài học mới.



☉ Mục tiêu

- Biết lợi ích của việc định dạng kí tự và biết cách định dạng kí tự.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

Nhóm HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về định dạng kí tự.

Hoạt động

- Nhóm HS tiếp tục làm việc nhóm.
- Đối với ❶, trên cơ sở nhớ lại kiến thức đã học ở lớp 4, HS nêu chức năng của các nút lệnh , , , trong dải lệnh **Home** của phần mềm Word.
- Đối với ❷, HS tìm hiểu thông tin về phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ ở *Hình 4 trong SGK*; HS nêu và thực hiện được thực hành minh hoạ định dạng kí tự trong văn bản ở *Hình 1a trong SGK* để có được văn bản như ở *Hình 1b trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV tổ chức cho HS làm việc nhóm; yêu cầu nhóm HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu về định dạng kí tự; chuẩn bị lên bảng thực hành minh hoạ.
- GV có thể nêu một số yêu cầu, câu hỏi như sau:
 - + Em hiểu thế nào về định dạng kí tự? Định dạng kí tự mang lại lợi ích gì?
 - + Nêu các bước thực hiện thay đổi phong chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ.
 - + Ngoài việc thay đổi cỡ chữ như trong PowerPoint, có thể sử dụng tổ hợp phím nào để thay đổi cỡ chữ trong Word?
 - + Em có nhận xét gì về các nút lệnh thay đổi cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ trên dải lệnh **Home** trong Word so với trong PowerPoint?
 - + Nêu các thông tin định dạng kí tự (phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ) của các phần văn bản ở *Hình 4 trong SGK*.
- GV yêu cầu đại diện một số nhóm HS lên bảng nêu và thực hành minh hoạ định dạng kí tự văn bản ở *Hình 1a trong SGK* để có được văn bản như ở *Hình 1b trong SGK*.

Lưu ý: GV có thực hiện hoặc hướng dẫn HS thực hiện huỷ bỏ kết quả định dạng kí tự của HS trước để HS sau thực hiện lại định dạng kí tự.

👉 Sản phẩm

- HS nêu được:
 - + Việc thay đổi phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ được gọi là định dạng kí tự. Định dạng kí tự giúp văn bản được trình bày đẹp hơn, dễ đọc hơn.

+ Các bước thay đổi phông chữ như trong SGK; các bước thay đổi cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ như đã được học ở lớp 4 (trong PowerPoint).

+ Trong Word, có thể thay đổi cỡ chữ bằng cách gõ tổ hợp phím **Ctrl + [** (hoặc **Ctrl +]**) để giảm (hoặc tăng) cỡ chữ.

+ Các nút lệnh thay đổi cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ trên dải lệnh **Home** trong Word giống với trong PowerPoint.

+ Các thông tin về phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ của các phần văn bản như ở *Hình 4 trong SGK*.

– HS thực hiện được thực hành minh họa định dạng kí tự trong văn bản ở *Hình 1a trong SGK* để có được văn bản như ở *Hình 1b trong SGK*.

Hoạt động 📌: GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức như tại mục 📌.



GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi kết quả làm việc nhóm trước lớp.

Bài tập 1. HS lựa chọn, sắp xếp được các việc theo trình tự: Thay đổi màu chữ: d, b, e; Thay đổi kiểu chữ: d, b, a; Thay đổi cỡ chữ: d, b, c; Thay đổi phông chữ: d, b, g.

Bài tập 2. HS ghép được: 1 – e; 2 – d; 3 – c; 4 – b; 5 – a.

Bài tập 3. Với gợi ý của GV, HS nêu được: Chọn toàn bộ văn bản (gõ tổ hợp phím **Ctrl + A**); sau đó thực hiện định dạng kí tự để thay đổi sang phông chữ Calibri (Body), cỡ chữ 11, màu chữ đen, kiểu chữ thường (không đậm, không gạch chân, không nghiêng).



🕒 Mục tiêu

Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

– GV tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi), thực hiện lần lượt các yêu cầu trong SGK.

– GV nêu yêu cầu, hướng dẫn HS lưu tệp văn bản.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Bài tập 1. GV nhắc HS xem thông tin phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ ở *Hình 4 trong SGK* để thực hiện định dạng kí tự.

Bài tập 2. GV yêu cầu HS gõ văn bản ở *Hình 5 trong SGK* và chưa thực hiện định dạng kí tự; Thực hiện theo hướng dẫn ở mục Lưu ý trong SGK để ghi lại thông tin về phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ; Sau đó thực hiện định dạng kí tự để được kết quả tương tự như *Hình 6 trong SGK*.

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

Sản phẩm

– Đối với bài tập 1, HS gõ, định dạng kí tự để được văn bản như *Hình 1b trong SGK*; lưu văn bản theo yêu cầu của GV.

– Đối với bài tập 2, HS gõ, định dạng kí tự (sử dụng tổ hợp phím **Ctrl + [**, **Ctrl +]** thay đổi cỡ chữ) để được văn bản tương tự như *Hình 6 trong SGK*; lưu tệp văn bản theo yêu cầu của GV.



– GV có thể tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi) để hoàn thành bài tập.

– Đối với câu a), GV gợi ý HS sử dụng cách làm tương tự như đã đề xuất ở Bài tập 3 của phần Luyện tập. Cụ thể, sử dụng tổ hợp phím **Ctrl + A** để chọn toàn bộ văn bản, sau đó thực hiện định dạng kí tự theo thông tin về phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ đã được ghi lại ở Bài tập 2 của phần Thực hành.

– Đối với câu b), HS thực hành theo cách đã đề xuất ở câu a), mở tệp văn bản đã làm ở Bài tập 2 của phần Thực hành, thực hiện định dạng kí tự để trở về văn bản ban đầu (tương tự như ở *Hình 5 trong SGK*).

– Đối với câu c), HS thực hành sử dụng nút lệnh **Undo**  (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + Z**) huỷ kết quả định dạng đã thực hiện ở câu b) để trở về văn bản đã làm ở Bài tập 2 của phần Thực hành.

BÀI 8A. THỰC HÀNH TẠO THIỆP CHÚC MỪNG (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

– Phòng thực hành tin học với các máy tính có phần mềm Microsoft Paint (phiên bản mặc định kèm theo Windows 10).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 3 tiết thực hành.

Tiết 1, 2: Các phần Nhiệm vụ và Luyện tập.

Tiết 3: Phần Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, quan sát *Hình 1 trong SGK* để tìm hiểu sản phẩm cần hoàn thành; thực hành trên máy tính theo hướng dẫn tạo thiệp chúc mừng sinh nhật như ở *Hình 1 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV giới thiệu thiệp chúc mừng sinh nhật ở *Hình 1 trong SGK* là sản phẩm HS cần hoàn thành.

– GV gợi ý để HS tìm hiểu, nêu các thành phần của thiệp chúc mừng sinh nhật ở *Hình 1 trong SGK*.

– GV tổ chức để HS làm việc nhóm đôi và yêu cầu cách thức hợp tác trong thực hành, tạo sản phẩm: Một HS trực tiếp thao tác trên máy tính, HS còn lại chỉ dẫn, hỗ trợ bạn thực hành theo hướng dẫn trong SGK. Hai HS trong nhóm phải đổi vai trò cho nhau trong quá trình thực hành tạo ra sản phẩm. HS thực hiện nhiệm vụ chỉ dẫn, hỗ trợ không được làm thay nhiệm vụ của HS trực tiếp thao tác trên máy tính và ngược lại.

– GV hướng dẫn HS thực hiện đặt tên, lưu và đặt tên tệp trước khi vẽ và thường xuyên thực hiện thao tác lưu tệp trong quá trình thực hành.

– GV theo dõi, hỗ trợ HS khi cần thiết.

Lưu ý:

– Hướng dẫn trong SGK cụ thể, chi tiết, HS có thể thực hiện theo để tạo ra sản phẩm.

– Khi cần thiết, GV có thể thực hành minh hoạ một số thao tác khó như: thay đổi kích thước hình vẽ, di chuyển hình vẽ (trong quá trình vẽ hình, bằng mẫu có sẵn); Vẽ nét cong (uốn cong sang một bên, uốn cong cả hai bên); Sao chép hình vẽ (phần được chọn có nền trong suốt).

– Khi thực hiện nhầm thao tác hoặc hình vẽ chưa như mong muốn, GV gợi ý HS sử dụng nút lệnh Undo (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + Z**) huỷ kết quả thao tác vừa thực hiện trước đó và thực hiện lại.

– Khi HS vẽ những chi tiết nhỏ như chân đế bánh sinh nhật, nến, ngọn lửa, GV gợi ý HS thực hiện phóng to để thực hiện thao tác được dễ dàng, chính xác hơn.

Sản phẩm

HS hợp tác được với bạn, tạo được thiệp chúc mừng như ở *Hình 1 trong SGK*.



GV tổ chức để HS trả lời câu hỏi, làm bài tập trong SGK kết hợp thực hành kiểm chứng.

Bài tập 1. Thứ tự đúng: c, b, d, a.

Bài tập 2.

– Trong khi vẽ hình bằng mẫu có sẵn, ta có thể thực hiện thay đổi kích thước, di chuyển hình vẽ trước khi thực hiện thao tác **3** (Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nhấp chuột để hoàn tất).

– Thay đổi kích thước, di chuyển hình vẽ (trong quá trình vẽ hình bằng mẫu có sẵn):

- 1** Chọn màu vẽ.
- 2** Chọn mẫu hình vẽ.
- 3** Kéo thả chuột trong vùng vẽ để vẽ hình.

Thay đổi kích thước hình vẽ	Di chuyển hình vẽ
4a Di chuyển con trỏ chuột vào một trong các ô vuông xuất hiện xung quanh hình vẽ để con trỏ chuột chuyển thành dạng mũi tên hai chiều.	4b Di chuyển con trỏ chuột vào bên trong hình vẽ để con trỏ chuột chuyển thành dạng  .
5a Thực hiện kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình vẽ.	5b Thực hiện kéo thả chuột để di chuyển hình vẽ đến vị trí mong muốn.

6 Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nhấp chuột để hoàn tất.

Bài tập 3. Kết quả ghép đúng: 1 – b; 2 – a; 3 – h; 4 – g; 5 – e; 6 – d; 7 – c.

Bài tập 4. Thứ tự đúng: c, a, d, b, e.

Lưu ý: Để sao chép hình vẽ với nền trong suốt ta cần chọn tùy chọn Transparent selection như hướng dẫn trong SGK.



HS làm việc cá nhân, sử dụng phần mềm Paint vẽ một bức tranh theo ý muốn. Trao đổi, lấy ý kiến góp ý của bạn, chỉnh sửa, hoàn thiện sản phẩm của bản thân.

BÀI 8B. THỰC HÀNH TẠO SẢN PHẨM THỦ CÔNG THEO VIDEO HƯỚNG DẪN (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy tính giáo viên có kết nối Internet, phòng học có loa, máy chiếu.
- Phòng thực hành có kết nối Internet, máy tính thực hành của HS có tai nghe.
- Nguyên vật liệu, dụng cụ để HS tạo sản phẩm:
 - + Giấy A4 (để gấp máy bay giấy).
 - + Tờ giấy hình vuông kích thước khoảng 15 cm × 15 cm (để làm hộp giấy theo hướng dẫn ở Hình 2 trong SGK, nếu muốn làm hộp lớn hơn thì chuẩn bị giấy có kích thước lớn hơn). Nên chuẩn bị loại giấy có màu cả 2 mặt.
 - + Các nguyên vật liệu và dụng cụ khác để làm sản phẩm theo lựa chọn của HS.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 3 tiết thực hành.

- Tiết 1: Nhiệm vụ 1.
- Tiết 2: Nhiệm vụ 2.
- Tiết 3: Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Giáo viên giới thiệu mục tiêu bài học, tổ chức cho HS thực hiện lần lượt các nhiệm vụ của bài học.



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Nhiệm vụ 1. Gấp máy bay, hộp giấy theo video hướng dẫn

HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi), thực hiện từng bước theo hướng dẫn trong SGK để hoàn thành nhiệm vụ 1.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi), thực hiện từng bước theo hướng dẫn trong SGK.
- GV theo dõi, hỗ trợ HS hoàn thành nhiệm vụ.

Lưu ý:

- Ở bước ❷, GV cung cấp thông tin tài khoản, hướng dẫn HS truy cập trang [youtubekids.com](https://www.youtube.com/watch?v=...); hướng dẫn, phân công để cả máy bay giấy (Hình 1 trong SGK) và hộp giấy (Hình 2 trong SGK) đều có HS lựa chọn thực hiện tạo sản phẩm.

– Máy bay giấy ở *Hình 1 trong SGK* là sản phẩm làm theo hướng dẫn trong video như ở *Hình 1*. Trong Youtubekids, HS có thể tìm thấy video này khi sử dụng từ khóa "cách gấp máy bay đơn giản" hoặc truy cập liên kết [youtubekids.com/watch?v=SmzqrzsuaIo&hl=vi](https://www.youtube.com/watch?v=SmzqrzsuaIo&hl=vi).

– Hộp giấy ở *Hình 2 trong SGK* là sản phẩm làm theo hướng dẫn trong video ở *Hình 2*. Trong Youtubekids, HS có thể tìm thấy video này khi sử dụng từ khóa "hộp đựng quà mini" hoặc truy cập liên kết [youtubekids.com/watch?v=1qvCpbjjUP8&hl=vi](https://www.youtube.com/watch?v=1qvCpbjjUP8&hl=vi).



Hình 1. Video hướng dẫn gấp máy bay giấy¹

Hình 2. Video hướng dẫn làm hộp đựng quà²

– Mục tiêu của bài học không phụ thuộc vào video hướng dẫn cụ thể. Điều kiện thực tiễn về nguyên vật liệu, dụng cụ làm sản phẩm thủ công là khác nhau. Video hướng dẫn tạo sản phẩm ở *Hình 1 và Hình 2 trong SGK* có thể không còn tồn tại trong Youtubekids khi triển khai dạy học bài học này. Do vậy, GV chủ động yêu cầu HS tạo sản phẩm khác (không nhất thiết phải giống hoàn toàn sản phẩm trong SGK), phù hợp với điều kiện thực tiễn, đáp ứng mục tiêu của bài học.

Sản phẩm

– Với sự hỗ trợ, hướng dẫn của GV, mỗi HS thực hiện được xem và làm theo hướng dẫn trong video để tạo được máy bay giấy hoặc hộp giấy.

– Hướng dẫn được bạn khác tạo được sản phẩm mà mình đã làm.

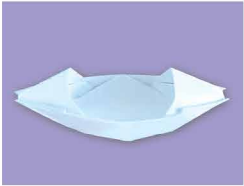
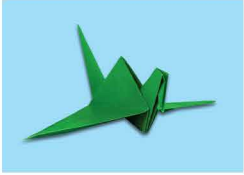
Nhiệm vụ 2. Tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn

HS làm việc cá nhân hoặc nhóm đôi, thực hiện từng bước theo hướng dẫn trong SGK để hoàn thành nhiệm vụ 2.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, thực hiện từng bước theo hướng dẫn trong SGK.
- GV giới thiệu nguyên vật liệu, dụng cụ có sẵn ở lớp.
- GV có thể tham khảo thông tin trong bảng dưới đây để hỗ trợ các nhóm HS tìm, lựa chọn video phù hợp.

^{1,2} Hình chụp trang web ngày 12/01/2024

Sản phẩm	Nguyên vật liệu, dụng cụ	Từ khóa tìm kiếm, video, địa chỉ
	– Giấy thủ công. – Kéo cắt giấy.	– Từ khóa: gấp thuyền giấy phẳng đáy có mũi. – Video hướng dẫn:  – Liên kết: youtu.be/UiT7fkGQ&hl=vi¹
	– Giấy thủ công. – Kéo cắt giấy.	– Từ khoá: gấp hạc giấy. – Video hướng dẫn:  – Liên kết: youtu.be/GPmfIB_5hho&hl=vi²
	– Giấy thủ công hình chữ nhật. – Mắt nhựa trang trí (hoặc bút để vẽ mắt) – Kéo cắt giấy.	– Từ khóa: Làm ếch giấy. – Video hướng dẫn:  – Liên kết: youtu.be/GJWg6Lq_RVU³

^{1, 2, 3} Hình chụp trang web ngày 12/01/2024

	– Giấy thủ công hình vuông màu xanh (để làm tán cây). – Giấy thủ công hình vuông màu nâu, kích thước giấy khoảng 21 cm x 21 cm (để làm thân cây). – Kéo cắt giấy.	– Từ khoá tìm kiếm: cây thông noel. – Video hướng dẫn:  – Liên kết: youtubekids.com/watch?v=kVxym0M_bWg&hl=vi¹
	– Khoảng 6, 7 miếng bìa mô hình kích thước 20 cm x 20 cm – 1 tấm bìa mô hình kích thước 18 cm x 8 cm. – 1 miếng hình vuông 8 cm x 8 cm. – 1 tấm bìa cứng kích thước 21 cm x 10 cm. – Giấy dán trang trí tủ. – Keo sữa, keo dán sắt. – Thước kẻ, bút, kéo cắt bìa, giũa.	– Từ khoá tìm kiếm: Tủ đựng đồ dùng học tập. – Video hướng dẫn:  – Liên kết: youtubekids.com/watch?v=Em3xBSWzK9M²
	– Một miếng giấy (hoặc bìa) đã cắt hình trái tim để làm mẫu đo vẽ. – Bìa cứng làm đáy hộp, nắp hộp, – Bìa cứng để làm viền, chiều dài bằng chu vi của hộp, chiều rộng bằng độ cao của hộp. – Bìa bóng kính trong suốt (làm nắp hộp). – Súng bắn keo, keo dán. – Băng dính giấy (để dán và làm chắc chắn cạnh hộp). – Màu nước để tô màu cho hộp, giấy màu để dán xung quanh hộp, dán nắp hộp. – Hạt kim sa, hạt cườm, kim tuyến ngũ sắc trang trí. – Thước kẻ, bút chì, kéo, dao rọc giấy.	– Từ khoá tìm kiếm: Hộp quà bìa cứng / Hộp quà trái tim. – Video hướng dẫn:  – Liên kết: youtubekids.com/watch?v=QelSq7BXVvQ&hl=vi³

^{1, 2, 3} Hình chụp trang web ngày 12/01/2024

– GV theo dõi, hỗ trợ HS hoàn thành nhiệm vụ.

Lưu ý:

– Mục tiêu của bài học không gắn liền với video hướng dẫn cụ thể. Điều kiện thực tiễn về nguyên vật liệu, dụng cụ để tạo sản phẩm là khác nhau. Một số video hướng dẫn làm sản phẩm trong SGK có thể không còn tồn tại trên youtubekids.com khi triển khai dạy học bài học này. Vì vậy, GV hoàn toàn chủ động trong việc yêu cầu HS tạo các sản phẩm khác (thay thế sản phẩm được yêu cầu trong SGK) để đảm bảo phù hợp với thực tiễn, đáp ứng mục tiêu của bài học.

Sản phẩm

Nhóm HS thực hiện được xem và tạo một sản phẩm theo video hướng dẫn; giới thiệu sản phẩm, cách làm sản phẩm với nhóm khác.



GV tổ chức để HS làm việc cá nhân, phát biểu, trao đổi để hoàn thành các bài tập trong SGK.

Bài tập 1. Thứ tự đúng: D, C, A, B.

Bài tập 2. Phát biểu đúng: A, B, C



GV tổ chức để HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm. HS tự xác định sản phẩm muốn làm, tìm kiếm video và thực hiện tạo sản phẩm theo hướng dẫn trong video.

Khi cần thiết, GV có thể gợi ý một số sản phẩm cho HS lựa chọn như:

- Gấp các con vật bằng giấy.
- Ống cắm bút từ lõi giấy vệ sinh.
- Một số sản phẩm từ cốc giấy, đĩa giấy: Làm mô hình tên lửa từ cốc giấy; Làm đồ chơi gà bay từ cốc giấy.
- Một số sản phẩm từ vỏ chai nhựa: Hộp đựng bút; đồng hồ cát; hộp đựng đồ; lồng đèn trung thu.

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

BÀI 9. CẤU TRÚC TUẦN TỰ (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc tuần tự.
- Sử dụng được cấu trúc tuần tự, biến nhớ trong một số chương trình đơn giản.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có phần mềm Scratch.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

Tiết 1: Các phần Khởi động, Khám phá và Luyện tập

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY, HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc yêu cầu trong SGK, trao đổi để trả lời câu hỏi: Có thể thay đổi thứ tự các bước ở *Hình 1 trong SGK* mà vẫn tính được diện tích mảnh vườn hình vuông hay không?

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Trong quá trình HS làm việc, GV có thể nêu thêm các câu hỏi gợi ý như sau:

- Giả sử em được giao nhiệm vụ tính diện tích mảnh vườn hình vuông, em sẽ làm như thế nào?
- Có thể tính diện tích khi chưa biết số đo cạnh hình vuông hay không?
- Có thể thông báo kết quả tính diện tích S trước khi thực hiện tính diện tích không?

📁 Sản phẩm

- HS khẳng định được không thể thay đổi thứ tự các bước ở *Hình 1 trong SGK* mà vẫn thực hiện việc tính diện tích mảnh vườn hình vuông.
- HS tích cực phát biểu, hứng thú với bài học mới.



1. Cấu trúc tuần tự

☉ Mục tiêu

- Nhận biết được cấu trúc tuần tự (được mô tả dưới dạng liệt kê các bước).
- Nêu được ví dụ cụ thể về mô tả cấu trúc tuần tự.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian cho HS tìm hiểu nội dung của hoạt động . Trong quá trình HS làm việc, GV có thể đặt một số câu hỏi gợi ý như sau:

- Đặc điểm của một việc có cấu trúc tuần tự là gì?
- Việc tính diện tích mảnh vườn hình vuông có phải là việc có cấu trúc tuần tự không? Tại sao?
- Cấu trúc tuần tự có thể được mô tả dưới dạng nào? Trình tự thực hiện các bước như thế nào? Nêu ví dụ minh họa.

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, trình bày kết quả của nhóm về trình tự các việc thực hiện tính diện tích sân chơi hình chữ nhật và cho biết đó có phải là một mô tả cấu trúc tuần tự hay không.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để nhóm HS thực hiện các bài tập của hoạt động . Sau đó, GV tổ chức để các nhóm HS chia sẻ kết quả làm việc.

👉 Sản phẩm

- HS nêu được đặc điểm của việc có cấu trúc tuần tự: Việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lần lượt.
- HS khẳng định được việc tính diện tích mảnh vườn hình vuông là việc có cấu trúc tuần tự vì trong đó gồm ba việc nhỏ và các việc nhỏ này được thực hiện lần lượt.
- Cấu trúc tuần tự có thể được mô tả dưới dạng liệt kê các bước, các bước được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới. Ví dụ *Hình 1 trong SGK* là cách mô tả việc tính diện tích hình vuông dưới dạng liệt kê các bước.

– Đối với ❶, HS sắp xếp được các việc ở *Hình 2 trong SGK* theo thứ tự tính diện tích sân chơi hình chữ nhật. Có hai cách sắp xếp như dưới đây (HS chỉ cần thực hiện sắp xếp được theo một trong hai cách).

Cách 1	Cách 2
Bước 1. Xác định số đo chiều dài a của sân.	Bước 1. Xác định số đo chiều rộng b của sân.
Bước 2. Xác định số đo chiều rộng b của sân.	Bước 2. Xác định số đo chiều dài a của sân.
Bước 3. Tính diện tích sân theo công thức $S = a \times b$.	Bước 3. Tính diện tích sân theo công thức $S = b \times a$.
Bước 4. Thông báo kết quả tính diện tích S .	Bước 4. Thông báo kết quả tính diện tích S .

– Đối với ❷, HS khẳng định được sản phẩm ở câu ❶ là mô tả của cấu trúc tuần tự bởi vì: Việc tính diện tích sân chơi hình chữ nhật gồm 4 việc nhỏ hơn (hoặc 4 bước) được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

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

2. Cấu trúc tuần tự trong Scratch

🕒 Mục tiêu

– HS biết cách thể hiện cấu trúc tuần tự, trình tự thực hiện chương trình có cấu trúc tuần tự trong Scratch.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu chương trình tính diện tích mảnh vườn hình vuông.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

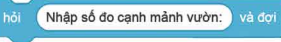
Trong quá trình nhóm HS làm việc, GV có thể đặt một số câu hỏi gợi ý như sau:

- Chương trình ở *Hình 3 trong SGK* thực hiện việc gì?
- Chương trình gồm các lệnh nào? Các lệnh được thực hiện theo trình tự nào?
- Cho biết lệnh nào trong chương trình ở *Hình 3 trong SGK* thực hiện bước nào ở *Hình 1 trong SGK*.
- Đặc điểm của chương trình có cấu trúc tuần tự là gì?
- Chương trình ở *Hình 3 trong SGK* có những biến nào? Các biến được dùng để làm gì? Làm thế nào để nhập số đo cạnh mảnh vườn từ bàn phím?

Hoạt động

GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, tìm hiểu và trình bày về hoạt động của chương trình Scratch ở *Hình 3 trong SGK* khi chạy chương trình.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với ❶, GV gợi ý HS tìm hiểu nội dung *Bảng 1 trong SGK*; giải thích thêm cho HS về sử dụng lệnh  kết hợp với lệnh  để nhập dữ liệu từ bàn phím, cách thức máy tính thực hiện lệnh .

– Đối với ❷, GV gợi ý HS căn cứ vào đặc điểm của chương trình có cấu trúc tuần tự và trình tự thực hiện các lệnh trong chương trình ở *Hình 3 trong SGK* để xác định chương trình có cấu trúc tuần tự hay không.

Sản phẩm

– HS chỉ ra được sự tương ứng giữa các lệnh trong chương trình ở *Hình 3 trong SGK* với các bước trong cấu trúc tuần tự ở *Hình 1 trong SGK*.

– HS nêu được đặc điểm của chương trình có cấu trúc tuần tự là các lệnh trong chương trình được thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới (tương tự với việc có cấu trúc tuần tự).

– Nêu được trình tự thực hiện các lệnh trong chương trình ở *Hình 3 trong SGK*, từ đó xác định được đó là chương trình có cấu trúc tuần tự.

– Nêu được trong chương trình ở *Hình 3 trong SGK*, , ,  là biến nhớ (gọi tắt là biến). Chúng được sử dụng để lưu trữ dữ liệu, thực hiện tính toán khi chạy chương trình.

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

3. Tạo biến trong Scratch

☉ Mục tiêu

- HS nêu được các bước tạo biến trong Scratch.
- HS xác định được các biến cần tạo đối với các chương trình đơn giản

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về biến trong Scratch, nêu và thực hành minh họa cách tạo biến trong Scratch.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian cho HS tìm hiểu về nội dung của hoạt động . Trong quá trình HS làm việc, GV có thể đặt một số câu hỏi gợi ý như sau:

– Trong chương trình ở *Hình 3 trong SGK*, biến nào có sẵn để sử dụng? Biến này được sử dụng để làm gì?

– Trong chương trình ở *Hình 3 trong SGK*, những biến nào chưa có sẵn? Các biến này được sử dụng để làm gì? Trước khi sử dụng các biến này, em cần làm gì?

– Nêu và thực hành minh họa các bước tạo biến  trong Scratch?

Hoạt động

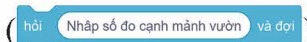
HS nêu và thực hành minh họa các bước tạo biến  trong Scratch.

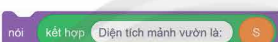
Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV yêu cầu HS nêu và thực hành minh họa các bước tạo biến  trong Scratch.

Sản phẩm

HS nêu được:

– Biến  có sẵn trong Scratch và được dùng để lưu trữ dữ liệu được nhập từ bàn phím ().

– Các biến ,  là biến chưa có sẵn. Biến  được sử dụng để lưu trữ số đo cạnh mảnh vườn hình vuông () và tính diện tích của mảnh vườn (). Biến  được sử dụng để lưu trữ diện tích của mảnh vườn (), sau đó biến này được sử dụng trong lệnh  để đưa kết quả ra màn hình.

– HS nêu được các biến chưa có sẵn cần được tạo trước khi sử dụng.

– HS nêu và thực hành minh họa được các bước tạo biến , .

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



Bài tập 1. HS sắp xếp được các lệnh, khối lệnh để tạo chương trình Scratch tương ứng với mô tả cấu trúc tuần tự việc tính diện tích sân chơi hình chữ nhật tại  của mục 1 ở phần Khám phá.

– Thứ tự sắp xếp tương ứng với **Cách 1** là: d, a, b, c.

– Thứ tự sắp xếp tương ứng với **Cách 2** là: a, d, b, c.

Bài tập 2. HS nêu được:

– Trong chương trình tính diện tích sân chơi hình chữ nhật, cần tạo các biến a, b, S.

– Các bước tạo biến gồm:

Bước 1. Chọn nhóm lệnh **Các biến số**.

Bước 2. Chọn **Tạo một biến**, cửa sổ **Biến mới** xuất hiện.

Bước 3. Gõ tên biến muốn tạo (a, b, S).

Bước 4. Chọn **OK**.

Bài tập 3. GV tổ chức để HS làm việc nhóm, thực hiện lần lượt các yêu cầu của bài tập.

– Đối với yêu cầu câu a), nhóm HS mô tả được việc tính chu vi hình tròn dưới dạng liệt kê các bước:

Bước 1. Xác định số đo đường kính d của hình tròn.

Bước 2. Tính chu vi C của hình tròn theo công thức $C = d \times 3,14$.

Bước 3. Thông báo kết quả tính chu vi C .

– Đối với yêu cầu câu b), HS khẳng định được việc tính chu vi của hình tròn mô tả ở câu a) là việc có cấu trúc tuần tự. Bởi vì, việc tính chu vi hình tròn gồm ba việc nhỏ hơn được thực hiện lần lượt.

– Đối với yêu cầu câu c), HS xác định được cần tạo các biến d và C .

Lưu ý: Mặc dù có thể chỉ cần dùng biến  có sẵn, nhưng GV nên hướng dẫn HS tạo biến d , C để lưu trữ dữ liệu, tính toán qua đó giúp HS rèn luyện việc tạo, sử dụng biến và giúp chương trình rõ ràng, dễ hiểu.



🎯 Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS thực hành cá nhân (hoặc theo nhóm) để thực hiện các yêu cầu thực hành và kiểm tra chéo kết quả thực hành của nhau.

– GV tổ chức để HS (hoặc các nhóm HS) kiểm tra chéo kết quả thực hành của nhau; theo dõi, hỗ trợ HS hoàn thành các yêu cầu thực hành trong SGK.

📁 Sản phẩm

Bài tập 1.

– HS thực hiện được: tạo chương trình ở *Hình 3 trong SGK* (tạo các biến , ); chạy chương trình để tính diện tích mảnh vườn hình vuông.

– Sau đó, HS thực hiện được tạo biến chu vi , bổ sung các lệnh tính, thông báo chu vi mảnh vườn.

– Chương trình ở *Hình 1* là một ví dụ.

Lưu ý: Trong chương trình ở *Hình 1*, do cần hiển thị cả chu vi và diện tích ra màn hình nên để có thể quan sát thông báo chu vi (trước khi bị thay thế bởi thông báo diện tích) ta cần sử dụng lệnh .



Hình 1. Ví dụ chương trình tính diện tích, chu vi mảnh vườn hình vuông

Bài tập 2.

– HS tạo, chạy được chương trình tính diện tích hình chữ nhật với số đo chiều dài a , chiều rộng b được nhập từ bàn phím, sau đó thông báo kết quả ra màn hình.

– GV gợi ý HS sử dụng kết quả đã làm ở Bài tập 1 của phần Luyện tập để hoàn thành yêu cầu thực hành này.

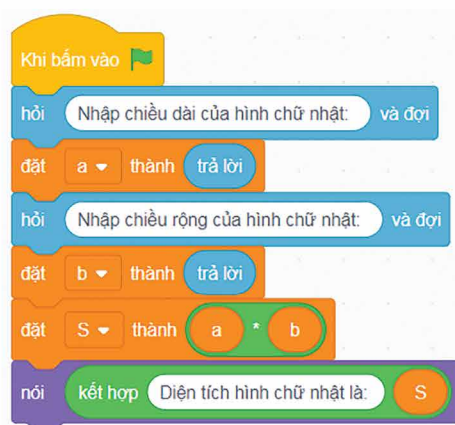
– Chương trình ở Hình 2 là một ví dụ.

Bài tập 3.

– HS tạo, chạy được chương trình tính chu vi C của hình tròn có số đo đường kính d được nhập từ bàn phím sau đó thông báo kết quả ra màn hình.

– GV gợi ý HS sử dụng kết quả đã làm ở Bài tập 3 của phần Luyện tập để hoàn thành yêu cầu thực hành này.

– Chương trình ở Hình 3 là một ví dụ.



Hình 2. Ví dụ chương trình tính diện tích hình chữ nhật



Hình 3. Ví dụ chương trình tính chu vi hình tròn



HS thực hành cá nhân tạo, chạy chương trình Chào hỏi như yêu cầu trong SGK. Các HS kiểm tra chéo kết quả thực hành của nhau.

GV tổ chức cho HS thực hành cá nhân, kiểm tra chéo kết quả thực hành của nhau.

Lưu ý:

– Theo yêu cầu trong SGK, HS cần tạo và sử dụng biến Ten trong chương trình.

– Chương trình ở Hình 4 là một ví dụ.



Hình 4. Ví dụ chương trình Chào hỏi

BÀI 10. CẤU TRÚC RỄ NHÁNH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc rẽ nhánh.
- Sử dụng được cấu trúc rẽ nhánh trong một số chương trình đơn giản.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành Tin học với các máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS tìm hiểu chương trình ở *Hình 1 trong SGK* và cho biết số tiền phải trả khi gia đình HS đi tham quan được tính theo chương trình.

– HS tìm hiểu giá vé ở *Bảng 1 trong SGK*, xác định chương trình ở *Hình 1 trong SGK* tính đúng hoặc không tính đúng số tiền mua vé trong tháng khuyến mãi và nêu lí do.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Chương trình ở *Hình 1 trong SGK* thực hiện việc gì? Chương trình hoạt động như thế nào?

– Theo chương trình này, nếu gia đình em đi tham quan thì phải trả bao nhiêu tiền? Tại sao?

– Trong tháng khuyến mãi, giá vé thay đổi như thế nào?

– Theo giá vé ở *Bảng 1 trong SGK*, số tiền gia đình em phải trả khi đi tham quan vào ngày trong tuần là bao nhiêu? Chương trình ở *Hình 1 trong SGK* tính ra bao nhiêu tiền? Như vậy, chương trình ở *Hình 1 trong SGK* có tính đúng số tiền phải trả hay không? Cần chỉnh sửa thế nào để chương trình ở *Hình 1 trong SGK* tính đúng số tiền trong tháng khuyến mãi?

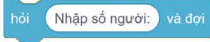
Lưu ý:

– GV cần gợi ý để HS nêu được hoạt động của chương trình ở *Hình 1 trong SGK*. Từ đó, HS áp dụng cách tính tiền trong chương trình để tính số tiền gia đình HS phải trả khi đi tham quan.

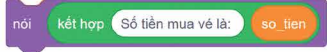
– Để HS nhận thấy tình huống có vấn đề, GV gợi ý, đặt câu hỏi để HS nêu được giá vé trong tháng khuyến mãi thay đổi theo ngày, ngày trong tuần là 30 000 đồng/người, ngày cuối tuần là 50 000 đồng/người. Chương trình ở *Hình 1 trong SGK* tính theo giá vé cố định là 50 000 đồng/người. Từ đó, HS nêu được chương trình không tính đúng số tiền trong trường hợp đi tham quan vào ngày trong tuần.

Sản phẩm

– HS nêu được chương trình ở *Hình 1 trong SGK* thực hiện việc tính tiền vé tham quan.
Cụ thể:

+ Lệnh  và lệnh  cho phép nhập số người từ bàn phím và đặt giá trị vào biến so_nguoi.

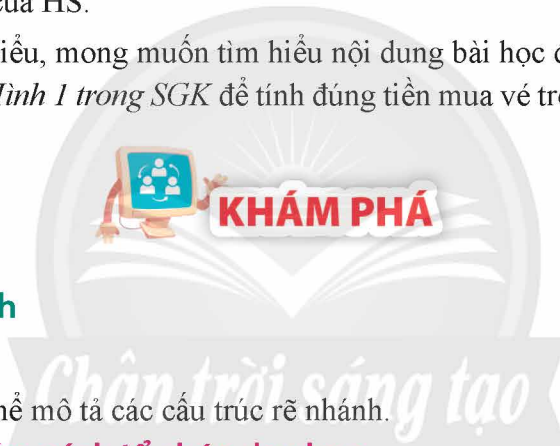
+ Sau đó lệnh  tính số tiền tham quan bằng $50000 \times \text{so_nguoi}$ và đặt vào biến so_nguoi.

+ Cuối cùng, lệnh  thông báo số tiền mua vé.

– HS xác định được số tiền được tính theo chương trình khi gia đình HS đi tham quan (phụ thuộc vào số người của gia đình HS).

– HS nhận xét được giá vé ở *Bảng 1 trong SGK* thay đổi theo ngày tham quan; Chương trình ở *Hình 1 trong SGK* không tính đúng số tiền mua vé trong thời gian khuyến mãi và lí giải theo cách diễn đạt của HS.

– HS tích cực phát biểu, mong muốn tìm hiểu nội dung bài học để giải quyết vấn đề đặt ra (sửa chương trình ở *Hình 1 trong SGK* để tính đúng tiền mua vé trong tháng khuyến mãi).



1. Cấu trúc rẽ nhánh

Mục tiêu

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

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về cấu trúc rẽ nhánh.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Em hãy giải thích nguyên nhân chương trình ở *Hình 1 trong SGK* không tính đúng số tiền mua vé.

– Hãy mô tả cách tính tiền mua vé ở *Bảng 1 trong SGK* bằng cách nói "Nếu ... thì ...", "Nếu ... thì ... không thì ...".

– Thế nào là việc có cấu trúc rẽ nhánh? Việc tính tiền mua vé theo giá vé ở *Bảng 1 trong SGK* có phải là việc có cấu trúc rẽ nhánh không? Tại sao?

– Có mấy cấu trúc rẽ nhánh? Gồm những cấu trúc nào? Có thể sử dụng cách nói nào để mô tả?

Hoạt động

HS tìm hiểu giá vé xem phim ở *Bảng 2 trong SGK*, sử dụng cách nói "Nếu ... thì ...", "Nếu ... thì ... không thì ..." để mô tả cách tính tiền mua vé.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Ở *Bảng 2 trong SGK*, khi nào thì giá vé xem phim là 60 000 đồng/người? Khi nào là 40 000 đồng/người?

– Sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..." ta có thể mô tả cách tính tiền mua vé xem phim như thế nào?

– Sử dụng cách nói "Nếu ... thì ... không thì ..." ta có thể mô tả cách tính tiền mua vé xem phim như thế nào?

– Việc tính tiền mua vé theo giá vé ở *Bảng 2 trong SGK* có phải là việc có cấu trúc rẽ nhánh không? Tại sao?

Sản phẩm

– HS nêu được:

+ Chương trình ở *Hình 1 trong SGK* không tính đúng số tiền mua vé tham quan vì: chương trình ở *Hình 1 trong SGK* luôn tính giá vé là 50 000 đồng/người, trong khi giá vé vào các ngày trong tuần là 30 000 đồng/người.

+ Có thể sử dụng cách nói "Nếu ... thì ...", "Nếu ... thì ... không thì ..." để mô tả cách tính tiền mua vé xem phim ở *Bảng 1 trong SGK*.

+ Một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được hoặc không được thực hiện phụ thuộc vào điều kiện là việc có cấu trúc rẽ nhánh.

+ Có hai cấu trúc rẽ nhánh gồm: cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu và cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

+ Cách nói "Nếu ... thì ..." được dùng để mô tả cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu. Cách nói "Nếu ... thì ... không thì ..." được dùng để mô tả cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

– Với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được việc tính tiền mua vé tham quan theo giá vé ở *Bảng 1 trong SGK* là việc có cấu trúc rẽ nhánh. Bởi vì, trong việc này có 2 việc nhỏ hơn là: tính tiền mua vé tham quan theo giá vé của ngày trong tuần và tính tiền mua vé tham quan theo giá vé của ngày cuối tuần. Mỗi việc nhỏ này được thực hiện hoặc không được thực hiện phụ thuộc vào điều kiện ngày tham quan là trong tuần hay cuối tuần.

– HS mô tả được cách tính tiền mua vé theo giá vé ở *Bảng 2 trong SGK*:

+ Nếu đi xem một mình (số người = 1) thì số tiền là 60 000 đồng;

+ Nếu đi xem theo nhóm (số người > 1) thì số tiền là 40 000 đồng $\times$ số người;

+ Nếu đi xem một mình (số người = 1) thì số tiền là 60 000 đồng không thì số tiền là 40 000 đồng $\times$ số người.

– Với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được việc tính tiền mua vé tham quan theo giá vé ở *Bảng 2 trong SGK* là việc có cấu trúc rẽ nhánh. Bởi vì, trong việc này có hai việc nhỏ hơn là: tính tiền mua vé theo giá vé khi đi xem một mình (số người = 1) và tính tiền mua vé theo giá vé

khi đi xem theo nhóm (số người > 1). Mỗi việc nhỏ này được thực hiện hoặc không được thực hiện phụ thuộc vào điều kiện là số người bằng 1 hay lớn hơn 1.

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

2. Cấu trúc rẽ nhánh trong Scratch

🕒 Mục tiêu

Biết cách sử dụng khối lệnh rẽ nhánh trong Scratch.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu các khối lệnh rẽ nhánh trong Scratch và cách sử dụng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Trong Scratch có những khối lệnh rẽ nhánh nào? Khối lệnh rẽ nhánh nào tương ứng với cách nói "Nếu ... thì ..."? Khối lệnh rẽ nhánh nào tương ứng với cách nói "Nếu ... thì ... không thì ..."?

– Khối lệnh ở *Hình 4 trong SGK* thực hiện việc gì? Trong khối lệnh rẽ nhánh này, điều kiện là gì? Khi điều kiện “ngày = trong tuần” là đúng thì lệnh nào được thực hiện? Khối lệnh này tương ứng với phát biểu nào?

– Khi chạy chương trình, máy tính sẽ thực hiện khối lệnh ở *Hình 4 trong SGK* như thế nào?

Hoạt động 

HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV yêu cầu HS nêu kết quả lắp ghép và mô tả hoạt động của khối lệnh bằng phát biểu “Nếu ... thì ...” hoặc “Nếu ... thì ... không thì ...”.

📁 Sản phẩm

– HS nêu được:

+ Trong Scratch có hai khối lệnh rẽ nhánh. Khối lệnh rẽ nhánh dạng thiếu tương ứng với cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu (cách nói “Nếu ... thì ...”). Khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ tương ứng với cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ (cách nói “Nếu ... thì ... không thì ...”).

+ Khối lệnh ở *Hình 4 trong SGK* thực hiện tính tiền mua vé tham quan vào ngày trong tuần. Trong đó,  là điều kiện. Khi điều kiện  là đúng thì lệnh

 được thực hiện.

+ Khối lệnh ở *Hình 4 trong SGK* tương ứng với phát biểu: Nếu là ngày trong tuần thì $so_tien = 30\,000 \times so_ngươi$.

– HS nêu được hoạt động của khối lệnh ở *Hình 4 trong SGK*.

– Đối với ❶, HS ghép được 1 – b, 2 – a và nêu được phát biểu tương ứng: Nếu là ngày cuối tuần thì $so_tien = 50\,000 \times so_nguoi$.

– Đối với ❷, HS ghép được 1 – b, 2 – c, 3 – a và nêu được phát biểu tương ứng: Nếu là ngày trong tuần thì $so_tien = 30\,000 \times so_nguoi$ không thì $so_tien = 50\,000 \times so_nguoi$.

– Đối với ❸:

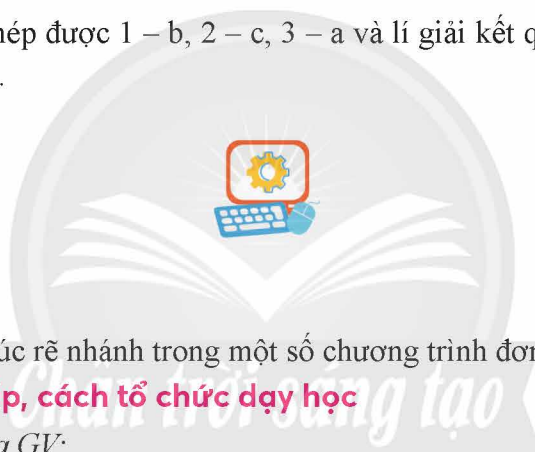
+ Khối lệnh 1: Có hai cách ghép: 1 – a, 2 – d, 3 – b, 4 – c hoặc 1 – b, 2 – c, 3 – a, 4 – d.

+ Khối lệnh 2: Có hai cách ghép: 1 – a, 2 – d, 3 – c hoặc 1 – b, 2 – c; 3 – d.

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



HS làm việc cá nhân, ghép được 1 – b, 2 – c, 3 – a và lí giải kết quả ghép bằng việc mô tả hoạt động của khối lệnh.



🎯 Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi), thực hiện lần lượt các yêu cầu trong SGK.

– GV theo dõi, hỗ trợ học sinh (hoặc minh họa trên máy tính, máy chiếu) sử dụng lệnh rẽ nhánh: lấy khối lệnh từ nhóm lệnh Điều khiển; đặt điều kiện (lấy phép so sánh từ nhóm lệnh Các phép toán); đặt lệnh tính tiền được thực hiện khi điều kiện thỏa mãn, không thỏa mãn.

Bài tập 1. Đối với mục b), GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh ở *Hình 4 trong SGK*, khối lệnh b) tại phần Luyện tập trong SGK.

Bài tập 2. GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh a) tại phần Luyện tập trong SGK.

Lưu ý: HS cần phải thực hành sử dụng cả khối lệnh rẽ nhánh dạng thiếu và dạng đủ. GV có thể yêu cầu HS sử dụng khối lệnh rẽ nhánh dạng thiếu cho Bài tập 1b) và sử dụng khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ cho Bài tập 2. Hoặc, đối với mỗi bài tập, GV có thể yêu cầu HS sử dụng khối lệnh rẽ nhánh dạng thiếu, sau đó thay thế bằng khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ.

Sản phẩm

Đối với ❶, HS thực hiện được:

a) Tạo và chạy chương trình ở *Hình 1 trong SGK* tính đúng số tiền gia đình HS phải trả khi đi tham quan; lưu chương trình với tên tệp Thamquan_tuantu.

b) Lưu chương trình Thamquan_tuantu với tên tệp khác là Thamquan_renhanh. Sử dụng khối lệnh rẽ nhánh để chỉnh sửa chương trình tính đúng số tiền vé theo giá vé ở *Bảng 1 trong SGK*. Chạy chương trình tính đúng số tiền gia đình HS phải trả khi đi tham quan vào ngày trong tuần, ngày cuối tuần.

Đối với ❷, HS thực hiện được: Tạo và chạy chương trình tính tiền mua vé xem phim cùng các bạn trong tổ đi xem phim theo giá vé ở *Bảng 2 trong SGK*.



GV có thể tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi) để hoàn thành bài tập.

GV có thể gợi ý HS về cách tính tiền cước taxi theo giá cước ở *Bảng 3 trong SGK* như sau:

– Nếu quãng đường S (km) nhỏ hơn hoặc bằng 30 thì $so_tien = S \times 14\,000$.

– Nếu quãng đường S lớn hơn 30 thì $so_tien = 420\,000 + (S - 30) \times 11\,000$.

– GV hỗ trợ HS tạo biểu thức tính số tiền khi S lớn hơn 30: 

BÀI 11. CẤU TRÚC LẬP (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc lập.
- Sử dụng được cấu trúc lập trong một số chương trình đơn giản.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành Tin học với các máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2: Các phần Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

- HS tìm hiểu chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, trả lời các câu hỏi.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Khi chạy chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, nhân vật cá sẽ di chuyển bao nhiêu lần?
Tại sao?

- Để khi chạy chương trình, nhân vật cá di chuyển 20 lần thì em cần làm thế nào?
- Làm thế nào để nhân vật cá di chuyển liên tục trên sân khấu cho đến khi em gõ phím bất kì trên bàn phím?

Lưu ý:

- Trong môn Tin học 4, HS đã biết tạo, chạy chương trình như ở *Hình 1 trong SGK*. Do vậy, HS dễ dàng trả lời được với chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, nhân vật cá sẽ di chuyển một lần trên sân khấu.

- Ở lớp 4, HS đã biết cách thêm lệnh  để nhân vật cá di chuyển nhiều lần trên sân khấu. Do vậy, HS có thể sẽ trả lời cần thêm 19 lệnh  để điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu.

- HS có thể chưa nêu được cách chỉnh sửa chương trình ở *Hình 1 trong SGK* để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì được gõ.

- Trên cơ sở phát biểu của HS, GV nêu vấn đề (chương trình quá dài khi phải thêm nhiều lệnh; làm thế nào để điều khiển nhân vật cá di chuyển đến khi phím bất kì được gõ?) để chuyển sang phần Khám phá.

Sản phẩm

- Với gợi ý của GV, HS nêu được:
 - + Với chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, nhân vật cá sẽ di chuyển một lần trên sân khấu.
 - + Cần thêm 19 lệnh  vào chương trình ở *Hình 1 trong SGK* để điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu.
 - HS có thể chưa nêu được cách chỉnh sửa chương trình ở *Hình 1 trong SGK* để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì được gõ.
 - HS tích cực phát biểu, mong muốn tìm hiểu nội dung bài học để giải quyết vấn đề đặt ra.



1. Mở chương trình trò chơi trong Scratch

🕯 Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về cấu trúc lặp.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Để nhân vật cá di chuyển nhiều lần thì lệnh nào cần thực hiện lặp lại?
- Có mấy cấu trúc lặp? Gồm những cấu trúc nào?
- Hãy sử dụng cách mô tả cấu trúc lặp để mô tả: Thực hiện lặp 20 lần lệnh ; Thực hiện lặp lệnh  cho đến khi phím bất kì được gõ.

– Thế nào là việc có cấu trúc lặp?

– Việc điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần, di chuyển đến khi phím bất kì được gõ có phải là việc có cấu trúc lặp không? Tại sao?

Sản phẩm

Với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được:

- Để nhân vật cá di chuyển nhiều lần trên sân khấu, lệnh  cần được thực hiện lặp lại.
- Có hai cấu trúc lặp gồm: cấu trúc lặp với số lần biết trước và cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước.

– Cách mô tả việc thực hiện lặp 20 lần lệnh  và cách mô tả việc thực hiện lệnh  đến khi phím bất kì được gõ như ví dụ ở *Bảng 1 trong SGK*.

– Một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp là việc có cấu trúc lặp.

– Việc điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần, di chuyển đến khi phím bất kì được gõ là việc có cấu trúc lặp. Bởi vì, trong đó có lệnh (việc)  được thực hiện lặp lại.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, thực hiện mô tả cấu trúc lặp theo yêu cầu trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với ý a: Những lệnh nào được thực hiện lặp? Số lần lặp là bao nhiêu? Vậy ta sẽ dùng cấu trúc lặp nào để mô tả?

– Đối với ý b: Lệnh nào được thực hiện lặp? Lệnh này được thực hiện lặp như thế nào? Điều kiện dừng lặp là gì? Có biết trước số lần lặp không? Vậy ta sẽ dùng cấu trúc lặp nào để mô tả?

Sản phẩm

Với sự hỗ trợ của GV, HS mô tả tình huống trong SGK bằng cấu trúc lặp như sau:

a) Lặp 4 lần:

Di chuyển 100 bước;

Đợi 1 giây;

Xoay trái 90°.

b) Lặp cho đến khi phím Q được gõ:

Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.

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

2. Cấu trúc lặp trong Scratch

🕒 Mục tiêu

Biết cách sử dụng khối lệnh lặp trong Scratch.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để nhận biết các khối lệnh lặp trong Scratch và cách sử dụng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Trong Scratch có những khối lệnh lặp nào? Khối lệnh lặp nào tương ứng với cấu trúc lặp với số lần biết trước? Khối lệnh lặp nào tương ứng với cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước?

– Ở Hình 4a trong SGK, lệnh nào được thực hiện lặp lại và lặp bao nhiêu lần?

– Ở Hình 4b trong SGK, lệnh nào được thực hiện lặp lại và lặp đến khi nào?

– Khi chạy chương trình, khối lệnh ở Hình 4a, Hình 4b trong SGK được thực hiện như thế nào?

Sản phẩm

– HS nêu và nhận biết được: Tương ứng với cấu trúc lặp với số lần biết trước, cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước, trong Scratch có khối lệnh lặp với số lần biết trước và khối lệnh lặp với số lần chưa biết trước như ở Hình 2 và Hình 3 trong SGK.

– Ở Hình 4a trong SGK, lệnh  được thực hiện lặp 20 lần.

– Ở Hình 4b trong SGK, lệnh  được thực hiện lặp đến khi phím bất kì (trên bàn phím) được gõ.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV yêu cầu HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.

Sản phẩm

– Đối với câu ①, HS ghép được các ví dụ với Bảng 1 trong SGK với các khối lệnh ở Hình 4 trong SGK như trong bảng dưới đây.

Mô tả cấu trúc lặp	Khối lệnh Scratch
Lặp 20 lần: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.	
Lặp cho đến khi phím bất kì được gõ: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.	

– Đối với câu ②, HS ghép được: 1 – c; 2 – a; 3 – b và mô tả hoạt động của khối lệnh để giải thích kết quả ghép nối.

– Đối với câu 3, GV gợi ý để HS nêu được ví dụ: Để điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu, thay vì phải sử dụng 20 lệnh  trong chương trình, ta chỉ cần sử dụng khối lệnh lặp ngắn gọn như ở *Hình 4a trong SGK*.

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



GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân, trình bày, trao đổi trước lớp về kết quả thực hiện theo các yêu cầu trong SGK.

Bài tập 1. HS lựa chọn được cấu trúc lặp và mô tả được tình huống lặp tương tự như trong bảng dưới đây.

a) Tập gõ bàn phím bằng mười ngón đến khi thành thạo.	Lặp cho đến khi thành thạo: Tập gõ bàn phím bằng mười ngón.
b) Chạy ba vòng quanh sân bóng.	Lặp 3 lần: Chạy vòng quanh sân bóng

Bài tập 2. HS ghép được 1 – b; 2 – a.



◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

– GV tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi), thực hiện lần lượt các yêu cầu trong SGK.

– GV theo dõi, hỗ trợ HS (hoặc minh họa trên máy tính, máy chiếu) sử dụng khối lệnh lặp: lấy khối lệnh từ nhóm lệnh **Điều khiển**; nhập số lần lặp; thiết lập điều kiện dừng lặp.

Bài tập 1.

b) GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh ở *Hình 4a trong SGK*.

c) GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh ở *Hình 4b trong SGK* hoặc khối lệnh c trong bài tập 2 của phần Luyện tập.

d) GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh b trong bài tập 2 của phần Luyện tập.

Bài tập 2. GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh a trong bài tập 2 của phần Luyện tập trong SGK.

Sản phẩm

Bài tập 1. HS tạo, chạy, lưu được chương trình theo các yêu cầu trong SGK.

Bài tập 2. HS tạo được chương trình có sử dụng khối lệnh lặp điều khiển nhân vật trên sân khấu di chuyển theo các cạnh của hình vuông, trở về vị trí xuất phát.

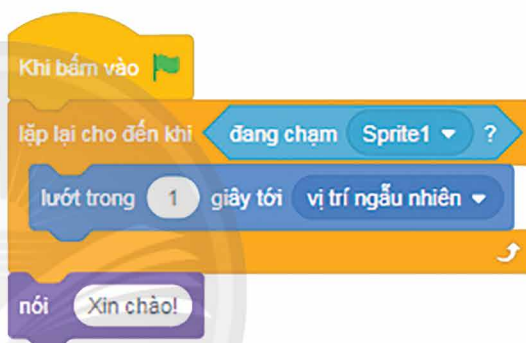
Tuỳ khả năng tiếp thu của HS, GV có thể gợi ý HS sử dụng thêm bút vẽ trong Scratch để kết quả chạy chương trình trực quan hơn.



VẬN DỤNG

GV có thể tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi) để hoàn thành bài tập; gợi ý để HS sử dụng khối lệnh lặp với số lần chưa biết trước và sử dụng cảm biến

 làm điều kiện dừng lặp. Chương trình ở hình bên là một ví dụ.



Chân trời sáng tạo

BÀI 12. VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỂ TÍNH TOÁN (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành Tin học với các máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2: Các phần Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS quan sát *Hình 1 trong SGK*, trao đổi với bạn để nêu các phép toán trong Scratch đã được sử dụng ở các bài học trước.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gợi ý để HS nêu lại được các phép nhân, phép so sánh trong Scratch đã sử dụng ở các Bài 9, 10, 11.

– Sau đó, GV đặt vấn đề, chuyển sang phần Khám phá để HS tìm hiểu thêm các phép cộng, trừ, chia, ... trong Scratch.

👉 Sản phẩm

– HS nêu được phép toán  đã được sử dụng để tính diện tích, chu vi hình vuông, hình chữ nhật, hình tròn, tính tiền mua vé tham quan, ...; phép so sánh , ,  đã được sử dụng trong khối lệnh điều kiện khi tính tiền mua vé tham quan, vé xem phim, tiền điện.

– HS có thể nêu được hoặc không nêu được các phép toán khác trong Scratch.

– HS tích cực phát biểu, mong muốn tìm hiểu thêm các phép toán khác trong Scratch.



KHÁM PHÁ

1. Biểu thức số học trong Scratch

🕒 Mục tiêu

– Nhận biết được phép toán, cách sử dụng phép toán thông dụng trong Scratch ở *Bảng 1 trong SGK*.

a) Phép toán số học trong Scratch

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu một số phép toán trong Scratch.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu các phép toán ở *Bảng 1 trong SGK*; tổ chức để HS nhận diện phép toán, gọi tên phép toán (tương ứng với tên gọi phép toán trong Toán học), cách sử dụng phép toán (thông qua các ví dụ).

– GV lưu ý HS: Khi tạo chương trình, chỉ có thể ghép phép toán vào nơi có hình dạng tương tự trong lệnh, khối lệnh.

Hoạt động

Ở *Bảng 1 trong SGK*, HS so sánh, chỉ ra phép toán trong Scratch có chứa dấu phép toán giống hoặc khác với dấu phép toán tương ứng trong Toán học.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV yêu cầu học sinh nêu những phép toán trong Scratch có chứa dấu phép toán giống hoặc khác với dấu phép toán trong Toán học.

Sản phẩm

– HS nhận biết được, nêu được tên phép toán, biết cách nhập số vào phép toán trong Scratch.

– Nêu được kết quả của phép toán trong các biểu thức ví dụ cụ thể.

– Chỉ ra được các phép toán  ,  có chứa dấu phép toán giống với các phép cộng (+), trừ (–) trong toán học. Kí hiệu trong các phép toán  ,  , khác với dấu phép nhân ($\times$), chia ($:$) trong Toán học. Các phép  chia lấy dư ,  làm tròn không có dấu phép toán, trong Toán học (ở cấp Tiểu học) cũng không có dấu phép toán.

b) Biểu thức số học trong Scratch

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu cách tạo biểu thức số học trong Scratch.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Nêu quy tắc thực hiện phép toán trong Scratch.

– Nêu trình tự thực hiện phép toán trong biểu thức ở *Hình 2a trong SGK*.

– Biểu thức ở *Hình 2b trong SGK* được thực hiện theo trình tự như thế nào?

– Kết quả thực hiện biểu thức ở *Hình 2a* và *Hình 2b trong SGK* có giống nhau không?
Tại sao?

Lưu ý: Để dễ hiểu, phù hợp hơn với HS, SGK trình bày quy tắc thực hiện phép toán trong Scratch là: khối phép toán bên trong được thực hiện trước, khối phép toán bên ngoài được thực hiện sau; các khối phép toán được thực hiện theo thứ tự từ trái sang phải. Tuy nhiên, về nguyên tắc, trong Scratch chỉ cần quy tắc "khối phép toán bên trong được thực hiện trước, khối phép toán bên ngoài được thực hiện sau" là đủ.

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, căn cứ vào trình tự thực hiện phép toán để ghép biểu thức số học với khối phép toán tương ứng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý HS xác định trình tự thực hiện phép toán trong biểu thức số học, sau đó căn cứ vào các phép toán, quy tắc thực hiện phép toán trong Scratch để xác định khối phép toán có các phép toán và trình tự thực hiện phù hợp.

Ví dụ, đối với biểu thức $8 \times (5 - 4) : 4$, phép trừ được thực hiện trước tiên, sau đó đến phép nhân, cuối cùng là phép chia. Khối phép toán phù hợp với biểu thức này là , bởi vì  ở trong cùng nên phép trừ được thực hiện trước, sau đó đến phép nhân ,  ở ngoài cùng nên phép chia được thực hiện sau cùng.

Sản phẩm

– HS nêu được quy tắc thực hiện phép toán trong Scratch: khối phép toán bên trong được thực hiện trước, khối phép toán bên ngoài được thực hiện sau; các khối phép toán được thực hiện theo thứ tự từ trái sang phải.

– HS nêu được trình tự thực hiện các phép toán trong biểu thức số học ở *Hình 2a trong SGK*; HS áp dụng quy tắc thực hiện phép toán trong Scratch để nêu được trình tự thực hiện phép toán trong biểu thức ở *Hình 2b trong SGK*.

– HS nêu được kết quả thực hiện biểu thức ở *Hình 2a* và *Hình 2b trong SGK* là giống nhau. Bởi vì, *Hình 2b trong SGK* là biểu diễn biểu thức ở *Hình 2a trong SGK* bằng Scratch.

– HS ghép được và giải thích được kết quả ghép: $1 - c$, $2 - a$, $3 - d$, $4 - b$.

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

2. Biểu thức so sánh trong Scratch

☉ Mục tiêu

– Nhận biết phép so sánh, biết cách sử dụng và kết quả trả về của các phép so sánh ở *Bảng 3 trong SGK*.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu phép so sánh , ,  trong Scratch.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu các phép so sánh ở *Bảng 3 trong SGK*; tổ chức để HS nhận diện phép so sánh, gọi tên phép so sánh (tương ứng với tên gọi phép so sánh trong Toán học), biết cách sử dụng phép so sánh, kết quả trả về của phép so sánh thông qua các ví dụ cụ thể.

– GV lưu ý HS: Khi tạo chương trình, chỉ có thể ghép phép so sánh vào nơi có hình dạng tương tự trong lệnh, khối lệnh.

Hoạt động

HS thay thế a, b trong biểu thức bằng cặp số cụ thể và tính giá trị của biểu thức so sánh theo *Bảng 4 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV hướng dẫn HS thực hiện: đối với mỗi biểu thức so sánh, thực hiện thay a, b bằng cặp số cụ thể và cho biết kết quả của biểu thức.

Sản phẩm

– HS nhận biết được phép so sánh, nêu được tên phép so sánh, biết cách nhập số vào phép so sánh trong Scratch, tính được kết quả của các ví dụ ở *Bảng 4 trong SGK*.

– Tính được kết quả như trong bảng dưới đây.

Biểu thức so sánh	Các cặp số a, b		
	$a = 5, b = 1$	$a = 4, b = 4$	$a = 2, b = 5$
	Đúng	Sai	Sai
	Sai	Sai	Đúng
	Sai	Đúng	Sai

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



GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, tìm hiểu giá bán vở ở *Bảng 5 trong SGK*, thực hiện ghép điều kiện, lệnh (ở cột B) vào khối lệnh (ở cột A) để tạo thành chương trình tính tiền mua vở.

HS ghép được: 1 – d, 2 – a, 3 – c, 4 – b.



🎯 Mục tiêu

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

💡 Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

– GV tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi), thực hiện lần lượt các yêu cầu trong SGK.

– GV theo dõi, hỗ trợ, hướng dẫn học sinh (có thể minh họa trên máy tính, máy chiếu) cách tạo biểu thức số học trong Scratch: Phép toán được thực hiện sau cần kéo thả (vào khu vực chương trình) trước, sau đó kéo thả, đặt phép toán được thực hiện tiếp theo vào bên trong phép toán đã có.

$$(20-2) \times 3 = 54$$



Hình 1. Chương trình đưa ra màn hình biểu thức và kết quả của biểu thức

Đối với bài tập 1, GV gợi ý để HS tạo chương trình đưa ra màn hình biểu thức toán học và kết quả tính biểu thức trong Scratch. Ví dụ như ở Hình 1.

Đối với bài tập 2, GV gợi ý HS sử dụng kết quả ghép nối ở phần Luyện tập để hoàn thành bài thực hành. Tùy điều kiện thực tiễn lớp học, GV có thể yêu cầu sử dụng khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ thay thế cho các khối lệnh rẽ nhánh dạng thiếu trong chương trình.

📁 Sản phẩm

Bài tập 1. HS tạo, chạy được các chương trình tính đúng các biểu thức ở Bảng 2 trong SGK.

Bài tập 2. Trên cơ sở gợi ý ở phần Luyện tập, HS tạo, chạy được chương trình tính tiền mua vở theo giá bán ở Bảng 5 trong SGK.



VẬN DỤNG

HS làm việc nhóm, tạo được chương trình trò chơi đoán số theo yêu cầu và gợi ý trong SGK.

Hình 2 là một ví dụ về chương trình đoán số.

Lưu ý:

– Vào mục Các biến số, thực hiện bỏ chọn (hoặc chọn) để ẩn (hoặc hiển thị) giá trị biến trên sân khấu.

– GV có thể gợi ý HS cách đoán số bí mật theo phương pháp tìm kiếm nhị phân.



Hình 2. Chương trình đoán số bí mật

BÀI 13. CHẠY THỬ CHƯƠNG TRÌNH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

Chạy thử được chương trình.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành Tin học với các máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2: Các phần Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS quan sát *Hình 1 trong SGK* và trả lời câu hỏi: Chương trình ở *Hình 1 trong SGK* có hoạt động không? Tại sao?

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức để HS tự tìm hiểu, thực hiện yêu cầu trong SGK. GV có thể nêu một số câu hỏi gợi ý như sau:

- Khi tạo chương trình Scratch, các lệnh cần được lắp ghép với nhau như thế nào?
- Trong Scratch, khi nhấp chuột vào nút lệnh Go , khối lệnh được ghép nối với lệnh nào được thực hiện?
- Tại sao, khi nhấp chuột vào nút lệnh Go , chương trình ở *Hình 1 trong SGK* không hoạt động?

🔗 Sản phẩm

- HS nêu được:
 - + Khi tạo chương trình Scratch, các lệnh phải được lắp ghép với nhau qua khớp nối.
 - + Khi nhấp chuột vào nút lệnh Go , khối lệnh được ghép nối với lệnh  được thực hiện.
 - + Khi nhấp chuột vào nút lệnh Go , chương trình ở *Hình 1 trong SGK* không hoạt động. Bởi vì khối lệnh phía dưới chưa được ghép nối với lệnh .
- HS tích cực phát biểu, hào hứng tìm hiểu nội dung bài.



1. Lỗi chương trình không hoạt động

☉ Mục tiêu

- Nêu được mục đích của chạy thử chương trình.
- Nêu được hai loại lỗi chương trình: Lỗi chương trình không hoạt động và lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn.
- Nêu được lí do gây lỗi và đề xuất được cách sửa lỗi chương trình Scratch không hoạt động.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để trình bày: mục đích chạy thử chương trình, hai loại lỗi chương trình, lí do gây lỗi và cách sửa lỗi khi chương trình không hoạt động.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Chạy thử chương trình nhằm mục đích gì?
- Lỗi chương trình có thể phân thành hai trường hợp (loại) nào?
- Lỗi chương trình ở Hình 1 trong SGK thuộc loại nào? Nguyên nhân gây lỗi là gì? Sửa lỗi cho chương trình ở Hình 1 trong SGK bằng cách nào?

Lưu ý: Ở mục này, chưa cần đề cập lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn ở Hình 1 trong SGK.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, xác định lỗi và đề xuất cách sửa lỗi chương trình ở Hình 2 trong SGK. GV có thể đặt câu hỏi gợi ý:

- Chương trình ở Hình 2 trong SGK thực hiện việc gì?
- Có thể sử dụng biểu thức so sánh để nhập số cần kiểm tra từ bàn phím không? Làm thế nào để nhập dữ liệu từ bàn phím?

Hướng dẫn, gợi ý của GV

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi kết quả làm việc nhóm trước lớp.

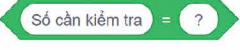
👉 Sản phẩm

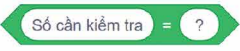
- Đối với hoạt động , HS nêu được:
 - + Mục đích của chạy thử là để kiểm tra xem chương trình có lỗi hay không.
 - + Có hai loại lỗi chương trình: Lỗi chương trình không hoạt động và lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn.

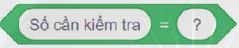
+ Lỗi chương trình ở *Hình 1 trong SGK* thuộc lỗi chương trình không hoạt động. Vì lệnh  chưa được ghép nối với khối lệnh ở phía dưới. Để sửa lỗi này, ta cần kéo thả, ghép nối lệnh  với khối lệnh ở phía dưới.

– Đối với hoạt động , HS nêu được:

+ Chương trình ở *Hình 2 trong SGK* thực hiện kiểm tra số chẵn, số lẻ.

+ Khi nháy chuột vào nút lệnh Go , chương trình ở *Hình 2 trong SGK* không hoạt động vì lệnh  chưa được ghép nối với khối lệnh của chương trình. Đồng thời, biểu thức so sánh  không có các khớp nối để lắp ghép với các lệnh khác.

+ Biểu thức  được dùng để so sánh, không thể dùng để nhập số cần kiểm tra từ bàn phím. Để nhập số dữ liệu từ bàn phím, cần sử dụng lệnh  kết hợp với .

+ Để sửa lỗi, cần thay thế  bằng khối lệnh

Sau đó lắp ghép các lệnh, khối lệnh với nhau và ghép nối với lệnh .

Hoạt động : GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức như tại mục

2. Lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn

◎ Mục tiêu

– Xác định và đề xuất được phương án sửa lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn trong một số chương trình đơn giản.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để xác định lỗi, đề xuất cách sửa lỗi chương trình ở *Hình 3 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm và nêu một số câu hỏi gợi ý:

– Chương trình ở *Hình 3 trong SGK* thực hiện việc gì? Chương trình thực hiện việc đó như thế nào?

– Khi so sánh hai số a và b, nếu $a > b$ là sai (a không lớn hơn b) thì có thể xảy ra những trường hợp nào?

– Tại sao khi nhập $a = 3$, $b = 3$ thì chương trình đưa ra thông báo sai?

- Lỗi chương trình ở *Hình 3 trong SGK* thuộc loại nào?
- Lệnh nào trong chương trình trực tiếp đưa ra thông báo sai?
- Cấu trúc điều khiển nào liên quan đến lỗi?
- Có thể sửa lỗi này như thế nào?

Sản phẩm

HS nêu được:

– Chương trình ở *Hình 3 trong SGK* thực hiện việc nhập hai số a, b từ bàn phím và đưa ra thông báo kết quả so sánh hai số a, b. Chương trình thực hiện như sau: Nhập hai số a, b từ bàn phím; nếu $a > b$ thì thông báo "a lớn hơn b" không thì thông báo "a nhỏ hơn b".

– Khi a lớn hơn b là sai thì có thể xảy ra hai trường hợp: a bằng b hoặc a nhỏ hơn b.

– Khi nhập $a = 3, b = 3$ thì chương trình đưa ra thông báo sai bởi vì khi đó biểu thức so sánh  ($3 > 3$) cho giá trị là Sai, do đó lệnh  được thực hiện

và đưa ra thông báo sai là

3 nhỏ hơn 3

– Lỗi này thuộc loại lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn.

– Lệnh trực tiếp đưa ra thông báo sai là .

– Cấu trúc điều khiển liên quan đến lỗi là cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ Nếu ... thì ... không thì ...

– Cách sửa lỗi chương trình như ở *Hình 6 trong SGK*.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV yêu cầu HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.
- GV có thể gợi ý để HS nêu được: Có thể xảy ra ba trường hợp khi so sánh hai số a, b: a lớn hơn b; a bằng b; a nhỏ hơn b. Do vậy, để phát hiện lỗi trong chương trình ở *Hình 3*, cần đề xuất các giá trị cụ thể cho cặp số a, b tương ứng với mỗi trường hợp.

Sản phẩm

– Đối với câu a, HS đề xuất được 3 cặp số a, b cụ thể, trong đó: một cặp số có a lớn hơn b; một cặp số có a bằng b; một cặp số có a nhỏ hơn b.

– Đối với câu b, HS nêu được đối với cặp số có a lớn hơn b và cặp số có a nhỏ hơn b, chương trình đưa ra thông báo đúng; đối với cặp số a bằng b chương trình đưa ra thông báo sai. Bởi vì:

+ Khi a lớn hơn b, biểu thức so sánh  cho giá trị là Đúng, do đó lệnh  được thực hiện, đưa ra thông báo đúng là a lớn hơn b.

+ Khi a nhỏ hơn b , biểu thức so sánh $a > b$ cho giá trị là Sai, do đó lệnh



được thực hiện, đưa ra thông báo đúng là a nhỏ hơn b .

+ Khi a bằng b , biểu thức so sánh $a > b$ cho giá trị là Sai, do đó lệnh



được thực hiện, đưa ra thông báo sai là a nhỏ hơn b .

– Đối với câu c, HS đề xuất được phương án chỉnh sửa chương trình như ở *Hình 6 trong SGK*.

Lưu ý:

– Đối với HS lớp 5, SGK biên soạn theo định hướng hướng dẫn HS tìm lỗi, chỉnh sửa lỗi cho một chương trình cụ thể, đơn giản; không yêu cầu HS biết cách tìm lỗi, sửa lỗi trong tình huống khái quát.

– Để rõ ràng, dễ hiểu với HS lớp 5, phương án chỉnh sửa ở *Hình 6 trong SGK* sử dụng ba khối lệnh rẽ nhánh dạng thiếu, không sử dụng hai khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ lồng nhau.

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



GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân, trình bày, trao đổi trước lớp về kết quả thực hiện theo các yêu cầu trong SGK.

– Đối với bài tập 1, với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được: Sau khi được tạo, chương trình có thể có lỗi, do vậy cần chạy thử để kiểm tra chương trình có lỗi hay không; nếu có lỗi thì cần thực hiện sửa lỗi cho chương trình.

– Đối với bài tập 2, HS nêu được:

+ Khi phát hiện chương trình Scratch không hoạt động, cần kiểm tra, chỉnh sửa để đảm bảo các lệnh được lắp ghép với nhau qua khớp nối.

+ Khi chương trình hoạt động không như mong muốn, cần xác định vị trí lỗi, nguyên nhân gây lỗi và sửa lỗi cho chương trình.



🎯 Mục tiêu

– HS thực hiện được chạy thử chương trình, phát hiện lỗi và sửa lỗi một số chương trình đơn giản (đã tìm hiểu ở phần Khám phá).

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, thực hiện lần lượt các yêu cầu trong SGK.

– Đối với bài tập 1, GV hướng dẫn, gợi ý HS thực hiện:

+ Tạo chương trình như ở *Hình 1 trong SGK*.

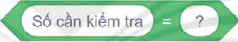
+ Chạy thử để kiểm tra và nhận thấy chương trình không hoạt động; sửa lỗi để chương trình chạy được.

+ Chạy thử chương trình với 3 cặp số cụ thể: a lớn b, a bằng b, a nhỏ hơn b; xác định những cặp số a, b chương trình đưa ra thông báo đúng, cặp số a, b chương trình đưa ra thông báo sai; sửa lỗi để chương trình hoạt động đúng với mọi cặp số a, b.

– Đối với bài tập 2, GV gợi ý để HS chỉnh sửa chương trình ở *Hình 2 trong SGK* theo đề xuất đã thực hiện ở hoạt động  tại mục 1 của phần Khám phá. Sau đó chạy thử chương trình và nhập a là số chẵn, số lẻ để kiểm tra chương trình có lỗi hay không.

👉 Sản phẩm

– Đối với Bài tập 1, HS tạo, chạy thử và sửa được lỗi chương trình không hoạt động cho chương trình ở *Hình 1 trong SGK*; Sau đó chạy thử chương trình với 3 cặp số a, b tương ứng với 3 trường hợp: a lớn hơn b, a bằng b, a nhỏ hơn b; phát hiện được lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn và sửa được lỗi cho chương trình.

– Đối với Bài tập 2, HS thay thế được  bằng  và thực hiện lắp ghép để chương trình hoạt động được; Sau đó chạy thử chương trình, nhập giá trị a là số chẵn, số lẻ để kiểm tra hoạt động của chương trình.



VẬN DỤNG

GV có thể tổ chức HS làm việc nhóm, nêu lại những lỗi HS đã gặp khi chạy chương trình Scratch ở các bài học trước, xác định mỗi lỗi đã gặp phải thuộc loại lỗi chương trình không hoạt động hay lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn.

BÀI 14. VIẾT KỊCH BẢN CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

Làm việc nhóm để viết được kịch bản chương trình máy tính.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Máy chiếu, máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

Tiết 1: Phần Khởi động và một phần của phần Khám phá (từ mục 1 đến ① của  ở mục 2).

Tiết 2: Phần còn lại của phần Khám phá và các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, phát biểu, thảo luận về trò chơi Mèo hứng táo.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, nêu một số câu hỏi gợi ý HS phát biểu, thảo luận về: phong nền sân khấu, các nhân vật trong trò chơi, thời gian chơi, hoạt động của nhân vật Táo, nhân vật Mèo, tương tác giữa các nhân vật, tình huống Mèo hứng được Táo, tình huống Mèo không hứng được Táo,

Lưu ý:

- Nhóm HS được lập, làm việc cùng nhau trong các bài 14 và bài 15.
- Với HS lớp 5, SGK sử dụng nhân vật mặc định (Mèo) trong Scratch hứng táo để giúp việc tạo chương trình trò chơi đơn giản hơn (không cần thực hiện thay nhân vật).

👉 Sản phẩm

- Nhóm HS nêu được một số yếu tố về bối cảnh, diễn biến của trò chơi, ví dụ như: sân khấu là hình ảnh rừng cây, có nhân vật Táo và Mèo, Táo rơi xuống từ cành cây, Mèo đi chuyển dưới mặt đất để hứng Táo, nếu Mèo hứng được Táo thì điểm tăng thêm 1,
- HS tích cực phát biểu, hào hứng tìm hiểu nội dung bài.



KHÁM PHÁ

1. Đề xuất ý tưởng

🕒 Mục tiêu

- Nêu được: để tạo ra chương trình trò chơi hay kể chuyện trên máy tính, việc đầu tiên cần thực hiện là đề xuất ý tưởng.

- Làm rõ thêm được ý tưởng về trò chơi Mèo hứng táo.
- Đề xuất được ý tưởng về trò chơi Chinh phục các vì sao.

❖ **Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học**

Hoạt động

Nhóm HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu về: Việc cần làm trước tiên khi muốn tạo chương trình trò chơi hay kể chuyện trên máy tính; Ý tưởng chính về trò chơi Mèo hứng táo.

Hoạt động

Nhóm HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, phát biểu, thảo luận để: Làm rõ thêm ý tưởng về trò chơi Mèo hứng táo; Đề xuất ý tưởng về trò chơi Chinh phục các vì sao.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đề tạo ra chương trình trò chơi hay kể chuyện trên máy tính, việc cần làm trước tiên là gì?
- Trong ý tưởng về trò chơi, câu chuyện, em cần mô tả gì?
- Hãy nêu ý tưởng chính về trò chơi Mèo hứng táo.
- Làm rõ hơn ý tưởng trò chơi Mèo hứng táo: Trò chơi diễn ra như thế nào khi Mèo chạm Táo, khi Táo chạm cạnh dưới của sân khấu? Người chơi sử dụng các phím nào để điều khiển Mèo di chuyển? Điều gì sẽ xảy ra khi hết thời gian chơi ?
- Mô tả ý tưởng về trò chơi Chinh phục các vì sao: Ngôi sao xuất hiện như thế nào? Người chơi sử dụng các phím nào để di chuyển Tàu vũ trụ? Điều gì xảy ra khi Tàu vũ trụ chạm Ngôi sao? Điều gì xảy ra khi hết thời gian chơi?

Sản phẩm

- HS nêu được: Đề tạo ra chương trình trò chơi hay kể chuyện trên máy tính, việc đầu tiên cần thực hiện là đề xuất ý tưởng; Khi trình bày ý tưởng, em cần mô tả ngắn gọn trò chơi, câu chuyện diễn ra như thế nào.
- Đối với trò chơi Mèo hứng táo
- + HS nêu được ý tưởng chính về trò chơi Mèo hứng táo như ở *Hình 2 trong SGK*.
- + Với sự gợi ý của GV, HS làm rõ thêm được một số ý chính như:
 - Khi Mèo chạm Táo, điểm số của người chơi tăng lên 1, Táo xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu và tiếp tục rơi dần xuống;
 - Nếu chạm cạnh dưới thì Táo xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu và tiếp tục rơi dần xuống.
 - Người chơi sử dụng phím mũi tên ←, → di chuyển Mèo sang bên trái, bên phải để hứng táo.
 - Khi hết thời gian chơi, chương trình sẽ thông báo "Hết thời gian" rồi kết thúc trò chơi.

- Đối với trò chơi Chinh phục các vì sao, với sự gợi ý của GV, HS nêu được:
 - Ngôi sao xuất hiện tại vị trí ngẫu nhiên trong thiên hà.
 - Người chơi sử dụng các phím mũi tên ←, →, ↓, ↑ để điều khiển Tàu vũ trụ di chuyển đến vị trí Ngôi sao.
 - Khi Tàu vũ trụ chạm Ngôi sao, Ngôi sao xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên trong Thiên hà, người chơi được thêm 1 điểm.
 - Khi hết thời gian chơi, chương trình sẽ thông báo "Hết thời gian" rồi kết thúc trò chơi.

Hoạt động : GV hỗ trợ HS tự chốt kiến thức như tại mục .

2. Viết kịch bản

🕒 Mục tiêu

- Nêu được cấu trúc của một kịch bản.
- Trình bày được kịch bản trò chơi Mèo hứng táo.
- Mô tả được kịch bản trò chơi Chinh phục các vì sao.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu cấu trúc kịch bản, nội dung kịch bản trò chơi Mèo hứng táo.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, bổ sung nội dung cho kịch bản trò chơi Mèo hứng táo; viết kịch bản, trình bày, lấy ý kiến góp ý của nhóm bạn để hoàn thiện kịch bản trò chơi Chinh phục các vì sao.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đối với hoạt động , GV có thể nêu một số câu hỏi gợi ý như sau:
 - + Sau khi đã mô tả ý tưởng về trò chơi, câu chuyện, bước tiếp theo ta cần làm gì?
 - + Kịch bản thường gồm mấy phần? Nội dung của mỗi phần là gì?
 - + Trình bày nội dung chính của kịch bản trò chơi Mèo hứng táo.
- Đối với hoạt động 

+ GV khuyến khích, gợi ý để nhóm HS bổ sung nội dung kịch bản trò chơi Mèo hứng táo, ví dụ như: Khi Táo chạm Mèo (hoặc Táo chạm cạnh dưới của sân khấu) thì Táo thay đổi màu sắc hoặc phát ra tiếng va chạm trước khi biến mất; Khi hết thời gian, chương trình thông báo điểm số, đưa ra lời chúc mừng, khuyến khích trước khi kết thúc trò chơi;

+ GV dành thời gian để nhóm HS viết kịch bản trò chơi Chinh phục các vì sao; tổ chức cho các nhóm HS trình bày, trao đổi, lấy ý kiến góp ý để hoàn thiện kịch bản. GV gợi ý các nội dung chính của kịch bản (xem ví dụ ở *Hình 1 trong SGK*) cho nhóm HS. Tùy thuộc vào tình hình thực tế lớp học, GV có thể gợi ý để HS bổ sung thời gian xuất hiện của Ngôi sao trong Thiên hà để tăng tính hấp dẫn của trò chơi.

Sản phẩm

- Nhóm HS nêu được:
- + Sau khi đã có ý tưởng, bước tiếp theo là viết kịch bản.
- + Kịch bản thường có ba phần với nội dung chính của mỗi phần như sau:
 - Mở đầu: mô tả bối cảnh ban đầu như: phong nền sân khấu, các nhân vật, thời gian,
 - Diễn biến: mô tả diễn biến của trò chơi, câu chuyện như: hoạt động của các nhân vật, tương tác giữa các nhân vật, tình huống, sự kiện,
 - Kết thúc: mô tả bối cảnh kết thúc như: tình huống kết thúc, điều kiện kết thúc, thông điệp khi kết thúc,
- Nhóm HS bổ sung được một số nội dung vào kịch bản để tăng tính hấp dẫn, thú vị theo ý muốn của HS, ví dụ như thay đổi màu sắc, bổ sung âm thanh và chạm khi Táo chạm Mèo (hoặc Táo chạm cạnh dưới của sân khấu), thông báo điểm số, hiển thị lời chúc mừng, khuyến khích khi kết thúc trò chơi.
- Nhóm HS viết, trình bày, lấy ý kiến góp ý của nhóm khác, hoàn thiện được kịch bản trò chơi Chinh phục các vì sao với nội dung chính như ở *Hình 1 trong SGK*.

Mở đầu

- Sân khấu là hình ảnh Thiên hà.
- Ngôi sao ở vị trí bất kì trong Thiên hà.
- Tàu vũ trụ ở giữa cạnh dưới của sân khấu.
- Thời gian chơi là 60 giây, điểm số của người chơi (Điểm) ban đầu bằng 0.
- Khi nhấp chuột vào nút lệnh Go  thì trò chơi bắt đầu cho đến khi hết thời gian (đếm ngược thời gian).

Diễn biến

- *Nhân vật Ngôi sao*
 - Khi nhấp chuột vào nút lệnh Go , Ngôi sao xuất hiện tại vị trí ngẫu nhiên trong Thiên hà.
 - Khi chưa hết thời gian chơi: Nếu chạm Tàu vũ trụ thì Điểm tăng lên 1, Ngôi sao xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên trong sân khấu.
- *Nhân vật Tàu vũ trụ*
 - Khi nhấp chuột vào nút lệnh Go , Tàu vũ trụ xuất hiện ở giữa cạnh dưới của sân khấu.
 - Khi gõ phím ←, →, ↑, ↓, Tàu vũ trụ di chuyển sang trái, phải, lên trên, xuống dưới một khoảng là 5.

Mở đầu

- *Nhân vật chim cánh cụt (hoặc nhân vật khác)*
 - Khi chưa hết thời gian chơi thì Chim cánh cụt chưa xuất hiện.
 - Khi hết thời gian chơi thì:
 - + Chim cánh cụt xuất hiện;
 - + Chim cánh cụt nói "HẾT THỜI GIAN";
 - + Kết thúc chương trình.

Hình 1. Ví dụ kịch bản trò chơi Chinh phục các vì sao

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



GV tổ chức để nhóm HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi kết quả làm việc nhóm trước lớp.

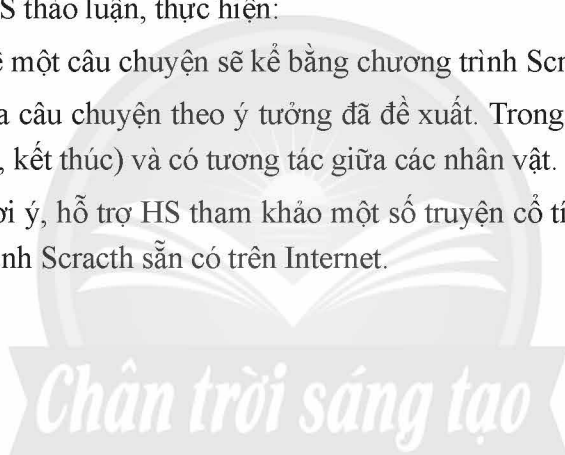
Các nhóm HS làm việc, trao đổi trước lớp và thống nhất được C là phát biểu sai, A, B, D là các phát biểu đúng.



GV yêu cầu nhóm HS thảo luận, thực hiện:

- Đề xuất ý tưởng về một câu chuyện sẽ kể bằng chương trình Scracth.
- Mô tả kịch bản của câu chuyện theo ý tưởng đã đề xuất. Trong đó, kịch bản cần có ba phần (mở đầu, diễn biến, kết thúc) và có tương tác giữa các nhân vật.

Lưu ý: GV có thể gợi ý, hỗ trợ HS tham khảo một số truyện cổ tích, truyện ngụ ngôn đã được kể bằng chương trình Scracth sẵn có trên Internet.



BÀI 15. THỰC HÀNH TẠO CHƯƠNG TRÌNH THEO KỊCH BẢN (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

Làm việc nhóm để tạo được chương trình theo kịch bản đã viết.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành tin học với máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết thực hành.

Tiết 1: Nhiệm vụ 1 (Tạo chương trình trò chơi Mèo hứng táo theo kịch bản).

Tiết 2: Nhiệm vụ 2 (Tạo chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao theo kịch bản) và các phần Luyện tập, Vận dụng

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Nhiệm vụ 1. Tạo chương trình trò chơi Mèo hứng táo theo kịch bản

HS làm việc nhóm, thực hành trên máy tính theo hướng dẫn, yêu cầu trong SGK để tạo chương trình trò chơi Mèo hứng táo theo kịch bản đã viết ở Bài 14.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV nêu yêu cầu của nhiệm vụ: Nhóm HS tạo chương trình trò chơi Mèo hứng táo theo kịch bản nhóm HS đã viết ở Bài 14. Sau khi tạo chương trình, tiến hành chạy thử, chơi trò chơi và thực hiện chỉnh sửa khi cần thiết để đảm bảo trò chơi hoạt động đúng như kịch bản.

– GV yêu cầu HS tìm hiểu nội dung trong SGK, gợi ý để HS nhận xét được SGK gợi ý theo trình tự các phần trong kịch bản: Mở đầu, diễn biến, kết thúc.

– Để giúp HS nhận thấy sự tương ứng giữa kịch bản và chương trình, GV gợi ý để HS nhận xét được các mô tả trong kịch bản được thể hiện trong chương trình. Ví dụ, trong kịch bản ghi "Sân khấu là hình ảnh rừng cây" thì khi tạo chương trình ta thực hiện thay phông nền sân khấu bằng hình ảnh rừng cây (Forest); hay trong kịch bản ghi "Trò chơi bắt đầu khi người chơi nhấp chuột vào nút lệnh Go  " thì trong chương trình sử dụng lệnh

sự kiện



– GV gợi ý để HS nêu được mô tả cấu trúc lặp "Lặp đến khi ...", cấu trúc rẽ nhánh "Nếu ... thì ..." trong kịch bản sẽ được chuyển tương ứng thành khối lệnh lặp, khối lệnh rẽ nhánh trong chương trình.

– GV nhắc HS quan sát màu sắc của lệnh trong SGK để xác định nhóm chứa lệnh trong cửa sổ Scratch.

– GV theo dõi, hỗ trợ nhóm HS thực hành.

Lưu ý:

– Nếu cần thiết, GV có thể giới thiệu về tọa độ trên sân khấu để HS thấy rõ hơn việc thể hiện mô tả "Táo chạm cạnh dưới của sân khấu", "Táo xuất hiện tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu" trong chương trình.

– Đối với nhóm HS hoàn thành sớm nhiệm vụ, GV khuyến khích HS cải tiến chương trình để trò chơi hấp dẫn, thú vị hơn. Ví dụ như: thêm âm thanh và chạm khi Táo chạm cạnh dưới của sân khấu hoặc khi Táo chạm Mèo; thay đổi màu sắc của Táo; thông báo điểm số, hiển thị lời chúc mừng, khuyến khích khi hết thời gian chơi;

Sản phẩm

Nhóm HS thực hiện được tạo chương trình, chạy thử và chỉnh sửa để chương trình hoạt động đúng theo kịch bản đã được nhóm HS xây dựng ở Bài 14.

Nhiệm vụ 2. Tạo chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao theo kịch bản

HS làm việc nhóm, thực hành trên máy tính theo hướng dẫn, yêu cầu trong SGK để tạo chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao theo kịch bản đã viết ở Bài 14.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tạo chương trình trò chơi Chinh phục các vì sao theo kịch bản mà nhóm đã viết ở Bài 14.

– Kích thước mặc định của nhân vật Rocketship (Tàu vũ trụ), Star (Ngôi sao) khá lớn so

với sân khấu, do vậy GV gợi ý để HS sử dụng lệnh

đặt kích thước thành 100 %

giảm kích thước nhân vật Tàu vũ trụ, Ngôi sao.

– Yêu cầu các nhóm HS sử dụng trò chơi của nhau, hoàn thiện sản phẩm theo ý kiến góp ý của các nhóm khác.

– GV theo dõi, hỗ trợ nhóm HS thực hành tạo, chạy và chơi trò chơi.

Lưu ý: Gợi ý trong SGK gồm những nội dung cơ bản của kịch bản trò chơi Chinh phục các vì sao. Trên cơ sở những gợi ý này, nhóm HS có thể hoàn thiện, cải tiến thêm kịch bản của nhóm đã viết ở Bài 14.

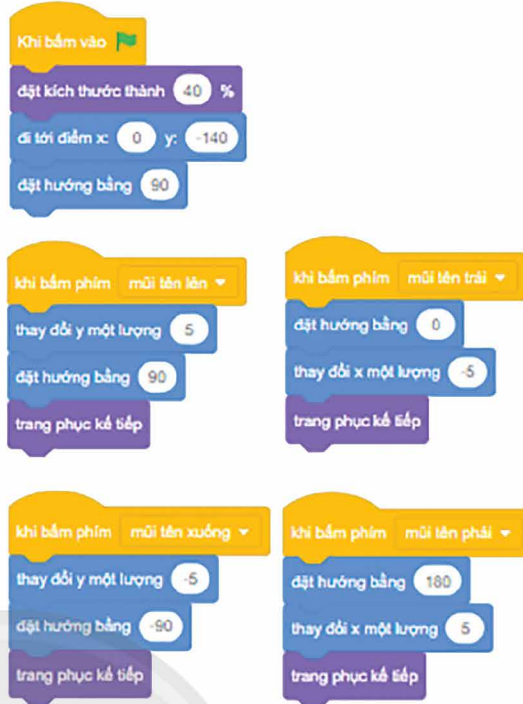
Sản phẩm

Nhóm HS tạo chương trình trò chơi hoạt động như kịch bản đã viết ở Bài 14; trao đổi, chơi trò chơi của nhóm bạn, lấy ý kiến góp ý để cải tiến sản phẩm của nhóm. Dưới đây là ví dụ một số đoạn trong chương trình Chinh phục các vì sao.

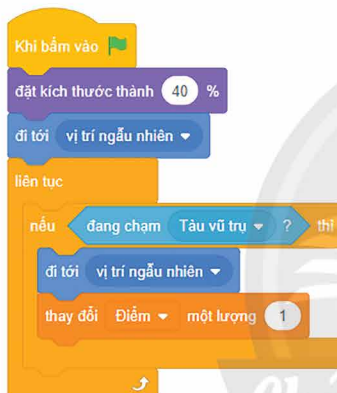
Nhân vật Chim cánh cụt



Nhân vật Tàu vũ trụ



Nhân vật Ngôi sao



GV tổ chức để các nhóm HS làm việc nhóm, trao đổi kết quả làm việc nhóm trước lớp. Nhóm HS khẳng định được: C là phát biểu sai; A, B, D là các phát biểu đúng.



GV tổ chức cho nhóm HS thực hành tạo chương trình kể câu chuyện theo kịch bản mà nhóm HS đã viết ở phần Vận dụng của Bài 14. Sau đó, các nhóm HS trao đổi kết quả cho nhau, lấy ý kiến góp ý để hoàn thiện sản phẩm.

Lưu ý:

- Khuyến khích nhóm HS tạo, cải tiến chương trình theo ý muốn, sáng tạo của nhóm HS.
- Tùy từng đối tượng HS, điều kiện dạy học thực tiễn, GV có thể yêu cầu nhóm HS thực hiện phần Vận dụng trong tiết học môn Tin học hoặc giao nhiệm vụ để nhóm HS thực hiện ở tiết học tăng cường hay ở nhà.

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I

I. Ma trận đề

Mạch nội dung	Nhận biết				Thông hiểu				Vận dụng				Tổng điểm
	TN		TL		TN		TL		TN		TL		
	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	
A. Máy tính và em													
1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?	1	0.5	1	0.5									1
B. Mạng máy tính và Internet													
2. Tìm kiếm thông tin trên website					2	1							1
C. Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin													
3. Thông tin trong giải quyết vấn đề	2	1											1
4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính									1	0.5	1	0.5	1
D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số													
5. Bản quyền nội dung thông tin	1	0.5	1	0.5									1
E. Ứng dụng tin học													
6. Chỉnh sửa văn bản									2	1			1
7. Định dạng kí tự					1	0.5	1	0.5	1	1			2
8a. Thực hành tạo thiệp chúc mừng									2	1			1
8b. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn					1	1							1
Tổng điểm HK I	4	2	2	1	4	2.5	1	0.5	6	3.5	1	0.5	10

II. Nội dung đề

Câu 1. (1 điểm) Những việc máy tính có thể hoặc không thể giúp em làm.

a) (0,5 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án sai.

Máy tính có thể giúp em làm được những công việc nào sau đây:

- A. Giải trí.
- B. Chở em đi học.
- C. Tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè.
- D. Tạo sản phẩm số theo ý tưởng bản thân.

b) (0,5 điểm) Nêu ví dụ máy tính giúp em giải trí và học tập.

Trả lời :

Câu 2. (1 điểm) Tìm kiếm thông tin trên website.

a) (0,5 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Một bạn đang tìm truyện trên website truyencotich.vn và danh mục phân loại thông tin của website đang có trạng thái như hình dưới đây. Theo em, bạn đang muốn tìm thông tin gì?



A. Các thông tin nổi bật của website.

B. Các truyện mới đăng.

C. Các truyện cổ tích Thế giới.

D. Các truyện cổ tích Việt Nam.

b) (0,5 điểm) Lựa chọn một số việc dưới đây và sắp xếp theo thứ tự đúng để thực hiện thao tác tìm truyện cổ tích **Cây tre trăm đốt** trên website truyencotich.vn bằng công cụ tìm kiếm.

A. Nhập từ khóa “**Cây tre trăm đốt**” vào ô tìm kiếm.

B. Truy cập website truyencotich.vn.

C. Nháy chuột chọn danh mục **Cổ tích Việt Nam**.

D. Gõ phím **Enter**.

Thứ tự đúng:

Câu 3. (1 điểm) Vai trò của tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.

a) (0,5 điểm) Trong bảng dưới đây, cột bên trái là một số công việc của bác sĩ khi khám, chữa bệnh cho bệnh nhân. Nối mỗi công việc ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp nhất.

A
1. Khám, chữa bệnh cho bệnh nhân.
2. Hỏi bệnh nhân về triệu chứng.
3. Kê đơn thuốc.

B
a) Tìm kiếm, thu thập thông tin.
b) Quyết định.
c) Vấn đề cần giải quyết.

b) (0,5 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Trong những thông tin sau, thông tin nào phù hợp nhất để chuẩn bị cho chuyến dã ngoại của lớp em vào ngày mai tại Nhà máy thủy điện Hoà Bình.

- A. Thời tiết ngày mai tại Miền Bắc.
- B. Thời tiết ngày hôm qua tại Hoà Bình.
- C. Thời tiết ngày mai tại Hoà Bình.
- D. Thời tiết ngày mai tại Việt Nam.

Câu 4. (1 điểm) Bạn An sưu tầm trên Internet rất nhiều ảnh các loài động vật khác nhau và lưu vào máy tính.

a) (0,5 điểm) Khoanh vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Chọn cây thư mục mà em cho là hợp lí nhất để lưu các ảnh sưu tầm của bạn An.

- | | | | |
|--|---|---|---|
| ▼ DATA (D:) <ul style="list-style-type: none"> ▼ Động vật | ▼ DATA (D:) <ul style="list-style-type: none"> ▼ Ảnh động vật <ul style="list-style-type: none"> ▼ Dưới nước ▼ Trên cạn | ▼ DATA (D:) <ul style="list-style-type: none"> ▼ Ảnh <ul style="list-style-type: none"> ▼ Ảnh 1 ▼ Ảnh 2 | ▼ DATA (D:) <ul style="list-style-type: none"> ▼ Ảnh <ul style="list-style-type: none"> ▼ Cá ▼ Động vật dưới nước |
|--|---|---|---|

b) (0,5 điểm) Vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn cây thư mục mà em đã chọn ở câu a).

Trả lời:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Câu 5. (1 điểm)) Bản quyền nội dung thông tin.

a) (0,5 điểm) Phát biểu nào sau đây là đúng? Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Quyền của tác giả đối với tác phẩm còn được gọi là bản quyền nội dung thông tin của tác phẩm.	
B. Chỉ được thay đổi, sử dụng nội dung thông tin của tác phẩm khi được phép của tác giả.	
C. Tin nhắn trong điện thoại thông minh của mẹ em là những thông tin riêng tư.	
D. Có thể tự ý xem thông tin riêng tư của người khác.	

b) (0,5 điểm) Em hãy cho biết tại sao em cần giữ bí mật thông tin riêng tư của em.

Trả lời:

.....

.....

.....

Câu 6. (1 điểm) Chỉnh sửa văn bản.

a) (0,5 điểm) Nối mỗi việc cần thực hiện ở cột bên trái với các bước thực hiện tương ứng ở cột bên phải cho phù hợp.

Việc cần thực hiện
1. Di chuyển phần văn bản đã được chọn.
2. Sao chép phần văn bản đã được chọn.

Các bước thực hiện
a) Bước 1. Di chuyển con trỏ chuột vào phần văn bản được chọn. Bước 2. Nhấn giữ phím Ctrl đồng thời kéo thả chuột đến vị trí mới.
b) Bước 1. Di chuyển con trỏ chuột vào phần văn bản được chọn. Bước 2. Kéo thả chuột đến vị trí mới.

b) (0,5 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng nhất.

Để thực hiện đưa hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả chuột, em cần:

A. Mở cửa sổ Word.

B. Mở đồng thời cửa sổ Word và cửa sổ File Explorer.

C. Mở cửa sổ File Explorer.

Câu 7. (1 điểm) Định dạng kí tự.

a) (0,5 điểm) Điền từ, cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để chú thích cho các nút lệnh được đánh số trong hình dưới đây.



1.
2.
3.
4.

b) (0,5 điểm) Em hãy cho biết định dạng kí tự gồm những công việc gì.

Trả lời:

.....

.....

.....

Câu 8. (1 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Các bước thực hiện định dạng kí tự.

A. Bước 1. Chọn phần văn bản. Bước 2. Chọn thẻ Home. Bước 3. Chọn: – phông chữ; – kiểu chữ; – cỡ chữ; – màu chữ.	B. Bước 1. Chọn thẻ Home. Bước 2. Chọn: – cỡ chữ; – phông chữ; – kiểu chữ; – màu chữ. Bước 3. Chọn phần văn bản.	C. Bước 1. Chọn thẻ Home. Bước 2. Chọn phần văn bản. Bước 3. Chọn: – màu chữ; – cỡ chữ; – phông chữ; – kiểu chữ.
--	--	--

Câu 9. (1 điểm) Phần mềm Paint.

a) (0,5 điểm) Nối mỗi công cụ ở cột bên trái với một chức năng tương ứng ở cột bên phải cho phù hợp.

Công cụ	Chức năng
1. 	a) Vẽ đoạn thẳng.
2. 	b) Vẽ nét cong.
3. 	c) Vẽ hình chữ nhật.
4. 	d) Vẽ hình chữ nhật tròn góc.
5. 	e) Chọn kích thước nét vẽ.
6. 	g) Đổ màu.
7. 	h) Thêm chữ vào hình vẽ.

b) (0,5 điểm) Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự thực hiện đúng để sao chép hình vẽ.

A. Chọn lệnh  Copy.

B. Kéo thả chuột để tạo khung chữ nhật bao quanh hình vẽ cần sao chép.

C. Chọn lệnh  ở phần trên của công cụ .

D. Di chuyển hình vẽ đến vị trí mong muốn.

E. Chọn lệnh  Paste.

G. Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nhấp chuột.

Thứ tự đúng:

Câu 10. (1 điểm) Sắp xếp theo các việc dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện các bước làm sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn.

A. Chuẩn bị vật dụng.

B. Xem một số video để hình dung được về sản phẩm, quá trình thực hiện và những vật dụng cần chuẩn bị.

C. Xem và làm theo hướng dẫn trong video.

Thứ tự đúng:

III. ĐÁP ÁN

Câu 1.

a) B.

b) Nêu được ví dụ cụ thể máy tính giúp em học tập, giải trí.

Câu 2.

a) D.

b) B, A, D.

Câu 3.

a) $1 - c$; $2 - a$; $3 - b$.

b) C.

Câu 4.

a) B.

b) (0,5 điểm)

Câu 5.

A. Quyền của tác giả đối với tác phẩm còn được gọi là bản quyền nội dung thông tin của tác phẩm.	Đ
B. Chỉ được thay đổi, sử dụng nội dung thông tin của tác phẩm khi được phép của tác giả.	Đ
C. Tin nhắn trong điện thoại thông minh của mẹ em là những thông tin riêng tư.	Đ
D. Có thể tự ý xem thông tin riêng tư của người khác.	S

b) Nêu được ý: Thông tin riêng tư có thể bị kẻ xấu lợi dụng để làm những việc xấu.

Câu 6.

a) $1 - b$; $2 - a$.

b) B.

Câu 7.

a) Học sinh có thể không phát biểu chính xác thuật ngữ vẫn đạt điểm tối đa.

- 1 Hộp danh sách phông (font) chữ.
- 2 Hộp danh sách cỡ chữ.
- 3 Hộp danh sách màu chữ.
- 4 Lệnh chọn kiểu chữ.

b) Nêu được ý: Định dạng kí tự gồm các việc thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ.

Câu 8. B

Câu 9. a) $1 - g$; $2 - d$; $3 - c$; $4 - a$; $5 - b$; $6 - h$; $7 - e$.

b) C, B, A, E, D, G.

Câu 10. B, A, C.

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II

I. Ma trận đề

Mạch nội dung	Nhận biết				Thông hiểu				Vận dụng				Tổng điểm
	TN		TL		TN		TL		TN		TL		
	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	
F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính													
9. Cấu trúc tuần tự	1	0.5	1	0.5	2	0.5	1	0.5					2
10. Cấu trúc rẽ nhánh					2	1			2	1			2
11. Cấu trúc lặp					1	0.5	1	0.5	1	1			2
12. Viết chương trình để tính toán			1	1	1	1			1	1			3
13. Chạy thử chương trình	1	1											1
14. Viết kịch bản chương trình máy tính													
15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản													
Tổng điểm HK 2	2	1.5	2	1.5	6	3	2	1	4	3			10

II. Nội dung đề

Câu 1. (1 điểm) Việc nấu cơm bằng nồi cơm điện gồm các bước:

Bước 1. Vo gạo.

Bước 2. Cho gạo vào nồi.

Bước 3. Đổ nước vào nồi vừa đủ.

Bước 4. Cắm điện và bật nút nấu cơm.

a) (0,5 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Nấu cơm bằng nồi cơm điện là việc có:

A. Cấu trúc tuần tự.

B. Cấu trúc lặp.

C. Cấu trúc rẽ nhánh.

b) (0,5 điểm) Vì sao đáp án em đã chọn ở câu a) là đáp án đúng?

Trả lời:

.....

.....

Câu 2. (1 điểm) Cho chương trình Scratch như hình bên (Hình 1). Hãy trả lời các câu hỏi sau:

a) (0,5 điểm) Chương trình thực hiện công việc gì?

.....

b) (0,25 điểm) Chương trình đã sử dụng những biến nào?

.....

c) (0,25 điểm) Chương trình có cấu trúc gì?

.....



Hình 1. Chương trình Scratch

Câu 3. (1 điểm) Cho chương trình Scratch tính tiền cước taxi như hình bên dưới (Hình 2).



Hình 2. Chương trình Scratch tính tiền cước taxi

a) (0,5 điểm) Nối mỗi biến ở cột bên trái với một mục đích sử dụng tương ứng ở cột bên phải của biến đó trong chương trình cho phù hợp.

Biến
1. S
2. Cước
3. trả lời

Mục đích sử dụng
a) Lưu giá trị quãng đường nhập vào từ bàn phím.
b) Lưu giá trị quãng đường từ biến trả lời.
c) Lưu giá trị tiền cước.

b) (0,5 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Đâu là biểu thức điều kiện được sử dụng trong khối lệnh rẽ nhánh của chương trình?

A.

B.

C.

Câu 4. (1 điểm) Trong chương trình ở Câu 3, hãy cho biết số tiền cước taxi tương ứng với chiều dài quãng đường nhập vào từ bàn phím trong các trường hợp sau:

- a) (0,5 điểm) Quãng đường nhập vào là: 30. Số tiền cược:
- b) (0,5 điểm) Quãng đường nhập vào là: 40. Số tiền cược:

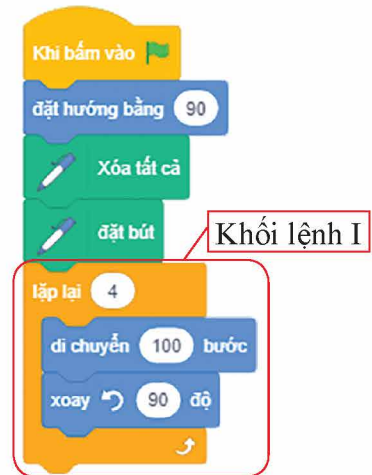
Câu 5. (1 điểm) Cho chương trình Scratch như Hình 3.
Hãy trả lời các câu hỏi sau:

- a) (0,5 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.
Trong chương trình sử dụng khối lệnh điều khiển nào?

A. Lặp liên tục B. Lặp với số lần biết trước C. Lặp với số lần chưa biết trước

- b) (0,5 điểm) Khối lệnh I điều khiển nhân vật thực hiện công việc gì?

.....
.....
.....
.....



Hình 3. Chương trình Scratch

Câu 6. (1 điểm) Lựa chọn và ghép một số các khối lệnh dưới đây theo thứ tự đúng để được chương trình Scratch thực hiện:

- Điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu, bật lại khi chạm cạnh.
- Khi chạm cạnh bật lại nhân vật chỉ xoay theo chiều trái – phải.
- Dừng di chuyển khi phím S được gõ.

A.



B.



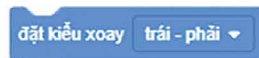
C.



D.



E.



G.



Thứ tự đúng:

Câu 7. (1 điểm) Trong Scratch, khi tính toán giá trị một biểu thức số học thứ tự các phép tính được thực hiện như thế nào?

Trả lời:

.....

.....

.....

Câu 8. (1 điểm) Nối mỗi biểu thức ở cột bên trái với một giá trị tương ứng ở cột bên phải cho phù hợp.

	Biểu thức
1.	$17 - 5 * 3 + 5$
2.	$17 - 5 * 10$
3.	9 chia lấy dư 2
4.	$100 > 50$

Giá trị
a) 1.
b) 4,5.
c) 96.
d) 120.
e) Đúng.
g) Sai.

Câu 9. (1 điểm) Ghép mỗi khối lệnh, biểu thức dưới đây vào một vị trí được đánh số để được chương trình Scratch cho phép nhập từ bàn phím độ dài hai cạnh a, b. Nếu a bằng b thì tính và thông báo chu vi hình vuông. Nếu a khác b thì tính và thông báo chu vi hình chữ nhật.

The script starts with 'Khi bấm vào' (When clicked) and 'hỏi' (Ask) blocks for inputting sides 'a' and 'b'. It then has 'đặt' (Set) blocks for 'a' and 'b' to become variables. There are three numbered blanks for assembly: 1 is at the start of an 'nếu' (if) block, 2 is at the start of the 'nếu không thì' (else) block, and 3 is at the end of the 'nếu không thì' block.

a) nói kết hợp Chu vi hình vuông = 4

b) nói kết hợp Chu vi hình chữ nhật = 3

c) $2 * a + b$

d) $4 * a$

e) $a = b$

Kết quả ghép đúng:

Câu 10. (1 điểm) Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước phát biểu sai.

- A. Chạy thử chương trình để kiểm tra xem chương trình có hoạt động không.
- B. Chạy thử chương trình để phát hiện và sửa lỗi chương trình.
- C. Chạy thử chương trình để cải tiến, hoàn thiện chương trình tốt hơn.
- D. Sau khi tạo chương trình ta không cần chạy thử.

III. Đáp án

Câu 1.

a) A.

b) Nêu được ý: việc nấu cơm bằng nồi cơm điện gồm 4 bước, được thực hiện lần lượt theo từng bước, từ bước 1 đến bước 4.

Câu 2.

a) Nêu được ý: Chương trình thực hiện tính và thông báo diện tích mảnh vườn hình vuông, với cạnh a được nhập vào từ bàn phím.

b) Trả lời: biến A, S.

c) Cấu trúc tuần tự.

Câu 3.

a) $1 - b$; $2 - c$; $3 - a$.

b) B.

Câu 4.

a) 420 000.

b) 540 000.

Câu 5.

a) B.

b) Nêu được ý: khối lệnh điều khiển nhân vật lặp lại bốn lần hành động di chuyển 100 bước và xoay trái 90 độ hoặc chương trình điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu theo các cạnh của hình vuông có độ dài 100.

Câu 6. G, E, C.

Câu 7. Nêu được ý: Trong Scratch, khi tính toán giá trị một biểu thức số học, các phép toán được thực hiện theo thứ tự từ trái sang phải, phép toán bên trong được thực hiện trước, phép toán bên ngoài được thực hiện sau.

Câu 8. $1 - c$; $2 - d$; $3 - a$; $4 - e$.

Câu 9. $1 - e$; $2 - a$; $3 - b$; $4 - d$; $5 - c$.

Câu 10. D.

*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 kiêm Tổng Giám đốc NGUYỄN TIẾN THANH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập nội dung: MÃ TRƯỜNG VINH – PHẠM MINH NHẬT

Thiết kế sách: NGUYỄN THỊ THÁI CHÂU

Trình bày bìa: ĐẶNG NGỌC HÀ

Sửa bản in: VŨ NHÂN KHÁNH – BÙI THANH THUÝ VY

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

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

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

TIN HỌC 5 – SÁCH GIÁO VIÊN (Chân trời sáng tạo)

Mã số: G2HG5I001M24

In.....bản, (QĐ in số....) Khổ 19 x 26,5 cm.

Đơn vị in:.....

Cơ sở in:.....

Số ĐKXB: 06-2024/CXBIPH/49-2346/GD

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

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 20....

Mã số ISBN: 978-604-0-40344-5



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 5 – CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

- | | |
|---|---|
| 1. TIẾNG VIỆT 5 – TẬP MỘT
Sách giáo viên | 8. TIN HỌC 5
Sách giáo viên |
| 2. TIẾNG VIỆT 5 – TẬP HAI
Sách giáo viên | 9. CÔNG NGHỆ 5
Sách giáo viên |
| 3. TOÁN 5
Sách giáo viên | 10. GIÁO DỤC THỂ CHẤT 5
Sách giáo viên |
| 4. TIẾNG ANH 5 Family and Friends
(National Edition) – Teacher's Guide | 11. ÂM NHẠC 5
Sách giáo viên |
| 5. ĐẠO ĐỨC 5
Sách giáo viên | 12. MĨ THUẬT 5 (BẢN 1)
Sách giáo viên |
| 6. KHOA HỌC 5
Sách giáo viên | 13. MĨ THUẬT 5 (BẢN 2)
Sách giáo viên |
| 7. LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ 5
Sách giáo viên | 14. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 5 (BẢN 1)
Sách giáo viên |
| | 15. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 5 (BẢN 2)
Sách giáo viên |

Chân trời sáng tạo

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
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục Cửu Long

Sách điện tử: <http://hanhtrangso.nxbgd.vn>

ISBN 978-604-0-40344-5



9 786040 403445

Giá: 20.000đ