

HỒ SĨ ĐÀM (Tổng Chủ biên) – NGUYỄN THANH THUYẾT (Chủ biên)
HỒ CẨM HÀ – NGUYỄN CHÍ TRUNG – KIỀU PHƯƠNG THUYẾT

TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA

TIN HỌC

CÁNH DIỀU

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

MỤC LỤC

PHẦN THỨ NHẤT	1
I. GIỚI THIỆU CHUNG	1
1. Nhà xuất bản	1
2. Đội ngũ tác giả	1
II. MỤC TIÊU	1
1. Đáp ứng yêu cầu của Chương trình môn Tin học 2018	1
2. Đối với học sinh	2
3. Đối với giáo viên (GV)	2
4. Đối với cán bộ quản lí (CBQL) và phụ huynh học sinh	3
III. CÁCH TIẾP CẬN	3
1. Tiếp cận phát triển phẩm chất, năng lực	3
2. Tiếp cận hoạt động	7
3. Tiếp cận đối tượng	8
4. Tiếp cận hệ thống	9
IV. TỔ CHỨC NỘI DUNG VÀ THỜI LƯỢNG	10
V. CẤU TRÚC BÀI HỌC	12
1. Khái quát chung về cấu trúc các bài học của chủ đề	12
2. Các phần cụ thể trong cấu trúc của các bài học	13
VI. MỘT SỐ CẦN CHÚ Ý ĐỐI VỚI GIÁO VIÊN	15
1. Về đổi mới tư duy	15
2. Về tính mở của SGK	17
3. Về dạy học phân hoá	17
VII. PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC	18
1. Coi trọng dạy học trực quan và thực hành	18
2. Chú trọng tổ chức dạy học kiến tạo kiến thức	18
3. Triển khai phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề	18
4. Lựa chọn các phương pháp, kĩ thuật dạy học phù hợp nhằm phát triển phẩm chất, năng lực	19
VIII. KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ	19
1. Định hướng chung về kiểm tra, đánh giá môn Tin học	19
2. Kiểm tra đánh giá theo SGK Tin học 3	20
IX. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU	20
X. TÀI LIỆU THAM KHẢO BỔ TRỢ	21
1. Sách giáo viên	21
2. Sách bài tập	21
PHẦN THỨ HAI	22
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	22
Chủ đề A1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH	22
CHỦ ĐỀ A2. THÔNG TIN VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN	24
CHỦ ĐỀ A3. LÀM QUEN VỚI CÁCH GỖ BÀN PHÍM	26
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	27

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	28
<i>CHỦ ĐỀ C1. SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM</i>	<i>28</i>
<i>CHỦ ĐỀ C2. LÀM QUEN VỚI THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH</i>	<i>30</i>
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ.....	31
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC.....	32
<i>CHỦ ĐỀ E1. LÀM QUEN VỚI BÀI TRÌNH CHIẾU ĐƠN GIẢN</i>	<i>32</i>
<i>CHỦ ĐỀ E2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN TẬP THAO TÁC VỚI CHUỘT MÁY TÍNH</i>	<i>33</i>
<i>CHỦ ĐỀ E3. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU THẾ GIỚI TỰ NHIÊN.....</i>	<i>34</i>
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH.....	35
<i>CHỦ ĐỀ F1. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC</i>	<i>35</i>
<i>CHỦ ĐỀ F2. NHIỆM VỤ CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH</i>	<i>37</i>
PHẦN THỨ BA.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
I. GIÁO ÁN MINH HOẠ 1.....	39
A. Mục tiêu	39
B. Thiết bị dạy học và học liệu.....	39
C. Tiến trình dạy học	40
II. GIÁO ÁN MINH HOẠ 2	44
A. Mục tiêu	44
B. Thiết bị dạy học và học liệu.....	44
C. Tiến trình dạy học	44
III. GIÁO ÁN MINH HOẠ 3	48
A. Mục tiêu	48
B. Thiết bị dạy học và học liệu.....	48
C. Tiến trình dạy học	49

Phần thứ nhất

HƯỚNG DẪN CHUNG

I. GIỚI THIỆU CHUNG

1. Nhà xuất bản

Tin học 3 trong bộ sách giáo khoa Tin học bộ Cánh Diều do Nhà xuất bản Đại học Sư phạm phối hợp với Công ty CP Đầu tư Xuất bản – Thiết bị Giáo dục Việt Nam (VEPIC) thực hiện. Sách có 72 trang, khổ 19×26,5 cm, in 4 màu.

2. Đội ngũ tác giả

Sách được biên soạn bởi các nhà giáo thuộc trường Đại học Sư phạm Hà Nội và Đại học Quốc gia Hà Nội, giàu kinh nghiệm và tâm huyết trong lĩnh vực giáo dục tin học.

- *Tổng Chủ biên*: PGS.TS NGND Hồ Sĩ Đàm.
- *Chủ biên*: GS.TS. NGƯT Nguyễn Thanh Thủy.
- *Các tác giả*: PGS.TS. NGƯT Hồ Cẩm Hà, TS Nguyễn Chí Trung, ThS Kiều Phương Thùy.

Tập thể tác giả là những chuyên gia trong giáo dục tin học với một số đóng góp tiêu biểu như sau:

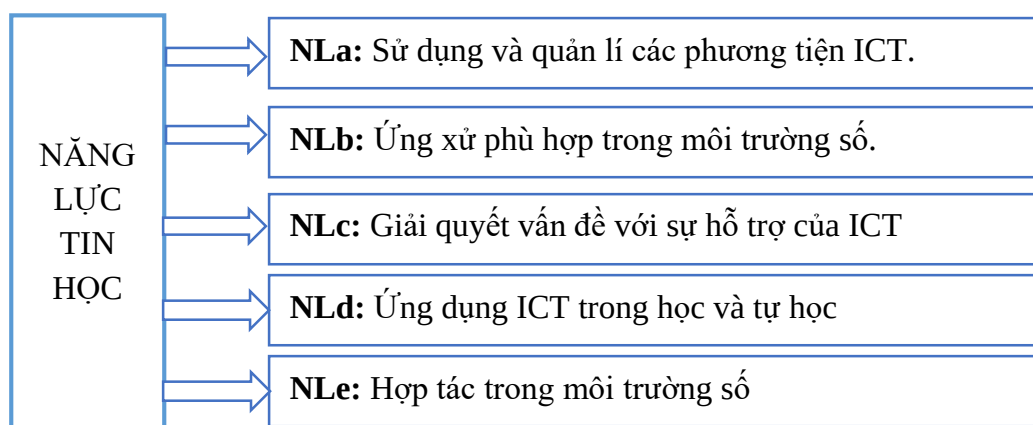
- Hai thành viên của Ban phát triển Chương trình môn Tin học 2018 tham gia biên soạn bộ sách với vai trò tổng chủ biên và tác giả.
- Xây dựng chương trình bồi dưỡng giáo viên (**GV**) Tin học bậc cử nhân Sư phạm Tin học, đồng thời trực tiếp đào tạo và bồi dưỡng GV với vai trò tác giả, giảng viên tập huấn.
- Xây dựng chương trình và trực tiếp đào tạo thạc sĩ, tiến sĩ chuyên ngành Lí luận và Phương pháp dạy học (với vai trò tác giả, giảng viên).
- Biên soạn các tài liệu về chương trình (**CT**), sách giáo khoa (**SGK**), phương pháp dạy học, kiểm tra đánh giá trong giáo dục với vai trò chủ biên, tác giả, giảng viên tập huấn.
- Chủ biên và tác giả các bộ SGK, sách giáo viên (**SGV**), sách bài tập (**SBT**) hiện hành ở bậc trung học phổ thông (THPT) và các SGK theo mô hình VNEN ở trung học cơ sở (THCS).
- Chủ biên và tác giả Chương trình và Tài liệu giáo khoa chuyên Tin học hiện hành.
- Một số GV đã từng trực tiếp dạy học ở phổ thông, từ tiểu học đến THPT.

II. MỤC TIÊU

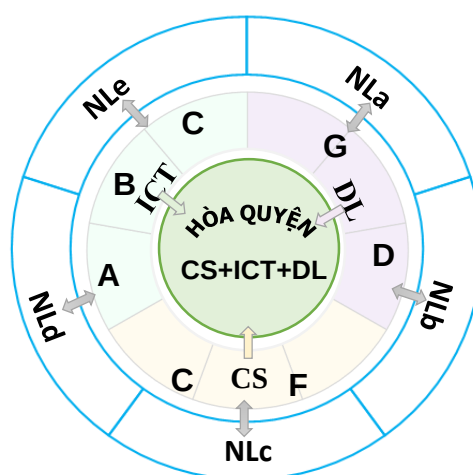
1. Đáp ứng yêu cầu của Chương trình môn Tin học 2018

- Hình thành và phát triển năng lực (**NL**) tin học, góp phần phát triển năm phẩm chất và ba năng lực chung được xác định trong Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể (**CT GDPT TT**) năm 2018.

NL tin học được hình thành và phát triển xuyên suốt tất cả ba cấp học, từ lớp 3 đến lớp 12, gồm 5 thành phần sau đây:



- Cung cấp 3 mạch kiến thức: Học văn số phổ thông (**DL**), Công nghệ thông tin và truyền thông (**ICT**), Khoa học máy tính (**CS**) thông qua 7 chủ đề.
- 5 thành phần NL tin học, 3 mạch kiến thức và 7 chủ đề nội dung xuyên suốt có mối quan hệ biện chứng, logic tương hỗ.



2. Đối với học sinh

SGK Tin học 3 **Cánh Diều (CD)** là tài liệu chính giúp học sinh (**HS**):

- được cung cấp kiến thức theo yêu cầu cần đạt (**YCCĐ**),
- được sử dụng phần mềm đơn giản, sử dụng thiết bị tin học đúng cách,
- được hình thành tư duy giải quyết vấn đề nhờ máy tính,
- được đọc SGK với cách diễn đạt, cách dẫn dắt phù hợp tâm lý lứa tuổi,
- được học theo thời lượng bài học phù hợp (mỗi bài 1 tiết),
- được tạo cơ hội tự học,
- được hướng dẫn học theo triết lí “Học mà chơi, chơi mà học”.

3. Đối với giáo viên (GV)

SGK Tin học 3 CD là tài liệu chính giúp GV:

- xác định được rõ nội dung dạy học,
- tùy chọn được thứ tự và thời lượng (theo buổi học) các bài học theo đúng SGK hoặc thay đổi thứ tự một số bài học hay chủ đề,
- được gợi ý về phương tiện, phương pháp và kĩ thuật dạy học,

- được gợi ý về phương pháp và công cụ đánh giá kết quả học tập của HS,
- nhanh chóng soạn được kế hoạch bài dạy chất lượng với cách tổ chức dạy học hiệu quả theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực.

Chương trình môn Tin học nói chung và chương trình Tin học 3 nói riêng có nhiều đổi mới. GV có thể gặp một vài khó khăn khi mới tiếp cận. Do vậy, SGK Tin học 3 được biên soạn với định hướng giảm thiểu khó khăn cho GV, giúp GV thuận lợi trong biên soạn kế hoạch dạy học phù hợp.

4. Đối với cán bộ quản lý (CBQL) và phụ huynh học sinh

- SGK Tin học 3 CD là tài liệu giúp CBQL môn Tin học làm căn cứ để định hướng chỉ đạo, hướng dẫn các cơ sở xây dựng, điều chỉnh kế hoạch triển khai dạy học, làm tiêu chí để đánh giá chất lượng, dạy và học tin học ở cơ sở.
- SGK Tin học 3 CD là tài liệu giúp phụ huynh nắm vững đúng mức YCCĐ, hỗ trợ con em mình tự học ở nhà, tránh đòi hỏi vượt chuẩn đối với HS.

III. CÁCH TIẾP CẬN

Tập thể tác giả đã khảo cứu sâu CT GDPT TT, CT môn Tin học 2018, các mô hình SGK Tin học trong và ngoài nước. Từ đó bộ sách Tin học CD được thiết kế có tính khoa học và sư phạm, đảm bảo sự nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12 về mô hình, cách tiếp cận, cấu trúc trình bày. Ngoài tính nhất quán với quan điểm của toàn bộ bộ sách, sách ở mỗi cấp học được biên soạn với những đặc điểm riêng để phù hợp với tâm sinh lý, sự phát triển năng lực và cách học của HS ở cấp học đó. Đây là nét đặc trưng nổi bật thể hiện đặc sắc riêng của bộ sách Tin học CD.

Trên cơ sở thiết kế tổng thể của toàn bộ sách Tin học CD, SGK Tin học 3 đã được biên soạn theo bốn cách tiếp cận chính. GV cần biết những cách tiếp cận này vì nhờ đó có thể hiểu và triển khai được phương pháp dạy học Tin học 3 CD theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực HS. Sau đây trình bày rõ hơn về bốn cách tiếp cận quan trọng đó.

1. Tiếp cận phát triển phẩm chất, năng lực

Khác với SGK trước đây được biên soạn theo tiếp cận nội dung, SGK CD được biên soạn theo tiếp cận phát triển năng lực. Về định hướng giáo dục, SGK trước đây có mục tiêu trả lời cho câu hỏi “*Học xong HS biết được những gì*”. Phù hợp với xu hướng phát triển của giáo dục các nước tiên tiến, theo cách tiếp cận mới, SGK Tin học CD nhằm mục đích giúp HS vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong thực tiễn, phục vụ cuộc sống, trả lời cho câu hỏi “*Học xong HS làm được những gì*”. Mục tiêu chính của SGK Tin học CD là hình thành và phát triển năng lực tin học, góp phần hình thành các phẩm chất cốt lõi và năng lực chung theo yêu cầu của CT GDPT TT 2018.

– Hình thành và phát triển phẩm chất chủ yếu

Tất cả các chủ đề môn Tin học 3 đều có thể giúp GV có cơ hội hình thành và phát triển một cách hiệu quả cho HS những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm. Các chủ đề “Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số”, “Ứng dụng tin học” tạo ra các tình huống bộc lộ được phẩm chất qua các ứng xử, đặc biệt trong môi trường số. GV cần căn cứ vào các biểu hiện của những phẩm chất được mô tả trong CT GDPT TT để

hình thành và phát triển phẩm chất cho HS trong suốt cả quá trình dạy Tin học 3.

– **Hình thành và phát triển năng lực chung**

NLa (Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông) biểu hiện qua việc nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thành phần cơ bản của máy tính; nhận diện được các loại máy tính phổ biến; thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí trên máy tính.

NLb (Năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số) biểu hiện qua việc nêu được ví dụ thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính; có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này để gây hại cho bản thân và gia đình; biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị kĩ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ,...).

NLc (Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông) biểu hiện qua việc nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc,...); nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet; biết sử dụng tài nguyên thông tin và kĩ thuật của ICT để giải quyết một số vấn đề phù hợp với lứa tuổi. Ví dụ, tạo một album ảnh với vài trang trình chiếu giới thiệu một cảnh đẹp của địa phương; tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn; diễn đạt được các bước giải quyết vấn đề theo kiểu thuật toán (quy trình gồm các bước có thứ tự để giải quyết được vấn đề).

NLd (Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học) biểu hiện qua việc sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập; tạo được các sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập và vui chơi. Ví dụ bài trình chiếu đơn giản, thông tin tìm được tìm thấy trên Internet theo hướng dẫn để phục vụ học tập và mở rộng hiểu biết.

NLe (Hợp tác trong môi trường số) biểu hiện qua việc sử dụng được các công cụ kĩ thuật số thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân; trao đổi, thảo luận trong nhóm để thực hiện các nhiệm vụ học tập trong các hoạt động học.

Năm thành phần năng lực tin học được hình thành và phát triển thông qua hệ thống các YCCĐ được mô tả trong CT Tin học ở mỗi cấp, mỗi lớp học.

Các YCCĐ tương ứng với sáu chủ đề môn Tin học lớp 3 trong CT Tin học 2018 được mô tả trong bảng sau đây, trong đó cột “Thời lượng” là thời lượng dự kiến tham khảo (% trên tổng số 35 tiết):

Yêu cầu cần đạt	Nội dung	Thời lượng
Chủ đề A. Máy tính và em		
– Nêu được ví dụ đơn giản minh hoạ cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hàng ngày đối với việc ra quyết định của con người. Nhận biết được trong ví dụ của giáo viên, cái gì là thông tin và đâu là quyết định. – Nhận biết được ba dạng thông tin hay gặp: chữ, âm thanh, hình	Thông tin và xử lí thông tin	40%

ảnh. Nhận ra được trong ví dụ của giáo viên: Thông tin thu nhận và được xử lí là gì, kết quả của xử lí là hành động hay ý nghĩ gì. Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Bộ óc của con người là một bộ phận xử lí thông tin. – Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ của giáo viên, máy đã xử lí thông tin nào và kết quả xử lí ra sao.		
– Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột). – Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím và chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh,... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào. – Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển, nhấp, nhấp đúp, kéo thả chuột. – Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng. Ra khỏi được hệ thống đang chạy theo đúng cách. Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng. – Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình (với mắt, với nguồn sáng trong phòng,...). Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi. Nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính. – Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.	Khám phá máy tính	
– Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím. – Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng cơ sở, hàng trên, hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.	Làm quen với cách gõ bàn phím	
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet		
– Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc,...). – Nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet. – Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp	Xem tin và giải trí trên trang web	6%

với lứa tuổi.			
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin			
– Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn. – Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể. Ví dụ: xếp một số mảnh bìa có ghi chữ cái theo thứ tự abc; xếp sách vở vào một ngăn tủ, xếp ảnh vào một ngăn tủ khác, quần áo vào ngăn khác nữa, trong ngăn tủ lớn xếp sách có thể chia làm các ngăn nhỏ hơn (ngăn chứa sách, ngăn chứa vở, ngăn chứa truyện,...). – Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp. – Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.	Sắp xếp để dễ tìm	14%	
– Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa. – Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục. – Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào. – Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục. – Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.	Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính		
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số			
– Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính. – Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; – Biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	3%	
Chủ đề E. Ứng dụng tin học			
– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và kích hoạt được bằng cách nhấp chuột vào biểu tượng. – Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.	Làm quen với bài trình chiếu đơn giản	14%	
– Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Ví dụ: Máy tính giúp quan sát về loài vật, về Trái Đất quay quanh Mặt Trời.	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để		

– Kể lại được những gì quan sát đã đem lại thêm hiểu biết mới.	tìm hiểu thế giới tự nhiên	
– Cầm chuột đúng cách. – Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển con trỏ chuột, kéo thả chuột, nhấp nút chuột, nhấp đúp, sử dụng nút cuộn của chuột. – Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính	
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính		
– Nêu được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự. – Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ hiểu và dễ thực hiện hơn. – Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn, chẳng hạn làm một phép tính hay chuẩn bị cặp sách trước khi đi học có thể gồm một số bước. – Sử dụng được cách nói “Nếu...Thì...” thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào một điều kiện có được thỏa mãn hay không.	Thực hiện công việc theo các bước	17%
– Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào. – Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với trợ giúp của máy tính. – Thực hiện được nhiệm vụ do giáo viên đặt ra, có sử dụng máy tính.	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	
Đánh giá định kì		6%

Theo cách tiếp cận phát triển năng lực tin học, SGK Tin học 3 CD được biên soạn theo nguyên tắc:

– Tất cả kiến thức đều được liên hệ với ví dụ, ứng dụng trong môn Tin học hoặc trong thực tế. Mỗi bài học đều yêu cầu HS giải quyết một vài vấn đề vừa sức với các em trong bối cảnh thực tiễn nhất định về học tập và cuộc sống. Với những yêu cầu đó, HS vận dụng hiệu quả kiến thức đã học và được khuyến khích trao đổi, thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ học tập.

– HS đạt được mục tiêu ở mỗi bài học sẽ đạt được YCCĐ của chủ đề tương ứng. Sau khi học hết 6 chủ đề trong SGK, HS sẽ đạt được đầy đủ các YCCĐ của CT môn Tin học lớp 3.

2. Tiếp cận hoạt động

Tiếp cận hoạt động thực hiện theo *quan điểm hoạt động* trong dạy học. Tư tưởng chủ đạo của quan điểm này là “học bằng hoạt động và học thông qua hoạt động”. Về thứ nhất (học bằng

hoạt động) nói đến *quá trình* HS tham gia vào các *hoạt động học* do GV tổ chức để hoàn thành nhiệm vụ học tập. Về thứ hai (học thông qua hoạt động) nói đến *kết quả* của quá trình này, cụ thể là thông qua quá trình suy nghĩ, làm việc cá nhân, trao đổi, thảo luận trong nhóm, HS thực hiện thành công các nhiệm vụ học tập. Từ đó, HS chiếm lĩnh được kiến thức, kỹ năng và chuyển hoá thành hiểu biết của mình, vận dụng được hiểu biết đó vào thực tiễn.

Với cách hiểu trên đây, tất cả các bài học của SGK Tin học 3 CD đều được thiết kế theo quan điểm hoạt động, nghĩa là mỗi bài học đều được chú trọng thiết kế hướng *hoạt động*. Cấu trúc nội dung của các bài học thể hiện rõ điều này. Bắt đầu là *hoạt động khởi động*, HS được hướng tập trung vào bài học qua một yêu cầu (câu hỏi, bài tập, ...) mang tính thử thách vừa sức. Yêu cầu này giúp phát triển nhận thức từ những gì HS đã biết (kiến thức, kỹ năng ở những bài học trước) sang những gì HS sẽ biết (kiến thức, kỹ năng của bài học mới) để giải quyết chính xác hoặc đầy đủ yêu cầu đã đặt ra.

Tiếp theo phần hoạt động khởi động là *hoạt động hình thành kiến thức*. Hoạt động này được chia thành các *hoạt động thành phần* tương ứng với từng mục kiến thức của bài học. Đối với tiểu học, bài học thường chỉ có 2 mục kiến thức và có không quá 3 hoạt động thành phần. Mỗi hoạt động thành phần này thể hiện một *hoạt động học* dưới dạng một phát biểu *nhiệm vụ* (câu hỏi, bài tập, trò chơi, thực hành,). GV dựa vào đây để tổ chức cho HS hình thức học tập phù hợp nhằm giúp HS giải quyết nhiệm vụ đã đặt ra, ví dụ như làm việc cá nhân, trao đổi trong nhóm, tham gia một trò chơi hoặc một cuộc thi nhỏ. Như vậy, các *hoạt động* trong SGK Tin học 3 CD được thiết kế nhằm gợi ý cho GV ý tưởng sư phạm về việc tổ chức cho HS các *hoạt động kiến tạo kiến thức*, dẫn dắt HS tiếp nhận những kiến thức, kỹ năng mới một cách tự nhiên và dễ dàng hơn.

Sau phần hình thành kiến thức, các phần *luyện tập* và *vận dụng* về mặt phương pháp, chúng đều thể hiện các *hoạt động học* nhằm tạo điều kiện cho HS luyện tập, củng cố và vận dụng kiến thức của bài học.

3. Tiếp cận đối tượng

Với cách tiếp cận đối tượng, SGK Tin học 3 CD đặt mục đích đảm bảo tính phù hợp của sách với đối tượng HS tiểu học.

– *Về việc sử dụng thuật ngữ*: Sử dụng thuật ngữ thận trọng, nhất quán và tiết kiệm. “Thận trọng” nghĩa là cân nhắc khi đưa ra một thuật ngữ mới, không tùy tiện đưa ra thuật ngữ mới khi không cần thiết. Ví dụ, ở chủ đề A nói riêng và tất cả các chủ đề nói chung trong SGK lớp 3 tránh dùng từ “dữ liệu” mà chỉ dùng từ “thông tin”. “Nhất quán” nghĩa là ở mọi bài học, mọi chủ đề, một thuật ngữ chỉ có một cách nói hay viết, không sử dụng thêm các từ tương đương. Ví dụ, tên gọi các thao tác về chuột được sử dụng nhất quán trong SGK lớp 3 nói riêng và trong tất cả ba cấp học nói chung. “Tiết kiệm” nghĩa là hạn chế tối đa việc đưa ra thuật ngữ mới vì mỗi thuật ngữ mới liên quan đến một khái niệm mới. Ví dụ, chỉ dùng từ “thành phần” của máy tính, không dùng từ “bộ phận”; chỉ dùng từ “phần mềm”, không dùng từ “ứng dụng”.

– *Về việc coi trọng sự phù hợp về tâm lý lứa tuổi*: Việc coi trọng này tính đến nhiều yếu tố. Dưới đây là một số yếu tố chính:

- *Hình thức của SGK*: Kênh hình, kênh chữ hài hoà phù hợp với HS lớp 3.
- *Câu từ và hành văn*: Diễn đạt dễ hiểu; không viết câu dài, câu dài được ngắt thành các

câu ngắn; chọn lọc văn phong, ngôn từ và ngữ điệu phù hợp với lứa tuổi HS tiểu học; chú ý tính chuẩn mực, trong sáng và đơn nghĩa.

○ *Ngữ liệu SGK*: Các ví dụ, các tình huống, các minh họa trong SGK đều có trong thực tiễn học tập hoặc đời sống gần gũi với các HS.

○ *Khối lượng nội dung của bài học*: Ở tất cả các chủ đề, thời lượng mỗi bài học là 1 tiết; không có quá ba mục kiến thức và không có quá ba hoạt động trong mỗi bài học; các yêu cầu của *hoạt động học* nếu có tính thử thách để gây hứng thú học tập thì vẫn đảm bảo tính vừa sức với HS tiểu học.

○ *Phương pháp dạy học*: Coi trọng phương pháp dạy học trực quan, sử dụng hình ảnh, video để minh họa và giảng giải; chú trọng dạy học gây hứng thú qua các trò chơi, cuộc thi nhỏ với thử thách vừa sức.

4. Tiếp cận hệ thống

Tiếp cận hệ thống được thể hiện trong toàn bộ bộ SGK Tin học CD:

- Đảm bảo tính liên thông giữa các cấp học (nội môn, liên môn).
- Đảm bảo tính kế thừa và nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12. Sách biên soạn với các nguyên tắc sư phạm, xen kẽ nội dung lí thuyết với thực hành, tổ chức các tương tác tư duy để chuyển từ nhận thức cảm tính của HS thành nhận thức lí tính (tri thức mới). Các khái niệm cốt lõi đã được *hình thành* từ tiểu học (lớp 3) phát triển dần ở các lớp tiếp theo. Chú ý ở tiểu học, các khái niệm không được phát biểu tường minh mà được tiếp cận thông qua các ví dụ, lời giảng và các câu chốt.

Có thể nêu một ví dụ về sự kế thừa và phát triển mạch kiến thức để minh họa. Ngay từ lớp 3, HS đã có thể phát biểu mô tả một công việc theo từng bước và đã được dùng cách nói “*Nếu... thì...*” trong một số mô tả này. Đến lớp 4 và lớp 5, HS đã có được khả năng bước đầu dùng các cấu trúc điều khiển (tuần tự, rẽ nhánh, lặp) và đã dùng biến và biểu thức. Những trải nghiệm như vậy ở tiểu học sẽ giúp HS đầu cấp THCS dễ tiếp thu với khái niệm thuật toán cũng như những mô tả thuật toán.

Sự tăng trưởng năng lực tin học được phát triển qua mỗi lớp, mỗi cấp học. Ví dụ, đối với Chủ đề A, khái niệm máy tính có phạm vi phát triển mở rộng dần. Ở tiểu học, HS mới làm quen với máy tính cá nhân, nên Chủ đề A có tên gọi là “*Máy tính và em*”. Lên học THCS, HS đã sử dụng máy tính cá nhân có kết nối mạng cục bộ (mạng LAN) chủ yếu kết nối với cộng đồng trong lớp, trong trường, sản phẩm làm ra cũng chủ yếu phục vụ cho học tập và sinh hoạt của những người thân quen. Vì vậy, Chủ đề A có tên gọi là “*Máy tính và cộng đồng*”. Đến cấp THPT, mỗi HS đã đứng trước ngưỡng cửa trở thành một công dân cần có trách nhiệm đối với xã hội, cần có khả năng sử dụng máy tính để làm giàu tri thức và phục vụ xã hội. Để thể hiện điều đó, Chủ đề A có tên gọi “*Máy tính và xã hội tri thức*”.

Để đảm bảo hiện thực hoá các cách tiếp cận trên, đội ngũ 15 tác giả của toàn bộ các bộ sách Tin học CD từ lớp 3 đến lớp 12 là một tập thể thống nhất, được bố trí biên soạn các bộ sách cho các lớp các cấp theo tiêu chí sau đây:

- Số tác giả SGK lớp tiếp theo phải có ít nhất 1/3 số tác giả của lớp trước đó; có ít nhất 1/3 tác giả SGK cấp THCS đã là tác giả SGK của cấp tiểu học; tương tự có ít nhất 1/3 tác giả SGK

cấp THPT là tác giả SGK cấp THCS. Trên thực tế tiêu chí này đã được đáp ứng, cụ thể: có 4/6 tác giả SGK ở cấp tiểu học là tác giả ở cấp THCS; tất cả các tác giả ở cấp THCS đều là tác giả ở cấp THPT.

– Mỗi tác giả trước khi biên soạn mỗi chủ đề con ở một lớp nào đó phải khảo cứu kỹ lưỡng toàn bộ các YCCĐ có liên quan không chỉ ở các lớp trước đó mà cả các lớp tiếp theo nhằm đảm bảo tính liên thông, kế thừa.

Các tiêu chí trên là nét đặc trưng riêng, là sự ưu việt nổi bật của bộ sách Tin học CD, đảm bảo tính hệ thống, nhất quán về mô hình, cách tiếp cận, cấu trúc,... cho SGK từ lớp 3 đến lớp 12. Nhờ vậy, bộ SGK Tin học CD tránh được hiện tượng các nhóm tác giả viết ở các lớp, các cấp hoàn toàn độc lập, rời rạc, khó đảm bảo tính hệ thống trong triển khai chương trình. Ưu điểm nổi bật nêu trên của bộ SGK CD tạo thuận lợi để GV, HS và các cơ quan quản lý khai thác, sử dụng SGK trong một thể thống nhất, đảm bảo chất lượng dạy và học Tin học.

IV. TỔ CHỨC NỘI DUNG VÀ THỜI LƯỢNG

Sách gồm 6 chủ đề (A–F); lưu ý toàn bộ cấp tiểu học cho đến lớp 7 không có chủ đề G (Hướng nghiệp với tin học), chủ đề này bắt đầu có từ lớp 8.

Tin học 3 CD gồm 6 chủ đề, chia thành 31 bài học (31 tiết). Trong có:

- 09 bài quan sát trực quan.
- 05 bài trò chơi.
- 11 bài thực hành (1 bài thực hành tạo sản phẩm, bài 3 chủ đề E1).
- 01 bài có một dự án học tập nhỏ (bài cuối của chủ đề F).

Mỗi bài học dự kiến phù hợp dạy trong 1 tiết học, giúp GV linh hoạt trong tổ chức dạy học 1 tuần/1 tiết hoặc 1 tuần/2 tiết (tương ứng 2 bài học). Như vậy, ngoài 31 tiết học, 2 tiết kiểm tra định kì còn có 2 tiết dự phòng, giúp GV có thể sử dụng để ôn tập hoặc kiểm tra đánh giá hoặc dự phòng cho học bổ sung khi có sự cố nghỉ học, phải học bù.

Bảng sau khái quát số bài theo từng chủ đề. Số bài này được đối chiếu với tỷ lệ phần trăm tham khảo từ chương trình và được điều chỉnh lại cho phù hợp trong SGK Tin học 3 CD.

STT	Chủ đề	Số bài	Tỷ lệ
1.	A. Máy tính và em	13	40%
2.	B. Mạng máy tính và Internet	2	6%
3.	C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	5	14%
4.	D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	1	3%
5.	E. Ứng dụng Tin học	5	14%
6.	F. Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của máy tính	5	17%

Nội dung và dự kiến phân bổ thời lượng cho các bài như mô tả ở bảng sau đây:

Nội dung	Số tiết dự kiến
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	13 tiết
Chủ đề A1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH	5 tiết
Bài 1. Các thành phần của máy tính	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Những máy tính thông dụng	
Bài 3. Em tập sử dụng chuột	
Bài 4. Em bắt đầu sử dụng máy tính	
Bài 5. Bảo vệ sức khoẻ khi dùng máy tính	
Chủ đề A2. THÔNG TIN VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN	4 tiết
Bài 1. Thông tin và quyết định	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Các dạng thông tin thường gặp	
Bài 3. Xử lý thông tin	
Bài 4. Ôn tập về thông tin và xử lý thông tin	
Chủ đề A3. LÀM QUEN VỚI CÁCH GÕ BÀN PHÍM	4 tiết
Bài 1. Em làm quen với bàn phím	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Em tập gõ hàng phím cơ sở	
Bài 3. Em tập gõ hàng phím trên và dưới	
Bài 4. Cùng thi đua gõ phím	
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	2 tiết
Bài 1. Thông tin trên Internet	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Nhận biết những thông tin trên Internet không phù hợp với em	
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Chủ đề C1. SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM	2 tiết
Bài 1. Sự cần thiết của sắp xếp	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Sơ đồ hình cây	
Chủ đề C2. LÀM QUEN VỚI THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH	3 tiết
Bài 1. Sắp xếp phân loại các tệp trong máy tính	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Cây thư mục	
Bài 3. Em tập thao tác với thư mục	

CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	1 tiết
Bài học. Bảo vệ thông tin cá nhân	1 bài/1 tiết
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	5 tiết
Chủ đề E1. LÀM QUEN VỚI BÀI TRÌNH CHIẾU ĐƠN GIẢN	3 tiết
Bài 1. Em làm quen với phần mềm trình chiếu	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu	
Bài 3. Bài trình chiếu của em	
Chủ đề E2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN TẬP THAO TÁC VỚI CHUỘT MÁY TÍNH	2 tiết (chọn)
Bài 1. Làm quen với phần mềm Mouse Skills	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Em luyện tập sử dụng chuột	
Chủ đề E3. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU THẾ GIỚI TỰ NHIÊN	2 tiết (chọn)
Bài 1. Máy tính giúp em quan sát hạt đậu nảy mầm	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Máy tính giúp em quan sát nhiều điều kì thú	
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	5 tiết
Chủ đề F1. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC	3 tiết
Bài 1. Làm việc theo từng bước	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Thực hiện một việc tùy thuộc vào điều kiện	
Bài 3. Em tập làm người chỉ huy giỏi	
Chủ đề F2. NHIỆM VỤ CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	2 tiết
Bài 1. Phát biểu nhiệm vụ và tìm sự trợ giúp của máy tính	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Thực hành: Nhiệm vụ và sản phẩm	
Tổng số tiết	31 tiết

V. CẤU TRÚC BÀI HỌC

1. Khái quát chung về cấu trúc các bài học của chủ đề

Mỗi chủ đề có thể gồm một số chủ đề con. Mỗi chủ đề (chủ đề hoặc chủ đề con) gồm một số bài học. Các bài học được đánh số thứ tự theo chủ đề. Điều này giúp GV có thể linh hoạt thay đổi thứ tự các chủ đề hoặc thứ tự các bài học trong một chủ đề sao cho phù hợp với kế hoạch triển khai dạy học của nhà trường, miễn là đảm bảo tính logic quan hệ giữa nội dung các bài học. Ví dụ, có thể có thể dạy chủ đề A2 trước chủ đề A1. Trong chủ đề A1, có thể dạy Bài 4 trước Bài 3.

Các bài học đều có cấu trúc chung gồm 06 phần sau:

- (1) *Phần mục tiêu*: nêu mục tiêu cần đạt của bài học.
- (2) *Phần khởi động*: đưa ra một tình huống hướng đích đến bài học.
- (3) *Phần kiến thức mới*: gồm các mục kiến thức và hoạt động kiến tạo kiến thức.
- (4) *Phần luyện tập*: nêu câu hỏi hoặc bài tập luyện tập, củng cố kiến thức.
- (5) *Phần vận dụng*: nêu nhiệm vụ vận dụng kiến thức.
- (6) *Phần ghi nhớ*: chốt lại kiến thức cốt lõi của bài học mà HS cần nhớ.

Có 04 bài học ôn tập và thực hành, luyện tập tổng hợp không tuân theo cấu trúc trên, cụ thể như sau:

- Hai bài ôn tập kiến thức (Bài 4, chủ đề A2 và Bài 3, chủ đề F) không cần có hai phần *kiến thức mới* và *ghi nhớ*.
- Hai bài luyện tập (Bài 4, chủ đề A3 và Bài 2, chủ đề F) không cần có các phần *kiến thức mới*, *vận dụng* và *ghi nhớ*.

Các bài học còn lại đều có cấu trúc gồm 06 phần như đã nêu trên đây.

2. Các phần cụ thể trong cấu trúc của các bài học

Cấu trúc 06 phần phù hợp với quá trình nhận thức của HS, được phân tích cụ thể như dưới đây.

a) Mục tiêu

Phần *Mục tiêu* được nêu ở ngay sau tên bài học nhằm cụ thể hóa *yêu cầu cần đạt (YCCĐ)* của chương trình, nó cho biết nội dung của bài học sẽ đáp ứng YCCĐ này. Cụm từ “*Học xong bài này, em sẽ*” gợi động cơ hướng đích, giúp GV, HS và PHHS xác định được đích đến (mục tiêu) của bài học. Ngoài ra, căn cứ vào mục tiêu, GV có thể thay đổi tình huống *gợi động cơ hướng đích* trong phần khởi động bên dưới.

b) Khởi động

Phần *Khởi động* đưa ra một *tình huống có vấn đề* có tính thử thách vừa sức với HS tiểu học. Bản chất của tình huống này là một câu hỏi hoặc bài tập mà nếu muốn giải quyết nó một cách chính xác và đầy đủ thì HS cần vận dụng kiến thức của bài học. Từ “vấn đề” ở đây thể hiện mâu thuẫn về mặt nhận thức như đã giới thiệu về cách “tiếp cận đối tượng” ở mục III. Lưu ý rằng không nên đặt ra một “vấn đề” hoàn toàn mới khiến cho HS không thể giải quyết được phần nào ở hoạt động *Khởi động*. “Vấn đề” phải ít nhiều liên hệ đến kiến thức của bài học trước và nhờ đó HS có thể giải quyết được một phần vấn đề, nhưng chưa chính xác hoặc chưa đầy đủ. Tình huống có vấn đề được xây dựng như vậy đảm bảo “vùng phát triển gần nhất” của HS (theo thuyết về chức năng tâm lý nhận thức của Vygotsky).

Ví dụ, ở Bài 2. Cây thư mục thuộc chủ đề con C2. Hoạt động *Khởi động* đưa ra câu hỏi trắc nghiệm, yêu cầu HS cho biết thông tin trong máy tính được lưu trữ thành “cái nào” trong ba “cái” sau: “A. các thư mục”, “B. các tệp” và “C. các thư mục và tệp”. Ở bài học trước (Bài 1), đặc biệt là ở phần *Ghi nhớ*, HS đã biết được “thông tin được chứa trong tệp, còn thư mục chứa tệp và thư mục khác”. Tuy nhiên, ở đây không hỏi thông tin trong máy tính được chứa ở đâu mà hỏi thông tin trong máy tính được lưu trữ thành (hoặc bằng) “cái nào” trong ba cái đã nêu. Đây là tình huống có vấn đề và “vấn đề” ở đây là “lưu trữ thành hay bằng cái gì”. Để trả lời

chính xác câu hỏi, HS không những chỉ biết về vai trò của tệp và thư mục (ở bài học trước) mà còn phải biết vai trò của cây thư mục (ở bài học mới). Từ đó, HS biết được thông tin trong máy tính *được lưu trữ thành các tệp, được tổ chức nhờ cây thư mục, được tổ chức và lưu trữ nhờ các tệp và thư mục*. Do đó phương án trả lời đúng cho tình huống đã nêu là phương án B. Vậy câu hỏi của phần khởi động một mặt giúp HS liên hệ đến kiến thức bài học trước, một mặt tiếp cận đến nội dung bài học mới (tìm hiểu vai trò của cây thư mục). Với mục tiêu như vậy, tùy theo, GV có thể cho HS hoạt động cá nhân hoặc nhóm hoặc cả lớp để trả lời câu hỏi.

c) Hình thành kiến thức mới

Phần *Kiến thức mới* được chia thành một số mục kiến thức. Mỗi mục kiến thức thường bắt đầu là một *hoạt động học* nhằm tạo cho HS cơ hội tham gia vào quá trình tìm hiểu, khám phá kiến thức của mục này. Tiếp theo đó là phần giải thích, giảng giải với ví dụ và hình ảnh minh họa trực quan. Cuối cùng thường là một câu chốt kiến thức có màu xanh. Như vậy mô hình tiếp cận kiến thức trong SGK Tin học 3 CD là: HS thực hiện nhiệm vụ được giao trong hoạt động học → HS được nghe GV giải thích với ví dụ, hình ảnh minh họa trong SGK (HS có thể kết hợp đọc SGK với việc nghe giảng) → HS được chốt kiến thức. Đây là cách tiếp cận kiến thức theo *quan điểm hoạt động*.

Cách tiếp cận kiến thức Tin học trong SGK trước đây thường theo mô hình sau: GV khẳng định kiến thức (được nêu đầu tiên trong SGK) → GV lấy ví dụ, minh họa cho kiến thức vừa khẳng định → GV yêu cầu HS vận dụng kiến thức vừa giảng. Với cách tiếp cận này, GV trở thành trung tâm của việc học khi thực hiện vai trò là người cung cấp kiến thức thông qua thuyết trình, giảng giải và lấy ví dụ minh họa cho HS quan sát. HS thụ động tiếp nhận kiến thức và không còn nhiều thời gian dành cho vận dụng kiến thức vừa học. Cách tiếp cận này hỗ trợ dạy học định hướng nội dung, nghĩa là chú trọng trang bị kiến thức kỹ năng, quan tâm nhiều đến việc HS “biết gì”, “hiểu được gì”. HS ít cơ hội được quan tâm đến việc “làm được gì” nhờ vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học.

Với cách tiếp cận theo quan điểm hoạt động của Tin học 3 CD, ngay từ đầu HS được tham gia vào hoạt động học. Tùy theo cách tổ chức dạy học của GV đối với hoạt động học này, HS độc lập suy nghĩ hoặc trao đổi, thảo luận theo nhóm để thực hiện câu hỏi, bài tập được nêu trong hoạt động. Trong quá trình này, HS có thể đọc lời giảng trong SGK với ví dụ và hình ảnh minh họa trực quan và được GV hỗ trợ, giải thích thêm dựa trên những ví dụ và hình ảnh trực quan đó. Khi hoạt động kết thúc, HS đã chiếm lĩnh được một phần kiến thức trọng tâm một cách chủ động và được chính xác hóa nhờ câu chốt cuối mục kiến thức trong SGK. Như vậy, cách tiếp cận này hỗ trợ dạy học định hướng phát triển phẩm chất, năng lực, nghĩa là chú trọng tổ chức, khuyến khích HS tham gia vào quá trình tự kiến tạo kiến thức cho bản thân. HS trở thành trung tâm của việc học với vai trò là chủ thể tích cực, chủ động chiếm lĩnh kiến thức, kỹ năng. Hơn nữa, cùng với *hoạt động luyện tập* và *hoạt động vận dụng* được tách riêng và thực hiện ngay sau đó, hoạt động *hình thành kiến thức mới* đã chú trọng quan tâm nhiều đến việc HS làm được gì nhờ vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học.

d) Luyện tập

Phần *Luyện tập* có mục đích giúp HS củng cố kiến thức mới, rèn luyện kiến thức và kỹ năng vừa hình thành. Thông qua luyện tập, HS có cơ hội kiểm chứng, đối chiếu lại kiến thức, kỹ năng vừa học, phát hiện ra những hiểu sai hoặc thực hiện sai nếu có, từ đó được củng cố những kiến

thức, kỹ năng này.

Phần luyện tập thường bao gồm một câu hỏi hoặc bài tập yêu cầu HS giải quyết bằng cách áp dụng trực tiếp hoặc làm tương tự những nội dung vừa tiếp thu.

e) Vận dụng

Phần *Vận dụng* giúp HS chuyển hoá kiến thức kỹ năng mới thành của mình thông qua giải quyết một vấn đề thực tiễn trong học tập hoặc trong cuộc sống gần gũi xung quanh.

Nếu như câu hỏi, bài tập ở phần *Luyện tập* đòi hỏi vận dụng từng đơn vị kiến thức trong bài học thì câu hỏi, bài tập ở phần *Vận dụng* đòi hỏi vận dụng kết hợp các đơn vị kiến thức trong bài học, thậm chí bao gồm cả kiến thức của bài học trước.

Bài tập vận dụng có thể được phân thành các mức độ. Ở mức vận dụng thông thường, tình huống cần giải quyết tương tự với tình huống đã biết. Ở mức vận dụng cao hơn, tình huống cần giải quyết là tình huống mới. Ngoài ra, bài tập vận dụng ở mức thông thường hay ở mức cao còn phụ thuộc vào việc HS có được trao “công cụ” để giải quyết vấn đề được đặt ra hay không. Ví dụ, trong yêu cầu “Hãy sử dụng lệnh **New Folder** để tạo cây thư mục lưu trữ và phân loại các tệp ảnh sau đây ...” thì “công cụ” là “lệnh **Newfolder**”. Ngược lại, với yêu cầu “Hãy tạo cây thư mục lưu trữ và phân loại các tệp ảnh sau đây ...”, HS không được trao công cụ để thực hiện.

f) Ghi nhớ

Phần *Ghi nhớ* tóm tắt kiến thức trọng tâm của bài học mà HS cần nhớ. Nếu như cuối mỗi mục hình thành kiến thức có câu chốt kiến thức cho riêng mục đó thì phần ghi nhớ có vai trò như “câu chốt” kiến thức cho toàn bài học. Tập hợp tất cả các ghi nhớ của một chủ đề là kiến thức cốt lõi của chủ đề, thể hiện kiến thức, kỹ năng mà HS phải chiếm lĩnh được trong SGK Tin học 3 CD.

Lưu ý:

– Nếu còn thời gian hoặc nếu có điều kiện, trước hoặc sau phần *Ghi nhớ*, GV có thể bổ sung thêm phần *Câu hỏi tự kiểm tra* nhằm bồi dưỡng cho HS khả năng tự học, khơi lên sự tự tin và chủ động trong học tập, có nhu cầu và hứng thú học tiếp.

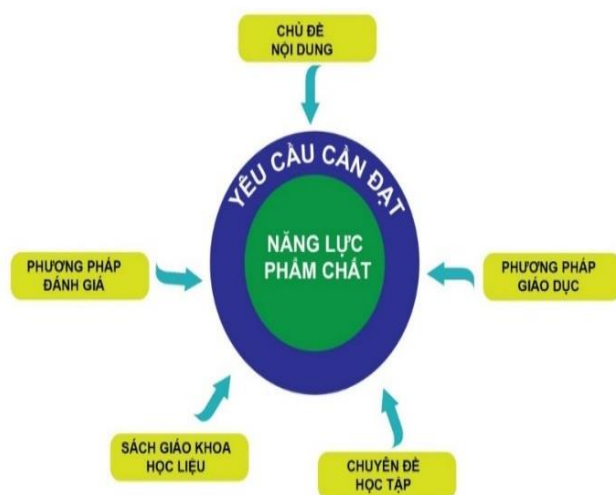
– Do tính mở cao của SGK, kế hoạch bài dạy (giáo án) của GV hoàn toàn có thể thay đổi thứ tự trước sau 04 mục hoạt động cuối (*hình thành kiến thức, luyện tập, vận dụng, ghi nhớ*) hoặc kết hợp 2 trong số 04 mục hoạt động này. Ví dụ, các mục *hình thành kiến thức* có thể kết hợp với mục *luyện tập* hoặc *vận dụng* nếu xét thấy câu hỏi, bài tập luyện tập, vận dụng phù hợp với việc lồng ghép vào từng mục kiến thức; Hoặc ngay sau mục *hình thành kiến thức* có thể thực hiện mục *ghi nhớ* để tóm tắt bài học và để mục *vận dụng* thực hiện sau cùng của bài học. Về cơ bản, trong buổi học cố gắng thực hiện nội dung của tất cả các mục trong bài học ngay ở lớp. Trường hợp không hoàn thành được trong thời gian trên lớp, GV cần hướng dẫn HS tự học ở nhà và cần có giải pháp kiểm soát đảm bảo HS hoàn thành bài học, nhằm đạt được mục tiêu của bài học đó.

VI. MỘT SỐ CẦN CHÚ Ý ĐỐI VỚI GIÁO VIÊN

1. Về đổi mới tư duy

Không như SGK hiện hành có tính bắt buộc phải thực hiện, SGK mới chỉ là tài liệu tham khảo. Chỉ có CT mới có tính pháp lệnh, bắt buộc thực hiện.

CT môn Tin học 2018 được xây dựng theo mô hình phát triển phẩm chất năng lực, được chi tiết hoá bằng những YCCĐ. HS đạt được tất cả những YCCĐ đã đặt ra của chương trình cũng có nghĩa là HS có được những phẩm chất và năng lực mà giáo dục Tin học lấy làm mục tiêu. Bởi vậy các YCCĐ nêu trong CT luôn phải được tham chiếu đến trong quá trình triển khai môn Tin học ở toàn bậc học phổ thông. YCCĐ được chi tiết tương ứng với từng chủ đề nội dung ở mỗi lớp, mỗi cấp. Tất cả các hoạt động từ thiết kế nội dung giáo dục, lựa chọn phương pháp dạy học, lựa chọn phương pháp đánh giá kết quả học tập đến biên soạn SGK, chuẩn bị học liệu đều phải tham chiếu đến các YCCĐ.



Chương trình môn Tin học 3 có 37 YCCĐ (hoặc 38 YCCĐ, do chênh nhau 1 tiết ở hai chủ đề tùy chọn E2 và E3). Cụ thể như sau:

<i>Chủ đề</i>	<i>Chủ đề con</i>	<i>Số YCCĐ</i>	<i>Tổng cộng</i>
A	A1	6	11
	A2	3	
	A3	2	
B		3	3
C	C1	4	9
	C2	5	
D		3	3
E	E1	2	4 hoặc 5
	E2 (chọn)	2	
	E3 (chọn)	3	
F	F1	4	7
	F2	3	

Có các mức độ cần đạt: Biết, Hiểu và Vận dụng. Trong các YCCĐ sử dụng một số động từ để thể hiện mức độ đáp ứng yêu cầu cần đạt về năng lực của HS. Một số động từ được sử dụng ở các mức độ khác nhau nhưng trong mỗi trường hợp thể hiện một hành động có đối tượng và yêu cầu cụ thể.

Trong quá trình dạy học, đặc biệt là khi đặt câu hỏi thảo luận, ra đề kiểm tra đánh giá, GV có thể dùng những động từ nêu trong YCCĐ hoặc thay thế bằng các động từ có nghĩa tương đương cho phù hợp với tình huống sư phạm và nhiệm vụ cụ thể giao cho HS.

SGK Tin học lớp 3 CD đã biên soạn dựa trên nguyên tắc trên. Ngoài các nội dung cơ bản đã trình bày ở các mục nêu trên, GV cần chú ý một số điểm quan trọng ở các mục sau đây.

2. Về tính mở của SGK

GV hoàn toàn có thể thay thế nội dung các hoạt động, các ví dụ, các minh họa, các bài luyện tập, vận dụng. GV có thể sắp xếp, tổ chức lại các bài học, điều chỉnh phân bố thời lượng,... trên cơ sở đảm bảo được YCCĐ (các mục tiêu) của tất cả các bài học trong mỗi chủ đề.

GV được quyền chọn phần mềm ứng dụng khác, tương đương. Ví dụ, có nhiều phần mềm có tính năng tương đương và thay thế được cho các phần mềm dùng để minh họa trong SGK Tin học 3 ở các chủ đề C và E. GV có thể dùng phần mềm minh họa như trong SGK nhưng với phiên bản mới, có tính cập nhật, phổ biến hơn. GV cần thường xuyên cập nhật các công nghệ hiện đại, trước mắt, lâu dài, xây dựng kho học liệu ngày càng hiện đại, phong phú hơn.

GV nên tự tin, linh hoạt và phát huy sáng tạo trong lựa chọn tư liệu, thiết kế các hoạt động, tổ chức dạy học, áp dụng các công cụ, thang đánh giá,... với điều kiện là không chệch khỏi mục tiêu cũng như mức độ của các YCCĐ.

3. Về dạy học phân hóa

Tư tưởng chủ đạo của dạy học *phân hóa nội tại* (phân hóa trong một lớp học của một cấp học) là xuất phát từ sự biện chứng giữa sự *thống nhất* và sự *phân hóa* nhằm đảm bảo thực hiện bảo tốt các *mục tiêu* dạy học (YCCĐ) đối với tất cả mọi HS, đồng thời khuyến khích phát triển tối đa và tối ưu những *khả năng cá nhân*. Nói cách khác, dạy học phân hóa phải kết hợp giữa giáo dục “đại trà” với giáo dục “mũi nhọn”, giữa “phổ cập” với “nâng cao”. Do vậy, dạy học phân hóa cần đảm bảo 03 nguyên tắc sau:

- (1) Lấy trình độ phát triển chung của HS trong lớp học làm nền tảng.
- (2) Sử dụng những biện pháp phân hóa đưa HS diện yếu kém (chưa đạt YCCĐ) lên trình độ chung (đạt YCCĐ).
- (3) Sử dụng những biện pháp phân hóa để nâng cao trình độ cho HS khá, giỏi (trên mức đạt YCCĐ).

Các biện pháp chính dạy học phân hóa là *phân hóa mục tiêu*, *phân hóa nội dung dạy học* và đặc biệt là *ra bài tập phân mức*. Bài tập phân mức có thể căn cứ trên một trong các tiêu chí như: độ mở của nhiệm vụ, độ phức tạp của nhiệm vụ, số lượng các thao tác phải thực hiện, độ tự lực của HS.

Nguyên tắc (1) thực hiện tư tưởng của các từ “thống nhất”, “đại trà” và “phổ cập” được nêu trên đây. Đảm bảo nguyên tắc (1) nghĩa là việc lựa chọn mục tiêu, nội dung và phương pháp dạy học cần đảm bảo phù hợp với mặt bằng chung của cả lớp. Nguyên tắc (2) và (3) thực hiện tư tưởng của các từ “phân hóa”, “mũi nhọn” và “nâng cao” được nêu trên đây. Đảm bảo nguyên tắc (2) và (3) nghĩa là chú ý đến hai đối tượng HS (dưới đạt và trên đạt so với YCCĐ) để thực hiện các biện pháp đã nêu nhằm giúp HS đạt được mục tiêu học tập cũng như duy trì được sự tiến bộ không ngừng trong học tập.

Cụm từ “khả năng cá nhân” nói đến những tiêu chí để phân hóa HS thành những đối tượng HS khác nhau (những nhóm khác nhau). Các tiêu chí này có thể là: năng lực nhận thức, năng lực trí tuệ, phong cách học tập, kiểu học và tính cách tâm lí. Ngoài ra, các tiêu chí có thể là đặc điểm tâm sinh lí lứa tuổi, nhu cầu, hứng thú và điều kiện học tập. Còn có những thuật ngữ khác để chỉ những đặc điểm riêng của HS như: khuynh hướng, sở trường, tài năng, ... Ở trường phổ thông Việt Nam, GV thường sử dụng từ “học lực” để phân hóa HS theo các mức: *khá, giỏi, trung bình, yếu, kém*. Dãy giá trị định tính này biểu thị một thang đo mà nó được xác định từ các khoảng điểm xếp loại học lực hoặc từ kết quả đánh giá HS về năng lực nhận thức (hay trình độ nhận thức), tức là theo thang đo Bloom – Việt Nam.

VII. PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC

SGK được biên soạn với quan điểm đổi mới phương pháp giáo dục tin học phù hợp với phát triển năng lực cho HS. Điều này được thể hiện ở việc tăng cường tổ chức cho HS hoạt động giải quyết các vấn đề trong học tập và thực tiễn. Các phương pháp và kĩ thuật dạy học tích cực đều có thể được sử dụng khi tổ chức dạy học các chủ đề. Sau đây là một số định hướng chính về phương pháp dạy học Tin học 3 CD:

1. Coi trọng dạy học trực quan và thực hành

Tư duy của HS tiểu học là tư duy trực quan do đó cần sử dụng đa phương tiện (hình ảnh, âm thanh, video, ...) để minh họa, giải thích kiến thức cho HS. Bên cạnh đó, phương pháp dạy học thực hành rất quan trọng, đặc biệt là trong phát triển năng lực sử dụng công cụ và phần mềm kĩ thuật số cho HS. Các bài thực hành với những nhiệm vụ từ đơn giản đến phức tạp dần, giúp HS rèn luyện kĩ năng đơn lẻ đến phối hợp các thao tác trong các bài luyện tập. Một số bài lí thuyết liên quan đến sử dụng phần mềm được biên soạn để ngoài phương án dạy trên lớp còn có phương án tổ chức dạy học hiệu quả trên phòng máy. Ví dụ, Bài 2 và Bài 3 Chủ đề E1 nên tổ chức dạy học ở phòng máy, HS vừa học, vừa thao tác, thông qua thực hành để hiểu bài học được sâu hơn.

2. Chú trọng tổ chức dạy học kiến tạo kiến thức

Như đã phân tích ở phần *hình thành kiến thức mới* trong cấu trúc của bài học, GV cần tổ chức cho HS các *hoạt động học* với hình thức phù hợp để tạo cơ hội cũng như khuyến khích HS tham gia vào quá trình tìm hiểu, khám phá kiến thức của bài học. Trong hoạt động kiến tạo kiến thức thì kiến tạo *tri thức phương pháp* cần được coi trọng. Biện pháp thực hiện như sau: Thay vì GV phát biểu một tri thức phương pháp (ví dụ như các bước thực hiện trong thuật toán, dãy các thao tác thực hiện một chức năng của phần mềm), GV cho HS quan sát, trải nghiệm với một tình huống cụ thể vận dụng tri thức này, từ đó HS được yêu cầu phát biểu tri thức theo cách hiểu của mình. Cuối cùng, GV chính xác hóa và chốt tri thức cho HS.

3. Triển khai phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề

Triển khai phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề, hình thành tư duy tin học thông qua giải quyết vấn đề bằng cách chia nhỏ và tổ chức sắp xếp phân loại các vấn đề con. Trong quá trình tạo lập kiến thức mới, các hoạt động học tập khám phá, trải nghiệm và trò chơi cuốn hút HS chủ động tiếp thu những kiến thức đã được GV cung cấp. Đây là phương pháp dạy học có nhiều ưu điểm trong bước đầu hình thành tư duy máy tính cho HS. Trong quá trình tạo lập kiến thức mới, các hoạt động học tập tự khám phá, trải nghiệm cuốn hút HS chủ động triệu hồi

kiến thức và kinh nghiệm đã có, phát hiện quy luật, có nhu cầu tư duy chứ không thụ động tiếp thu những kiến thức đã được GV sắp đặt. Năng lực giải quyết vấn đề được chú trọng ở các Chủ đề A và F.

4. Lựa chọn các phương pháp, kĩ thuật dạy học phù hợp nhằm phát triển phẩm chất, năng lực

Năng lực cần hình thành và phát triển: Dạy học Tin học ở Tiểu học phải phát triển đồng thời các năng lực chung (tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo) và năng lực Tin học. Tùy theo nội dung bài học, GV lựa chọn phương pháp, kĩ thuật và cách tổ chức dạy học phù hợp và hiệu quả để phát triển cho HS các năng lực này. Tuy nhiên cần lưu ý rằng năng lực là thuộc tính cá nhân, HS khác nhau tại cùng một thời điểm có những hứng thú và năng lực khác nhau. GV cần phát triển được những năng lực khác nhau, phát huy được những năng lực nổi bật của mỗi HS, không đòi hỏi các em phát triển đồng đều ở nhiều năng lực. Cần thiết làm cho mỗi HS đều được trải nghiệm thành công của chính mình để từ đó mỗi em tự tin phát triển năng lực cá nhân.

Thực hiện triết lí “học mà chơi, chơi mà học”: Để hình thành và, phát triển được năng lực, cần phải tổ chức cho học sinh hoạt động trong bối cảnh thực tiễn nhất định. Khi thực hiện hình thức tổ chức dạy học theo nhóm, GV thực hiện triết lí “học mà chơi, chơi mà học”. Do đó, cần ưu tiên các hình thức như *trò chơi, tranh biện, đóng vai, cuộc thi nhỏ*.

Các kĩ thuật dạy học phù hợp ở Tiểu học: Kĩ thuật dạy học “công đoạn”, “phòng tranh” rất phù hợp trong dạy học Tin học ở lớp 3 nói riêng, ở cấp Tiểu học nói chung. Cần lưu ý rằng việc áp dụng các phương pháp và kĩ thuật dạy học tích cực phải phù hợp với các đối tượng HS cụ thể, không áp dụng máy móc, phải quan tâm đến quá trình học chứ không chỉ quan tâm đến kết quả đạt được.

Hướng dẫn HS làm bài tập theo nhóm: Ở Chủ đề F2, HS bắt đầu được hướng dẫn thực hiện bài tập theo nhóm, được tham gia tự đánh giá qua sản phẩm và khả năng làm việc nhóm.

Khuyến khích HS tự khám phá: Một số bài học hình thành các tình huống khuyến khích HS sử dụng các chức năng cơ bản của các phần mềm đơn giản để có thể tự khám phá trong các bài học, tình huống tiếp theo.

VIII. KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ

Chương trình mới được xây dựng theo tiếp cận phát triển năng lực đòi hỏi kiểm tra đánh giá cũng phải thay đổi đồng bộ. Những định hướng lớn cho kiểm tra đánh giá môn Tin học trong nhà trường phổ thông được nhắc lại dưới đây.

1. Định hướng chung về kiểm tra, đánh giá môn Tin học

Đánh giá thường xuyên hay định kì đều bám sát năm thành phần của năng lực tin học và các mạch nội dung DL, ICT, CS, đồng thời cũng dựa vào các biểu hiện năm phẩm chất chủ yếu và ba năng lực chung được xác định trong chương trình tổng thể. Xây dựng công cụ đánh giá phải dựa vào yêu cầu cần đạt đã nêu trong chương trình môn học ở mỗi lớp, cấp học.

Coi trọng khả năng vận dụng kiến thức kĩ năng làm ra sản phẩm trong đánh giá ở các chủ đề có trọng tâm là ICT. Với các chủ đề có trọng tâm là CS, chú trọng đánh giá tư duy có tính hệ thống và năng lực sáng tạo. Đánh giá mạch nội dung DL bằng cách xem xét HS xử lí tình huống cụ thể, phối

hợp với quan sát thái độ, tình cảm, hành vi ứng xử của học sinh trong môi trường số.

Phải tạo điều kiện, khuyến khích HS tích cực tham gia đánh giá và tự đánh giá. Phải làm cho mỗi HS nhận thấy được mức độ tiến bộ của mình. Trong đánh giá thường xuyên, nên tôn trọng đánh giá định tính, không được làm cho việc kiểm tra đánh giá trở thành gánh nặng và học sinh học để đối phó với kiểm tra. Kết luận đánh giá của GV về năng lực tin học của mỗi HS dựa trên sự tổng hợp các kết quả đánh giá thường xuyên và kết quả đánh giá định kì.

2. Kiểm tra đánh giá theo SGK Tin học 3

Nguyên tắc đánh giá học sinh Tiểu học nói chung, lớp 3 nói riêng là hướng đến sự tiến bộ, đánh giá sự phát triển của cá nhân HS so với bản thân trước đây, không so sánh HS này với HS khác. Ở cấp học này, năng lực Tin học của HS mới đang được hình thành. Trong đánh giá năng lực Tin học ở Tiểu học phải coi trọng đánh giá những năng lực chung (tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo) mà học sinh đã thể hiện ở môn Tin học.

Đánh giá thường xuyên bằng nhận xét (không cho điểm) về sự tiến bộ của HS thể hiện qua một số biểu hiện tích cực liên quan đến mỗi hoạt động, mỗi chủ đề và về những gì cần HS chú ý để đạt được kết quả tốt hơn.

Môn Tin học có điều kiện thuận lợi để sử dụng một số phương pháp đánh giá thường xuyên như đánh giá sản phẩm, đánh giá qua dự án, đánh giá qua hồ sơ học tập, đánh giá qua quan sát hoạt động học tập, đánh giá qua trả lời câu hỏi hoặc đối thoại.

SGK Tin học 3 tạo điều kiện giúp GV:

- *Có thể sử dụng nhiều phương pháp đánh giá thường xuyên* như đánh giá sản phẩm, đánh giá qua hồ sơ học tập, đánh giá qua quan sát hoạt động học tập, qua bài luyện tập, đánh giá qua trả lời câu hỏi.

- *Cần đánh giá cao những ý tưởng sáng tạo* về sản phẩm, qua trả lời, phát biểu của HS. Đánh giá cao khả năng chủ động tìm hiểu, học hỏi thêm để hoàn thiện kiến thức và kĩ năng trong môn học của HS. Khuyến khích các em chia sẻ ý tưởng hoặc kiến thức mới cho bạn bè.

- Đánh giá nhận xét về năng lực tự học, giao tiếp hợp tác của HS thông qua cả quá trình học tập.

Hai Chủ đề A và B phù hợp với dạng bài kiểm tra nhanh bằng trắc nghiệm khách quan. Chủ đề C có thể dựa vào kết quả hoạt động, luyện tập và trao đổi của HS để đánh giá. Chủ đề D hỗ trợ đánh giá qua quan sát, hỏi đáp của HS. Với Chủ đề E, GV có thể đánh giá HS qua sản phẩm học tập. Chủ đề F được đánh giá qua quan sát, hỏi đáp cách nghĩ và xử lí thông tin, xác định sự hình thành tư duy tin học của HS.

IX. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

Với quy định phòng máy có kết nối Internet và tối đa hai HS sử dụng chung một máy trong giờ thực hành là đủ để HS có thể đạt được kĩ năng theo yêu cầu của chương trình. Tất nhiên, trong điều kiện tốt hơn về trang thiết bị phòng máy và máy tính thực hành thì các giờ dạy càng dễ đạt hiệu quả cao hơn.

GV cần được sử dụng máy tính, máy chiếu và smartphone khi dạy trên lớp cũng như trong phòng thực hành. Ngoài ra, GV cần chủ động tìm kiếm và chuẩn bị các học liệu một cách linh

hoạt từ các nguồn như Internet, sách tham khảo, tranh ảnh,... Các trường có bảng thông minh cần tận dụng thiết bị rất tốt này trong giảng dạy.

GV nên tìm hiểu Thông tư “Danh mục thiết bị dạy học tối thiểu cấp tiểu học môn Tin học” do Bộ GD&ĐT ban hành. Trong đó quy định rõ trang thiết bị tối thiểu trang bị cho: Phòng thực hành tin học; Phần mềm. GV cần yêu cầu cơ sở giáo dục phải cung cấp đầy đủ trang thiết bị tối thiểu đã quy định trong Danh mục.

X. TÀI LIỆU THAM KHẢO BỔ TRỢ

Ngoài SGK Tin học 3 còn có SGV Tin học 3 và SBT Tin học 3.

1. Sách giáo viên

SGV giúp GV nắm vững SGK sâu hơn và có những gợi ý về phương pháp tổ chức dạy học các bài học. Cụ thể, SGV gồm hai phần sau:

Phần một. *Những vấn đề chung* mở đầu bằng nội dung giới thiệu khái quát chương trình môn Tin học ở cấp Tiểu học và mục tiêu chung của chương trình. Tiếp theo, một số lưu ý về YCCĐ và nội dung dạy học môn Tin học lớp 3 được trình bày ngắn gọn. Cuối cùng là phần giới thiệu quan trọng về SGK Tin học 3 với các định hướng chính, cấu trúc và nội dung, một số giải thích và những điểm lưu ý quan trọng như: các cách tiếp cận, tính mở và cách trình bày mới, một số điểm gợi ý về phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá.

Phần hai. *Những vấn đề cụ thể* gồm những hướng dẫn và gợi ý cho GV ở mức mỗi chủ đề và được chi tiết đến từng bài học trong mỗi chủ đề. Mở đầu mỗi chủ đề là mục tiêu của chủ đề, trong đó giới thiệu chung về chủ đề, yêu cầu về phương tiện, thiết bị dạy học và gợi ý về đánh giá thường xuyên (đánh giá quá trình). Với từng bài học, nội dung gồm ba phần: giải thích các khái niệm khó và lưu ý về YCCĐ, tiếp theo là gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, cuối cùng là hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong SGK.

2. Sách bài tập

Sách bài tập hỗ trợ HS thực hiện các bài tập theo hướng dẫn của thầy/cô giáo, đồng thời là một tài liệu chính giúp HS tự học và tự tìm hiểu để mở rộng, nâng cao kiến thức. GV sử dụng sách để lựa chọn được bài tập phù hợp cho HS và có thể xây dựng công cụ kiểm tra đánh giá. Sách bài tập là tài liệu hỗ trợ thiết thực cho GV tổ chức dạy học phân hoá. Ngoài ra, sách bài tập cũng có thể là tài liệu tham khảo cho cán bộ quản lý khi cần có công cụ đánh giá chung trong trường, cụm trường hoặc toàn Sở Giáo dục và Đào tạo. Cuốn sách cũng giúp phụ huynh có thể hỗ trợ HS tự học ở nhà, tự đánh giá khách quan kết quả học tập của mình.

Sách bài tập gồm hai phần:

Phần I. *Câu hỏi và bài tập* tương ứng với mỗi bài học, nội dung của phần này gồm: (1) Tóm tắt nội dung bài học; (2) Câu hỏi và bài tập. Bài tập có thể ở các dạng: trắc nghiệm; tự luận và thực hành. Mỗi bài tập được đánh số thứ tự theo chủ đề, trước các chữ số là chữ cái in hoa – tên chủ đề tương ứng.

Phần II. *Hướng dẫn trả lời Câu hỏi và bài tập* HS cần chủ động và nỗ lực tự thực hiện các câu hỏi và bài tập trước (ở Phần I). Nội dung tương ứng ở Phần II là những hướng dẫn làm bài để gợi ý cho HS hoặc để HS đối sánh, kiểm tra lại kết quả làm bài của bản thân.

Phần thứ hai

NHỮNG VẤN ĐỀ CỤ THỂ

Chủ đề A. MÁY TÍNH VÀ EM

Chủ đề A1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

MỤC TIÊU

Chủ đề A1 thực hiện các yêu cầu cần đạt được quy định trong chương trình, cụ thể là:

- Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột).
- Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím và chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh,... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.
- Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển, nhấp, nhấp đúp, kéo thả chuột.
- Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng. Ra khỏi được hệ thống đang chạy theo đúng cách. Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng.
- Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình (với mắt, với nguồn sáng trong phòng,...). Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi. Nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.
- Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A1

Các em được giới thiệu về những máy tính thông dụng với các bộ phận cơ bản và chức năng của chúng. Các em bước đầu được làm quen với máy tính thông qua cách bật, tắt máy tính đúng cách, sử dụng chuột đúng thao tác để kích hoạt (khởi chạy) phần mềm (ứng dụng) trên màn hình nền. Các em được hướng dẫn cách cầm chuột, cách ngồi làm việc với máy tính và thực hiện các nguyên tắc an toàn về điện để bảo vệ sức khỏe.

Chủ đề được chia thành năm bài học sau đây:

Bài 1 (Các thành phần của máy tính) thực hiện một phần của yêu cầu cần đạt thứ nhất và thứ hai. Một cách cụ thể, bài 1 giúp HS nhận ra và phân biệt được các thành phần cơ bản của máy tính để bàn (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột) và nêu được chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa.

Bài 2 (Những máy tính thông dụng) tiếp tục và thực hiện xong yêu cầu cần đạt thứ nhất và thứ hai, nhằm giúp HS biết được những máy tính thông dụng và sự khác nhau về hình dạng giữa chúng.

Bài 3 (Em tập sử dụng chuột) hướng dẫn HS cầm chuột đúng cách cũng như thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột: nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy chuột phải, di chuyển chuột và kéo thả chuột.

Bài 4 (Em bắt đầu sử dụng máy tính) thực hiện yêu cầu cần đạt thứ ba và thứ tư. Ở bài học này, HS biết bật máy tính đúng cách, biết sử dụng chuột để tắt máy tính, được trải nghiệm các thao tác với chuột để thử làm việc với một số biểu tượng ứng dụng trên màn hình nền.

Bài 5 (Bảo vệ sức khỏe khi dùng máy tính) thực hiện yêu cầu cần đạt thứ năm và thứ sáu bằng cách giúp HS biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính cũng như biết được tác hại của việc ngồi sai tư thế. Ngoài ra, bài học còn giáo dục HS ý thức tuân thủ quy tắc an toàn về điện để bảo vệ sức khỏe và an toàn thiết bị.

BÀI 1. CÁC THÀNH PHẦN CỦA MÁY TÍNH

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

Ở đây là nhận diện và phân biệt hình dạng bên ngoài một cách đơn giản (mức biết), không nhận diện và phân biệt phức tạp về mặt chức năng.

Trọng tâm của bài học là *“HS nhận ra được từng thành phần của một chiếc máy tính để bàn bất kì dựa trên hình dạng bên ngoài và chức năng của chúng”*.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

Bài học cung cấp các khái niệm mới nên những phương pháp và kỹ thuật dạy học khái niệm đều có thể được vận dụng. Điển hình là *dạy học nhận dạng và thể hiện khái niệm*.

1. Khám phá lợi ích máy tính

Hoạt động 1

Câu hỏi nhằm giúp HS biết được lợi ích, vai trò của một số “lĩnh vực” hoặc công việc, nghề nghiệp trong cuộc sống gần gũi xung quanh các em, như học tập ở nhà, ở trường, trong các nhà máy, xí nghiệp, bệnh viện,... Về cách tổ chức hoạt động học, nếu làm việc chung với cả lớp có thể vận dụng kỹ thuật dạy học “công não”. Nếu tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm, có thể đưa ra cuộc thi xem nhóm nào trả lời đúng hoặc nhanh nhất.

2. Tìm hiểu các thành phần của máy tính và chức năng của chúng

Hoạt động 2.

Có thể tổ chức nhận dạng và thể hiện khái niệm dưới dạng một trong các trò chơi sau:

- Trò chơi “tôi là ai” với ý nghĩa HS nhận ra, gọi tên thiết bị khi “nó” nêu chức năng của mình.
- Trò chơi “ghép cặp”: một bên có phiếu ghi tên thiết bị, một bên có phiếu ghi các chức năng (nhưng không ghi tên thiết bị), HS cần tìm đến nhau để ghép cho đúng thiết bị với chức năng của nó.
- Trò chơi “xây dựng máy tính”, “chế tạo máy tính”: đưa ra rất nhiều thiết bị để HS lựa chọn và tạo thành một chiếc máy tính hoàn chỉnh.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong SGK

Luyện tập. a) Màn hình. b) Thân máy. c) Bàn phím. d) Chuột.

Vận dụng

- 1) Sai vì loa không được xem là một thành phần cơ bản của máy tính, mặc dù hầu như máy tính nào cũng có loa (loa PC bên trong hoặc loa ngoài).
- 2) Sai vì phát ra âm thanh là loa, không phải màn hình, mặc dù một số máy tính, ví dụ như máy tính xách tay có loa gắn trên màn hình.
- 3) Đúng vì bàn phím là một thành phần cơ bản của máy tính giúp gõ các phím để đưa thông tin vào máy tính.

Chủ đề A2. THÔNG TIN VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN

MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người. Nhận biết được trong ví dụ của GV, cái gì là thông tin và đâu là quyết định.
- Nhận biết được ba dạng thông tin hay gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra được trong ví dụ của GV: Thông tin thu nhận và được xử lý là gì, kết quả của xử lý là hành động hay ý nghĩ gì. Nêu được ví dụ minh họa cho nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lý thông tin.
- Nêu được ví dụ minh họa cho nhận xét: Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lý thông tin nào và kết quả xử lý ra sao.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A2

Chủ đề A2 có tổng thời lượng là bốn tiết chia thành bốn bài học (đánh số 1, 2, 3, 4), mỗi bài phù hợp dạy trong một tiết.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá kết quả học tập thông qua câu trả lời của HS, qua điền phiếu học tập, ghi nhận tinh thần, thái độ của HS thông qua các hoạt động học tập; có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

HS tự nêu được ví dụ (nêu được một tình huống) nhờ có thông tin mà con người có quyết định hành động đúng (hoặc phù hợp). Đây là ví dụ minh họa vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người. HS có thể nêu lại ví dụ của SGK, của thầy, cô giáo và tốt hơn nữa là ví dụ của chính HS.

Trong ví dụ của thầy, cô giáo (hoặc bài tập trong SGK, sách bài tập) về một tình huống có thông tin con người tiếp nhận và hành động là kết quả sau đó, HS chỉ ra được thông tin trong tình huống này là gì và đâu là quyết định hành động có được nhờ thông tin này. Việc yêu cầu HS tự đưa ra ví dụ để nhận biết là vượt mức yêu cầu.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

Hoạt động khởi động

Tận dụng hiểu biết của HS trong cuộc sống (các tình huống quen thuộc) cùng với vốn từ các em đã có kiến tạo nên kiến thức trong bài học. GV cần tránh giải thích, giảng giải về các thuật ngữ “thông tin”, “quyết định”.

1. Dựa vào thông tin để quyết định

Hoạt động 1

SGK đưa ba tình huống là đại diện cho thông tin có thể đến từ hình ảnh nhờ nhìn thấy, có thể đến từ âm thanh nhờ nghe thấy, có thể đến từ xúc giác nhờ sờ thấy. Tất nhiên thông tin còn có thể đến từ mùi vị,... Con người luôn tiếp nhận thông tin qua các giác quan của mình. GV có thể lấy các ví dụ khác hoặc khuyến khích HS đưa ra các ví dụ khác.

Với HĐ này, GV tổ chức các tương tác tư duy để chuyển từ nhận thức cảm tính của HS thành nhận thức lí tính (tri thức mới). Chú ý thể hiện trực quan các tình huống, GV có thể vận dụng các kĩ thuật dạy học khác nhau: vấn đáp, sắm vai. Có thể kết hợp các hình thức làm việc cặp đôi hoặc tranh luận giữa các nhóm.

2. Dựa vào thông tin để hành động

Hoạt động 2

GV cần khuyến khích HS nêu ví dụ tương tự (nên là từ trải nghiệm của các em) và nêu tác hại của quyết định không đúng trong những ví dụ của các em đưa ra. Hoạt động này vừa để củng cố tri thức (nhận thức lí tính) vừa hình thành ở mục 1 vừa để hình thành và rèn luyện thái độ đúng đắn.

Như mục 1, GV có thể sử dụng phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề. Cần chú ý thể hiện trực quan các tình huống, kết hợp các hình thức làm việc cặp đôi hoặc tranh luận giữa các nhóm.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong SGK

Luyện tập

Mẹ bạn Bình nghe dự báo thời tiết nên đã tiếp nhận được thông tin: tối nay trời trở lạnh. Với thông tin đó, mẹ bạn Bình quyết định lấy chăn bông để sẵn trên giường để khi ngủ Bình đắp chăn tránh rét.

Vận dụng

Đây là một câu hỏi mở, vừa để luyện tập vừa mang tính vận dụng, giúp HS tự do tùy chọn các tình huống. Thông qua câu trả lời của HS, GV đưa ra nhận xét, đánh giá và bổ sung. Có thể khuyến khích HS đánh giá chéo, nhận xét câu trả lời của bạn.

Chủ đề A3. LÀM QUEN VỚI CÁCH GÕ BÀN PHÍM

MỤC TIÊU

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

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A3

Chủ đề này được chia thành bốn bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học. Bài học thứ nhất giúp HS nhận diện được khu vực chính của bàn phím và gọi tên được các hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới. Bài học thứ hai hướng dẫn HS cách đặt tay đúng trên hàng phím cơ sở và tập gõ trên hàng phím cơ sở với phần mềm RapidTyping. Bài học thứ ba hướng dẫn cách di chuyển các ngón tay và tập gõ trên hàng phím trên và dưới với phần mềm RapidTyping. Bài học thứ tư cũng là bài tổng kết chủ đề, giúp HS phối hợp gõ bàn phím trên cả ba hàng phím được tổ chức dưới dạng trò chơi tiếp sức.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Mỗi hoạt động trong các bài học đều ẩn chứa gợi ý cho GV cách tổ chức đánh giá thường xuyên. Căn cứ vào nội dung của từng hoạt động, ta có thể lựa chọn một trong các cách tổ chức đánh giá phù hợp. Dưới đây là một số cách tổ chức đánh giá.

BÀI 1. EM LÀM QUEN VỚI BÀN PHÍM

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

Với hình minh họa và cách phân biệt các khu vực phím trong SGK là của bàn phím máy tính để bàn thông dụng. GV cần lưu ý điểm này khi giới thiệu về bàn phím.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

Hoạt động khởi động

Hoạt động này mang tính chất *gợi động cơ* để HS hứng thú và nhớ lại về bàn phím. GV hoàn toàn có thể thay thế hoạt động này bằng những trò chơi khác như ô chữ hay mở mảnh ghép để đoán xem các gợi ý đang nói về bộ phận nào của máy tính.

1. Khu vực chính của bàn phím

Hoạt động 1

Tiếp nối hoạt động khởi động, ở hoạt động này GV tổ chức cho HS nhắc lại những điều đã biết về chức năng của bàn phím.

Với hoạt động tìm hiểu các khu vực của bàn phím, GV có thể dạy học kiến tạo như sau: GV mô tả một vài đặc điểm của từng khu vực và cho HS gắn thẻ hoặc gọi tên khu vực đó.

2. Các hàng phím

Hoạt động 2

Tương tự như hoạt động 1, ở hoạt động này GV cần tổ chức cho HS nhận diện được các

hàng phím. GV có thể cho HS quan sát trực tiếp trên máy tính của mình (nếu học trên phòng máy) hoặc quan sát bàn phím trên máy GV hoặc sử dụng một số bàn phím (đã hỏng) cho các nhóm quan sát và phát hiện.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong SGK

Luyện tập

Bài 1. a) – 2), b) – 1), c) – 3).

Bài 2. Nếu muốn gõ chữ “TIN HOC”, em cần sử dụng phím ở những hàng phím: trên, dưới và cơ sở.

Vận dụng

Đây là một câu hỏi kích thích tư duy sáng tạo của HS nên GV cần khuyến khích tất cả các phương án trả lời, ví dụ như để nhận biết được đó là hàng phím cơ sở, để đặt tay cho đúng, để dễ tìm vị trí đặt ngón tay mà không cần nhìn,...

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

XEM TIN TỨC VÀ GIẢI TRÍ TRÊN TRANG WEB

MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc,...).
- Nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.
- Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ

Chú ý phân biệt về mức độ và mục đích dạy học phần nội dung giao nhau của hai bài học. Phần nội dung giao nhau này là các loại thông tin bổ ích và lí thú, phù hợp với HS tiểu học, đó là những thông tin *phục vụ học tập, giúp mở rộng hiểu biết và giải trí lành mạnh*.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Phương pháp đánh giá thường xuyên ở đây chủ yếu là phương pháp quan sát. Công cụ để đánh giá đơn giản là các yêu cầu (câu hỏi) trong các nhiệm vụ học tập.

BÀI 1. THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

Khi dạy bài học này có khả năng GV sẽ thực hiện vượt quá yêu cầu cần đạt, chẳng hạn như dạy HS biết cách thao tác với trình duyệt, ví dụ: cách nhập địa chỉ trang web, cách điều hướng để truy cập trên nhiều trang web, đặc biệt là cách tìm kiếm thông tin trên Internet. Không yêu cầu HS lớp 3 biết và thực hiện được những kiến thức và kĩ năng này.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

1. Xem tin tức và chương trình giải trí trên Internet

Với mỗi mục tiêu cần đạt trong bài học, GV có thể thực hiện thành hai pha: Ở pha 1, HS được tổ chức trao đổi, thảo luận để trả lời câu hỏi hoặc thực hiện một câu đố giống như trò chơi. Ở pha 2, HS được cung cấp kiến thức cần ghi nhớ.

Hoạt động 1

GV có thể thay thế các hình ảnh (cắt từ video) trong SGK hoặc thay bằng các video mà HS có thể xem được trực tiếp trên trang web. GV cũng có thể bổ sung các video mới theo gợi ý về các *tin tức* và *chương trình giải trí* được liệt kê trên đây.

2. Tìm trên Internet những thông tin không có sẵn trong máy tính

Hoạt động 2

Câu hỏi trong hoạt động này mang tính gợi mở để một lần nữa minh họa rằng trong máy tính không có sẵn thông tin cần tìm hiểu và có thể tìm được nó ở trên Internet. GV khuyến khích HS liên hệ với trường hợp tương tự và xung phong đứng lên kể cho cả lớp cùng nghe.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong sgk

Luyện tập

Em có thể xem được trên Internet những bản tin hữu ích và những chương trình giải trí lành mạnh. Ví dụ như: bản tin thời tiết; thông báo của phòng, sở Giáo dục; các bản nhạc, bài hát, video kể chuyện dành cho thiếu niên.

Vận dụng

Đồng ý: Trên Internet có thể xem được thông tin về thời tiết. Có thể truy cập Internet bất kì khi nào và ở khắp nơi trên thế giới. Do đó, ta có thể biết được ở bất kì đâu trên Trái Đất, trời có mưa hay không.

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

CHỦ ĐỀ C1. SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM

MỤC TIÊU

- Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.
- Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể. Ví dụ: xếp một số mảnh bìa có ghi chữ cái theo thứ tự abc; xếp sách vở vào một ngăn tủ, xếp ảnh vào một ngăn tủ khác, quần áo vào ngăn khác nữa, trong ngăn tủ lớn xếp sách có thể chia làm các ngăn nhỏ hơn (ngăn chứa sách, ngăn chứa vở, ngăn chứa truyện,...).
- Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.
- Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ C1

Chủ đề C1 có thời lượng hai tiết, gồm hai bài học, đánh số 1 và 2. Mỗi bài dạy trong một tiết.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá kết quả học tập thông qua câu trả lời của HS, qua điền phiếu học tập, kết quả vẽ sơ đồ, kết quả điểm đạt được ở trò chơi, tinh thần thái độ của HS tham gia các hoạt động học tập. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 1. SỰ CẦN THIẾT CỦA SẮP XẾP

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

Cần HS nhận thấy mối quan hệ giữa sắp xếp và tìm kiếm: Nếu sắp xếp các đồ vật thì khi cần tìm một đồ vật nào đó ta sẽ tìm được nhanh hơn.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

GV tránh giải thích hay đặt câu hỏi “Sắp xếp là gì?” sẽ gây quá tải, khó trả lời cho HS.

1. Sắp xếp để tìm được nhanh hơn

Hoạt động 1

Cuối Hoạt động 1, GV nhấn mạnh câu chốt: Cần sắp xếp mọi thứ gọn gàng, ngăn nắp để khi cần tìm thì sẽ tìm được nhanh hơn.

2. Em tập sắp xếp

Hoạt động 2

Đây là hoạt động thực hành để HS quen với sơ đồ thể hiện một sắp xếp phân loại. GV có thể đưa ra câu hỏi: Nếu thay đổi thứ tự các hình vẽ ở hàng dưới có được không? Giúp HS hiểu thứ tự của các hình biểu diễn các loại cùng cấp trong sơ đồ là không quan trọng.

Phương pháp dạy học hiệu quả là phương pháp trực quan kết hợp với thuyết trình để giải thích cho HS, phát hiện vấn đề và giải quyết vấn đề, phương pháp đặt câu hỏi, khuyến khích HS tự suy nghĩ để trả lời.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong sgk

Luyện tập. Đây là bài toán sắp xếp phân loại, HS quan sát các tranh và có thể phân thành bốn loại:

- Ngăn 1 chứa ảnh phong cảnh (5, 6, 10, 12).
- Ngăn 2 chứa ảnh hoa (2, 7, 11).
- Ngăn 3 chứa ảnh các con vật trên rừng (3, 8, 9).
- Ngăn 4 chứa các con vật còn lại (1, 4).

Cũng có thể HS chia thành bốn loại khác, chẳng hạn: phong cảnh, hoa, con vật sống trên cạn, con vật sống dưới nước. Kể cả trường hợp HS chỉ phân làm ba loại: phong cảnh, hoa, con vật. Mỗi cách phân loại của HS cần được vẽ thành sơ đồ hình cây.

Vận dụng. Danh sách lớp thường được xếp để tên học sinh theo thứ tự vần abc. Xếp như vậy để khi cần dễ tìm thấy tên một HS theo dự định. Ví dụ muốn tìm tên bạn Hoa (để ghi thêm hay đọc thông tin liên quan đến bạn Hoa): Nếu mất thầy, cô giáo đang nhìn vào tên bạn Tuấn thì biết cần dịch chuyển mắt tìm ở trên tên bạn Tuấn (T sau H trong bảng chữ cái), ngược lại

nếu đang nhìn thấy tên bạn Hà thì thầy, cô giáo biết là tên Hoa phải ở dưới tên Hà vì O đứng sau A trong bảng chữ cái.

CHỦ ĐỀ C2. LÀM QUEN VỚI THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

MỤC TIÊU

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

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ C2

Chủ đề C2 giúp HS thấy được cấu trúc cây thư mục là một cách sắp xếp phân loại thông tin được lưu trữ trong máy tính; giúp HS nhận ra được tệp, thư mục và cây thư mục, từ đó biết được vai trò của cây thư mục trong việc tổ chức lưu trữ các tệp. Cuối cùng giúp HS thực hiện được cách tạo ra cây thư mục để lưu trữ, sắp xếp phân loại các tệp.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Phương pháp đánh giá thường xuyên chủ yếu là phương pháp quan sát và phương pháp đánh giá qua sản phẩm

BÀI 2. CÂY THƯ MỤC

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

HS cần nhận ra được các thư mục con của một thư mục, đường dẫn từ một thư mục đến một thư mục nào đó để truy cập được tệp ở cuối đường dẫn. Cuối cùng HS biết được cấu trúc cây thư mục và mô tả được nó, vẽ được một cây thư mục theo yêu cầu, vẽ được cây thư mục để lưu trữ và chia nhóm, phân loại một tập hợp các tệp theo yêu cầu.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

1. Vai trò cây thư mục

Hoạt động 1

GV nên bắt đầu bằng việc tổ chức cho HS làm việc theo nhóm để trả lời các câu hỏi khám phá một cây thư mục cho trước.

2. Cấu trúc cây thư mục

Hoạt động 2

Hoạt động 2 sẽ giúp HS hiểu được cấu trúc cây của thư mục ở những trường hợp cụ thể.

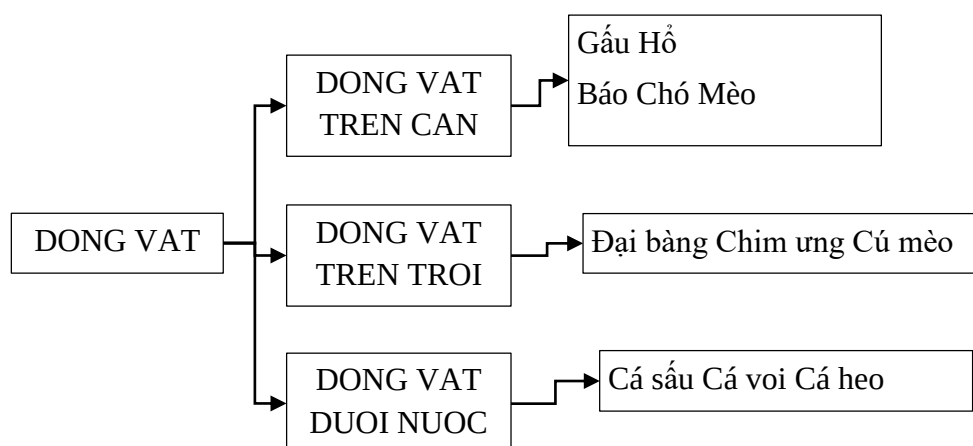
C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong sgk

Luyện tập

Theo Hình 2, cây thư mục Giải trí gồm các thư mục: Ảnh, Học tập và Khám phá. Đây là các thư mục con của thư mục Giải trí. Không tính các thư mục con của thư mục Ảnh.

Vận dụng

Có nhiều cách vẽ cây thư mục để lưu trữ ảnh của các loại động vật. Mỗi cách thể hiện một cách chia nhóm, phân loại các con vật. Dưới đây là một cách:



Chủ đề D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ SỬ DỤNG THÔNG TIN CÁ NHÂN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ MỘT CÁCH PHÙ HỢP

MỤC TIÊU

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

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ

Chủ đề giúp HS biết có thể sử dụng máy tính để lưu trữ và trao đổi thông tin cá nhân, biết cần có ý thức bảo vệ những thông tin cá nhân này khi giao tiếp trên máy tính để đề phòng kẻ xấu lợi dụng và gây hại cho bản thân và gia đình.

Đây là một chủ đề đặc biệt vì nó chỉ có một bài học. Bài học thực hiện cả ba yêu cầu cần đạt của chủ đề.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Phương pháp đánh giá thường xuyên khi dạy học chủ đề này có thể được thực hiện thông qua quan sát HS trao đổi, thảo luận để trả lời câu hỏi và đưa ra ý kiến về các tình huống ứng xử trong môi trường số được nêu ra trong các hoạt động học.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

Tách thành chủ đề E1 và lựa chọn một trong hai chủ đề E2 hoặc E3. Chủ đề E1 gồm ba bài học. Chủ đề E2 gồm hai bài học và chủ đề E3 gồm hai bài học.

CHỦ ĐỀ E1. LÀM QUEN VỚI BÀI TRÌNH CHIẾU ĐƠN GIẢN

MỤC TIÊU

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và kích hoạt được bằng cách nhấp chuột vào biểu tượng.
- Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E1

Bài học thứ nhất giúp HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu PowerPoint, kích hoạt được PowerPoint và tạo được tệp trình chiếu có nội dung là vài dòng văn bản đơn giản không dấu. Bài học thứ hai giúp HS thêm được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt tên cho tệp trình chiếu. Bài học thứ ba tạo cơ hội cho HS thực hành hoàn thiện bài trình chiếu đơn giản của bản thân theo những chủ đề mà các em yêu thích.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Khi đánh giá thường xuyên, nên đối chiếu với yêu cầu cần đạt của chủ đề. Cần bám sát định hướng mới về kiểm tra, đánh giá, đó là kết hợp hài hoà giữa nhận xét của GV và điểm số. (Theo Thông tư của Bộ năm 2020)

BÀI 1. EM LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

Mặc dù không cần phân biệt cho HS rõ nhưng GV cần lưu ý các thuật ngữ “bài trình chiếu”, “tệp trình chiếu” và “trang trình chiếu”.

- Thực hiện đúng mức yêu cầu cần đạt đã nêu trong chương trình.
- Chú trọng dạy học gợi mở và hướng dẫn HS tự tìm tòi, khám phá, bồi dưỡng khả năng tự học.

Một lưu ý nữa là SGK không nói chính xác về phiên bản, những hình chụp trong sách là minh hoạ, do đó GV có thể chủ động điều chỉnh phiên bản phù hợp với trường mình.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

1. Làm quen với người bạn mới

Hoạt động 1

GV tổ chức cho HS nhận diện biểu tượng của phần mềm trình chiếu PowerPoint bằng cách hiển thị một loạt các hình ảnh được phóng to trên màn hình nền. HS chỉ ra biểu tượng của PowerPoint và cho HS mô tả về biểu tượng này, tìm ra đặc trưng nổi bật của biểu tượng, đặc biệt là chữ P viết tắt.

Nếu học trên phòng máy, GV có thể cho HS thực hành theo cặp để kích hoạt phần mềm và chỉ ra một số thao tác lỗi của HS, ví dụ không nhấp đúp được chuột.

2. Tạo bài trình chiếu đầu tiên

Hoạt động 2

Nếu học trên lớp, GV có thể gọi một vài HS lên thực hiện trên máy của GV, những HS khác quan sát, ghi vào vở và đổi chéo cho bạn cùng cặp để kiểm tra.

Nếu học trên phòng máy, GV tổ chức cho HS thực hiện hoạt động trong SGK. GV có thể tổ chức cho HS trao đổi theo cặp hoặc nhóm, thi đua tạo sản phẩm nhanh và đúng để tạo hứng thú cho các em.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong sgk

Luyện tập

Bài 1. Đáp án 2).

GV có thể giới thiệu cho HS biểu tượng của hai phần mềm ứng dụng còn lại (Microsoft Word, Microsoft Paint) để HS tự tìm hiểu nếu cần hoặc biết là sẽ được học ở những nội dung sau.

Vận dụng. Bài này GV có thể cho HS thực hiện ở trên lớp nếu có thời gian hoặc để đến giờ thực hành. Nếu không thực hiện ngay thao tác, GV có thể cho HS ghi lại các bước để tạo bài trình chiếu này.

Bước 1. Kích hoạt phần mềm trình chiếu PowerPoint.

Bước 2. Trong ô tiêu đề gõ “Giới thiệu về gia đình em”, trong ô phụ đề gõ họ và tên em.

Bước 3. Thêm một trang trình chiếu mới, trong ô tiêu đề gõ “Các thành viên trong gia đình”, trong ô phụ đề gõ tên từng thành viên.

CHỦ ĐỀ E2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN TẬP THAO TÁC VỚI CHUỘT MÁY TÍNH

MỤC TIÊU

- Cầm chuột đúng cách.
- Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển con trỏ chuột, kéo thả chuột, nhấp nút chuột, nhấp đúp, sử dụng nút cuộn của chuột.
- Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E2

Chủ đề E2 gồm có hai bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học. Bài học thứ nhất giúp HS khám phá phần mềm Mouse Skills, nhận thấy việc sử dụng phần mềm có thể giúp thực hiện luyện tập các thao tác với chuột và nhận ra được chức năng của nút cuộn chuột. Bài học thứ hai giúp HS sử dụng được phần mềm Mouse Skills để luyện tập các thao tác với chuột.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Khi đánh giá thường xuyên, nên đối chiếu với yêu cầu cần đạt của chủ đề. Cần bám sát định hướng mới về kiểm tra, đánh giá, đó là kết hợp hài hòa giữa nhận xét của GV và điểm số. (Theo Thông tư của Bộ năm 2020)

Mỗi hoạt động trong các bài học đều ẩn chứa gợi ý cho GV cách tổ chức đánh giá thường xuyên. Căn cứ vào nội dung của từng hoạt động, ta có thể lựa chọn một trong các cách tổ chức đánh giá phù hợp. Với chủ đề này phù hợp nhất là cho HS tự đánh giá và đánh giá theo cặp. Cụ thể như sau:

BẢNG KIỂM TỰ ĐÁNH GIÁ CÁC THAO TÁC VỚI CHUỘT

Tên học sinh:

(Xác nhận công việc đã hoàn thành ở Hoàn thành và ghi điểm đạt được từ phần mềm vào ô Điểm đạt được)

STT	Thao tác	Hoàn thành	Điểm đạt được
1	Di chuyển chuột	✓	
2	Nháy chuột	✓	
3	Nháy chuột phải	✓	
4	Nháy đúp chuột	✓	

CHỦ ĐỀ E3. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU THẾ GIỚI TỰ NHIÊN

MỤC TIÊU

- Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Ví dụ: Máy tính giúp quan sát về loài vật, về Trái Đất quay quanh Mặt Trời.
- Kể lại được những gì quan sát đã đem lại thêm hiểu biết mới.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E3

Bài học thứ nhất giúp HS tìm hiểu sự phát triển từ hạt mầm thành cây đậu thông qua xem video. Sự phát triển này HS không dễ dàng quan sát bằng mắt thường được. Bài học thứ hai giúp HS nhận thức được nhờ sử dụng máy tính các em có thể tìm hiểu và biết thêm được những điều lí thú về thế giới tự nhiên như hệ Mặt Trời, vòng đời của ếch,...

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYỀN

Mỗi hoạt động trong các bài học đều ẩn chứa gợi ý cho GV cách tổ chức đánh giá thường xuyên. Dưới đây là một số cách tổ chức đánh giá.

Một ví dụ về rubric đánh giá như sau:

PHIẾU HƯỚNG DẪN ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM NHÓM

Tiêu chí	Mức 3	Mức 2	Mức 1
Nội dung trình bày (6đ)	Trình bày được chi tiết, đầy đủ các nội dung có trong video.	Trình bày được đầy đủ các nội dung có trong video nhưng chưa chi tiết.	Trình bày chưa đầy đủ các nội dung có trong video.

Hình thức trình bày (3đ)	Trình bày rõ ràng, dễ theo dõi.	Trình bày rõ ràng, khó theo dõi.	Trình bày chưa rõ ràng, khó theo dõi.
Thời gian trình bày (1đ)	Trình bày trong thời gian quy định.	Trình bày quá thời gian quy định từ 1 đến 2 phút.	Trình bày quá thời gian quy định từ 2 phút trở lên.

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

CHỦ ĐỀ F1. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC

MỤC TIÊU

- Nêu được một số công việc hằng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.
- Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.
- Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn, chẳng hạn làm một phép tính hay chuẩn bị cặp sách trước khi đi học có thể gồm một số bước.
- Sử dụng được cách nói “*Nếu... Thì...*” thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào một điều kiện có được thoả mãn hay không.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ F1

Chủ đề F1 có thời lượng ba tiết gồm ba bài học (đánh số 1, 2, 3), mỗi bài phù hợp dạy trong một tiết.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá kết quả học tập thông qua câu trả lời của HS, kết quả điền phiếu học tập, ghi nhận tinh thần thái độ của HS thông qua các hoạt động học tập. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 2. THỰC HIỆN MỘT VIỆC TÙY THUỘC VÀO ĐIỀU KIỆN

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

Thông qua vài ví dụ quen thuộc hằng ngày, giúp HS nhận biết được có những việc ta thực hiện hay không là tùy thuộc vào một điều kiện cụ thể, ta thường hay dùng cặp từ “*Nếu...thì...*” để nói về điều đó.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

Hoạt động khởi động

Với hoạt động hình thành kiến thức, phát huy tính chủ động tích cực của HS, yêu cầu HS đưa ra các câu nói sử dụng “*Nếu... thì...*” và lưu ý trong ví dụ cụ thể đâu là điều kiện, đâu là việc thực hiện có điều kiện.

1. Tùy vào điều kiện để thực hiện một việc

Hoạt động 1

Phương án sau đây là hợp lí khi chọn việc thực hiện ở cột B tương ứng với điều kiện ở cột A:

A	B
Mai là ngày Chủ nhật được nghỉ học	Em nhặt giấy bọc kẹo bỏ vào sọt rác
Em đánh rơi mất bút viết	Em không chơi bóng đá ở sân
Em bé vứt giấy bọc kẹo ra sàn nhà	Em xin mẹ mua cho em bút viết mới
Trời mưa to	Em xin phép mẹ sáng mai sang nhà bạn chơi

Với hoạt động này, GV khuyến khích HS đưa ra được những ví dụ khác.

2. Sử dụng cách nói Nếu... thì...

Hoạt động 2

GV cần yêu cầu HS dùng từ “Nếu” cho mệnh đề đầu mô tả điều kiện, dùng từ “thì” cho mệnh đề sau mô tả việc thực hiện:

- Nếu mai là ngày Chủ nhật được nghỉ học thì em xin phép mẹ sáng mai sang nhà bạn chơi.
- Nếu em đánh rơi mất bút viết thì em xin mẹ mua cho em bút viết mới.
- Nếu em bé vứt giấy bọc kẹo ra sàn nhà thì em nhặt giấy bọc kẹo bỏ vào sọt rác.
- Nếu trời mưa to thì em không chơi bóng đá ở sân.

Trò chơi: Cho thú ăn

HS được vận dụng câu nói có dạng “Nếu...thì...” trong trường hợp cụ thể, khái niệm “một việc” ở đây là chọn loại thức ăn, còn “điều kiện” ở đây là tên con vật.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong sgk

Luyện tập

Việc bạn Hương dự định làm tối nay phụ thuộc vào một điều kiện, đó là: Hương đã làm xong hết bài tập trong chiều nay chưa. Nếu chiều nay Hương đã làm xong bài tập thì tối Hương sẽ xem ti vi. Nếu chiều nay Hương chưa làm xong bài tập thì tối nay Hương sẽ làm nốt bài tập.

Vận dụng

Có thể trả lời như sau: “Nếu” chữ số ở hàng đơn vị nhỏ hơn 5 “thì” thay chữ số ở hàng đơn vị bằng chữ số 0. Ngược lại, “Nếu” chữ số ở hàng đơn vị bằng hoặc lớn hơn 5 “thì” tăng chữ số ở hàng chục lên 1 và thay chữ số ở hàng đơn vị bằng 0. Qua bài luyện tập này mở rộng thêm cho HS có thể phải sử dụng nhiều câu nói có cặp từ “Nếu... thì...”.

Ví dụ:

Nếu hôm nay là thứ Hai **thì** có tiết chào cờ. *Ngược lại*, **nếu** hôm nay là thứ Bảy **thì** có tiết sinh hoạt lớp. *Ngược lại*, **nếu** hôm nay không là thứ Hai hoặc thứ Bảy **thì** không có tiết chào cờ và sinh hoạt lớp.

Có thể tách thành ba câu “Nếu... thì...”:

- **Nếu** hôm nay là thứ Hai **thì** có tiết chào cờ.

- Nếu hôm nay là thứ Bảy **thì** có tiết sinh hoạt lớp.
- Nếu hôm nay không là thứ Hai hoặc thứ Bảy **thì** không có tiết chào cờ và sinh hoạt lớp.

Thêm vào đó, điều kiện đứng sau “Nếu” có thể được phát biểu gồm nhiều câu đơn lẻ kết hợp lại (bằng 5 hay lớn hơn 5) và việc thực hiện phát biểu sau “thì” có thể gồm nhiều hơn một thao tác.

CHỦ ĐỀ F2. NHIỆM VỤ CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

MỤC TIÊU

- Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào.
- Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với trợ giúp của máy tính.
- Thực hiện được nhiệm vụ do GV đặt ra, có sử dụng máy tính.

GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ F2

Chủ đề F2 có thời lượng hai tiết gồm hai bài học (đánh số 1 và 2), mỗi bài dự kiến phù hợp dạy trong một tiết.

GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá HS thông qua các hoạt động học tập, trong đó có đánh giá sản phẩm của hoạt động cùng với đánh giá thái độ tham gia các hoạt động học tập của HS.

BÀI 1. PHÁT BIỂU NHIỆM VỤ VÀ TÌM SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

A. Giải thích các khái niệm khó và lưu ý về yêu cầu cần đạt

Thông qua ví dụ quen thuộc giúp HS ý thức được cần phát biểu một nhiệm vụ được rõ ràng, đầy đủ. Đồng thời khuyến khích HS luôn tìm biết được những việc mà máy tính có thể trợ giúp.

B. Gợi ý về phương pháp và cách tổ chức các hoạt động dạy học, học tập

1. Cách phát biểu một nhiệm vụ

GV đã làm rõ:

- Cái đã có, đã cho biết: Sử dụng phần mềm trình chiếu để tạo một bài trình chiếu; nội dung bài trình chiếu là giới thiệu về bản thân.
- Kết quả cần đạt (sản phẩm cần có): Bài trình chiếu giới thiệu về bản thân, bài trình chiếu có từ 3 đến 5 trang.

Với phát biểu nhiệm vụ rõ ràng như vậy bạn Thuỳ Anh hiểu được chính xác việc cần làm.

Hoạt động 1

Chú ý, nếu trong phát biểu nhiệm vụ của HS có những câu phụ, hợp lí. Tuy không phải liên quan trực tiếp đến nhiệm vụ nhưng thấy hợp lí, sinh động thì cũng cần khuyến khích cho vấn đề trình bày có tính thực tế, sinh động hơn. Tuy nhiên cần lưu ý HS tránh thêm vào nhiều, dài dòng.

2. Tìm sự trợ giúp của máy tính

Hoạt động 2

Câu hỏi 1. Có thể coi đây là câu hỏi mở, có thể bổ sung một vài ý khác nhau.

Câu hỏi 2. Cũng có thể coi đây là một câu hỏi mở. Chẳng hạn, bổ sung thêm việc vẽ phác thảo tờ rơi.

Khuyến khích việc triển khai bài học này ở phòng máy tính, HS có cơ hội sử dụng máy tính để thiết kế tờ rơi. Tuy nhiên yêu cầu cần đạt ở bài này là về phát biểu nhiệm vụ rõ ràng, việc xác định được nhiệm vụ cần thực hiện và chia được nhiệm vụ cụ thể thành các bước thực hiện, chứ không yêu cầu làm ra được tờ rơi.

C. Hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong SGK

Luyện tập

HS có thể đưa ra các ví dụ khác nhau về phát biểu nhiệm vụ. GV có thể gợi ý một số nhiệm vụ mà các em đã làm.

Những nhiệm vụ được phát biểu theo cách trả lời hai câu hỏi:

- 1) Những gì em đã có, đã biết, đã có để thực hiện nhiệm vụ?
- 2) Cần làm ra gì, cần tạo ra sản phẩm gì? (Chú ý lời kể chuyện, lời giải thích bức tranh cũng là sản phẩm của nhiệm vụ).

Vận dụng. Câu trả lời là mở, cần khuyến khích HS tự tin nêu đề xuất, GV nhận xét, góp ý dựa vào đề xuất cụ thể của HS. Ở bài luyện tập này cũng có thể tổ chức để HS góp ý cho bạn. Lưu ý “ba việc em đã thực hiện” mới đúng yêu cầu, chứ không phải ba việc bất kì em biết là có thể sử dụng máy tính để thực hiện.

Phần thứ ba

MỘT VÀI GIÁO ÁN MINH HOẠ

I. GIÁO ÁN MINH HOẠ 1

Chủ đề A1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

Bài 5. BẢO VỆ SỨC KHỎE KHI DÙNG MÁY TÍNH

(Thời gian thực hiện: 1 tiết)

A. Mục tiêu

1) Về kiến thức

Bài học cung cấp những kiến thức sau:

- Tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính.
- Tác hại của tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi.
- Vị trí phù hợp của màn hình với mắt và nguồn sáng trong phòng.
- Thực hiện quy tắc an toàn về điện và đề phòng tai nạn về điện khi làm việc với máy tính.

2) Về năng lực

Góp phần phát triển năng lực tin học thành tố NLb (Ứng xử phù hợp trong môi trường số): *Biết bảo vệ sức khỏe khi sử dụng thiết bị kỹ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ, ...).* Các biểu hiện cụ thể của NLb trong bài học như sau:

- Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính.
- Nhận ra và nêu được tác hại của tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi.
- Biết vị trí phù hợp của màn hình với mắt và nguồn sáng trong phòng
- Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện và có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi làm việc với máy tính.

3) Về phẩm chất

Trung thực và trách nhiệm: Có trách nhiệm với bản thân và trung thực trong đánh giá đánh giá bản thân và bạn bè về ý thức bảo vệ sức khỏe khi sử dụng máy tính cũng như các thiết bị sử dụng điện khác.

B. Thiết bị dạy học và học liệu

1) Giáo viên

- Kế hoạch bài dạy, SGK, máy tính.
- Hình ảnh về ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính (SGV); Hình ảnh hoặc video minh họa tư thế ngồi sai.
- Một số hình ảnh về sử dụng các thiết bị điện không an toàn.

2) Học sinh

- SGK, máy tính.

C. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động khởi động (7 phút)

a) Mục tiêu

- HS biết được một tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính có thể dẫn đến mỏi mắt và cận thị.
- HS biết được vị trí phù hợp của mắt với màn hình và vị trí phù hợp của màn hình với nguồn sáng trong phòng

b) Nội dung

Hãy trao đổi, thảo luận để trả lời các câu hỏi sau:

Câu 1: Câu hỏi trong hoạt động (HĐ) *Khởi động*: SGK, trang 15.

Câu 2: Theo em, khoảng cách phù hợp giữa mắt và màn hình là bao nhiêu (cm)? Màn hình có nên để đối diện với nguồn sáng trong phòng không?

c) Sản phẩm

Hai câu trả lời của HS cho 2 câu hỏi trên đây.

Tổ chức dạy học

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV trình chiếu 2 câu hỏi nêu ở phần nội dung và cho HS theo từng bàn trao đổi, thảo luận để trả lời trong thời gian 5 phút.

❖ Thực hiện nhiệm vụ

Câu 1: HS suy nghĩ, thảo luận và có thể dự đoán mắt sẽ bị lóa, nhòe, mỏi, ... khi cố nhìn sát vào màn hình.

Câu 2: HS suy đoán, ước lệ và đưa ra khoảng cách phù hợp giữa mắt và màn hình. Cho biết màn hình có nên để đối diện với nguồn sáng trong phòng không.

❖ Báo cáo, thảo luận

- Một số HS đại diện nhóm được yêu cầu trả lời 2 câu hỏi.
- HS các nhóm được yêu cầu giơ tay nếu đồng ý hoặc bổ sung, trình bày ý kiến của nhóm mình.

❖ Kết luận, nhận định

- GV nhận xét câu trả lời và ý kiến phản hồi của các nhóm.
- GV chốt kiến thức:
 - + Nhìn sát vào màn hình sẽ gây mỏi mắt. Nếu nhìn như vậy nhiều lần có thể gây cận thị. Ngồi nhìn sát với màn hình như vậy có thể dẫn đến ngồi sai tư thế. Nếu ngồi sai tư thế như một thói quen có thể gây bệnh về cổ và cột sống (*Câu 1*).
 - + Ngồi sao cho mắt ngang tầm màn hình và nên giữ khoảng cách từ 50 đến 80 cm. Chỗ ngồi cần đủ ánh sáng và không nên để màn hình đối diện với nguồn sáng trong phòng để tránh chói mắt (*Câu 2*).

2. Hoạt động hình thành kiến thức và vận dụng (24 phút)

Hoạt động 2.1. Tìm hiểu cách ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính (14')

a) Mục tiêu

- HS biết được tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính.
- Trong những tình huống cụ thể (qua hình ảnh hoặc video), HS phát hiện được những chỗ sai trong tư thế ngồi làm việc với máy tính không đúng
- HS nêu được tác hại của tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi.

b) Nội dung

Hãy trao đổi, thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ sau:

Nhiệm vụ 1: Câu hỏi trong HD 1, SGK, trang 15. Hơn nữa, em hãy mô tả những tư thế của mắt, lưng, tay và chân trong tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính.

Nhiệm vụ 2: Làm bài tập vận dụng, SGK, trang 16.

c) Sản phẩm

Các câu trả lời của HS cho các câu hỏi được nêu trong 2 nhiệm vụ trên đây.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập dưới dạng một cuộc thi.

	HD của GV	HD của HS
Trước HD (chuyển giao nhiệm vụ)	– Chọn hai dãy bàn ở hai bên lớp và quy định mỗi bên là một đội. – Yêu cầu hai đội thi xem đội nào thực hiện nhanh và đúng 2 nhiệm vụ đã nêu (Thời gian giới hạn 7 phút) – Yêu cầu HS còn lại đóng vai là khán giả quan sát, đồng thời cũng thực hiện 2 nhiệm vụ đã nêu.	– HS cả lớp cũng như hai đội hiểu nhiệm vụ và sẵn sàng hợp tác để trả lời câu hỏi
Trong hoạt động (Thực hiện nhiệm vụ và Báo cáo thảo luận)	– Có thể gợi ý HS đối chiếu Hình 2 (ngồi đúng) với phần giảng bên dưới về tư thế ngồi đúng trong SGK, trang 15. – Sử dụng Hình 1 trong SGK để nêu các điểm ngồi đúng tư thế như trong SGK. – Làm trọng tài cho các đội báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ; Khuyến khích HS là khán giả nêu nhận xét.	– Từng đội trao đổi thảo luận để thực hiện 2 nhiệm vụ, đặc biệt là câu hỏi mở rộng ở nhiệm vụ thứ nhất: liệt kê những tư thế đúng của: mắt, cổ, lưng, tay và chân, ... – Đội xong trước xung phong báo cáo. Đội đối diện và khán giả nhận xét.
Sau hoạt động Kết luận, nhận định	– Trả lời bài tập phần vận dụng để HS so sánh (xem SGK) – Đưa thêm hình ảnh hoặc video	– Ghi chép câu trả lời bài tập vận dụng. – Ghi chép phần chốt kiến

	minh hoạ tư thế ngồi sai để HS phát hiện. – <i>Chốt kiến thức:</i> Nêu phần ghi nhớ thành 3 ý để HS ghi chép.	thức trong SGK, trang 15.
--	--	---------------------------

Hoạt động 2.2. Thực hiện quy tắc an toàn về điện (10 phút)

a) Mục tiêu

HS biết thực hiện quy tắc an toàn về điện và có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi làm việc với máy tính.

b) Nội dung

Hãy trao đổi, thảo luận để trả lời các câu hỏi ở HĐ 2, SGK, trang 16.

c) Sản phẩm

Câu trả lời của HS cho câu hỏi trên đây. Câu trả lời mong đợi từ phía HS là:

Hình 1: Để nước gần thiết bị sử dụng điện, cụ thể là máy tính, nếu sơ ý làm đổ nước lên chúng sẽ gây chập điện và hỏng thiết bị. Trong tình huống này có thể sẽ hỏng bàn phím.

Hình 2: Đưa các vật nhọn bằng kim loại như mũi kéo, mũi dao vào lỗ ổ cắm điện sẽ bị giật điện hoặc gây chập và cháy nổ.

Hình 3: Chạm tay vào lỗ ổ cắm điện hoặc những chỗ không được bọc nhựa (chất cách điện) dễ bị điện giật.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức cho HS thảo luận theo nhóm.

	HĐ của GV	HĐ của HS
Trước HĐ (chuyển giao nhiệm vụ)	- Quy định mỗi bàn là một nhóm. - Nêu nhiệm vụ của các nhóm như ở phần nội dung.	Các nhóm hiểu nhiệm vụ và sẵn sàng thảo luận để trả lời câu hỏi.
Trong hoạt động (Thực hiện nhiệm vụ)	- Giải thích thêm: kim loại và nước có thể dẫn điện, nhựa, ni lông là chất cách điện. - Chỉ cho HS một vài nguyên nhân dẫn đến bị điện giật, một số trường hợp dẫn đến bị chập điện gây hư hại thiết bị.	HS trao đổi, thảo luận trong nhóm để dự đoán những cảnh báo vi phạm quy tắc an toàn về điện trong 3 hình có trong SGK, trang 16.
Sau hoạt động (Báo cáo, thảo luận và Kết luận, nhận định)	- Nêu quy tắc an toàn về điện như hai gạch đầu dòng trong SGK, trang 16. Có thể nêu rõ hơn như sau: Quy tắc an toàn về điện là quy tắc sử dụng những thiết bị sử dụng điện, ví dụ như máy tính, quạt điện sao cho không bị điện giật hoặc không bị chập điện và cháy nổ. <i>Chốt kiến thức:</i> Nêu câu chốt kiến thức	- Một số HS đại diện nhóm lần lượt trả lời các dự đoán cho các Hình 1, 2, 3 trong SGK - Ghi chép phần chốt kiến thức.

	trong SGK.	
--	------------	--

3. Hoạt động luyện tập (4 phút)

a) Mục tiêu

HS được luyện tập củng cố kiến thức của bài học: biết tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính, biết tác hại của ngồi sai tư thế, biết tình huống không thực hiện quy tắc an toàn về điện.

b) Nội dung

Hãy trả lời câu hỏi trắc nghiệm ở HĐ Luyện tập, SGK, trang 16.

c) Sản phẩm

Câu trả lời của HS cho câu hỏi trên đây.

Câu trả lời mong đợi là: Câu 2 sai vì ngồi làm việc với máy tính sai tư thế có thể gây bệnh liên quan chủ yếu đến mắt, cổ và cột sống, không liên quan đến khả năng nghe của tai, do đó không gây bệnh khiếm thính.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức cho HS làm việc cá nhân (GV làm việc chung với cả lớp).

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV trình chiếu 2 câu hỏi nêu ở phần luyện tập trong SGK và yêu cầu HS độc lập suy nghĩ và trả lời.

❖ Thực hiện nhiệm vụ

HS suy nghĩ trả lời câu hỏi.

GV có thể cho HS tham khảo hình ngồi đúng tư thế với các chú thích bên cạnh (Hình 1, SGK)

❖ Báo cáo, thảo luận

- Một số HS được yêu cầu trả lời (chỉ ra câu 2 sai). Một số HS khác được yêu nhận xét.
- GV có thể đưa thêm một số tình huống cụ thể vi phạm quy tắc an toàn về điện rồi tổ chức cho HS trao đổi, thảo luận và chỉ ra những chỗ sai hay chỗ vi phạm đó khi sử dụng các thiết bị điện.

❖ Kết luận, nhận định

- GV nhận xét kết quả và tinh thần học tập của cả lớp.
- Nêu phần *Ghi nhớ* trong SGK để HS ghi vào vở.

II. GIÁO ÁN MINH HOẠ 2

Chủ đề A2. THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU

Bài 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH

(Thời gian thực hiện: 1 tiết)

A. Mục tiêu

1) Về kiến thức

Bài học cung cấp những kiến thức sau:

- Thông tin thường gặp trong cuộc hàng ngày, đó là những gì mang lại cho con người sự hiểu biết về thế giới xung quanh và về chính mình.
- Hàng ngày, con người vẫn thường xuyên tiếp nhận thông tin và dựa vào thông tin để quyết định hành động.
- Khi tiếp nhận được thông tin, con người cần có quyết định hành động đúng đắn và kịp thời, nếu không kịp thời có thể dẫn đến hậu quả không tốt.

2) Về năng lực

Góp phần phát triển năng lực tin học thành tố NLc (Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của ICT). Các biểu hiện cụ thể của NLc trong bài học như sau:

- Chỉ ra được đâu là thông tin và đâu là quyết định trong những tình huống con người tiếp nhận thông tin và đưa ra quyết định hành động. Tình huống này có thể trong SGK, SBT hoặc của GV.
- Nêu được ví dụ (tình huống) nhờ có thông tin mà con người có quyết định hành động đúng đắn và kịp thời. Ví dụ này có thể trong SGK, của GV hoặc của HS tự nêu ra. (Ví dụ nhằm minh họa vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người.)

3) Về phẩm chất

Trách nhiệm: Có trách nhiệm khi đưa ra một quyết định hoặc hành động đúng đắn và kịp thời khi tiếp nhận được thông tin trong học tập cũng như trong cuộc sống.

B. Thiết bị dạy học và học liệu

1) Giáo viên

- Kế hoạch bài dạy, SGK, máy tính.
- Hình ảnh trong SGK hoặc tương tự.

2) Học sinh

- SGK, máy tính.

C. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động khởi động (7 phút)

a) Mục tiêu

HS tự nêu được những gì làm các em thích thú và nhận thấy khi có thông tin liên quan đến điều đó thì các em có những quyết định tương ứng.

b) Nội dung

Hãy trao đổi, thảo luận để trả lời các câu hỏi trong hoạt động *khởi động*, SGK, trang 17.

c) Sản phẩm

Câu trả lời cho câu hỏi ở HĐ khởi động: Lời kể của HS về một thông tin và hành động tương ứng khi nhận được thông tin đó.

d) Tổ chức dạy học

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV trình chiếu câu hỏi của HĐ khởi động và yêu cầu HS thực hiện trong thời gian 5 phút.

❖ Thực hiện nhiệm vụ

GV có thể gợi ý cho các em bằng một số câu hỏi, chẳng hạn:

- Em có thích xem phim hoạt hình không? Nếu biết tối nay trên một kênh của ti vi chiếu bộ phim hoạt hình mà em yêu thích, em sẽ làm gì khi biết điều đó? (Xin phép bố, mẹ cho xem? Hoàn thành bài tập sớm để xem? Rủ bạn cùng xem?,...)
- Em có thích đi tham quan du lịch cùng các bạn trong lớp không? Nếu được tin nhà trường tổ chức cho HS đi tham quan vào Chủ nhật tuần này thì em sẽ làm gì? (Xin phép bố, mẹ được đi với lớp? Chuẩn bị một số thứ cho buổi đi tham quan?,...)

HS trong nhóm, mỗi người đều kể về những thông tin làm các em thích thú và nêu rõ quyết định tương ứng của mình.

❖ Báo cáo, thảo luận

- Một số HS trong nhóm được yêu cầu xung phong phát biểu, kể về thông tin và quyết định hành động của mình.
- GV chính xác hóa câu trả lời của HS: *thông tin* và *quyết định* (trong suy nghĩ) hoặc *hành động* khi nhận được thông tin đó..

❖ Kết luận, nhận định

- GV nhận xét câu trả lời và ý kiến phản hồi của HS.
- GV *kết luận*: Hàng ngày con người vẫn thường xuyên tiếp nhận thông tin và dựa vào thông tin để quyết định hành động.

2. Hoạt động hình thành kiến thức (20 phút)

Hoạt động 2.1. Dựa vào thông tin để quyết định (10')

a) Mục tiêu

- HS nêu được ví dụ hàng ngày con người vẫn thường xuyên tiếp nhận thông tin và dựa vào thông tin để quyết định hành động.
- HS chỉ ra được đâu là thông tin và đâu là đâu là quyết định hành động trong những tình huống cụ thể con người tiếp nhận thông tin.

b) Nội dung

Dựa vào 3 câu hỏi trong hoạt động 1, SGK, trang 17, hãy thực hiện *trò chơi đóng vai*. Mỗi lần đóng vai, một cặp bạn sẽ đứng lên, một bạn hỏi và một bạn trả lời. Có thể sử dụng câu hỏi trong SGK hoặc các câu hỏi khác do chính HS tự nghĩ ra. (Có thể gọi đây là *hoạt động cặp đôi*)

Lưu ý:

- Có hai loại câu hỏi: (1) *thông tin* gì dẫn quyết định hành động đó? và (2) *quyết định hành động* gì khi nhận được thông tin đó?

- Thông tin có thể đến từ hình ảnh nhờ nhìn thấy, từ âm thanh nhờ nghe thấy hoặc từ xúc giác nhờ sờ thấy.

c) Sản phẩm

Các cặp câu hỏi và trả lời của HS về thông tin và quyết định hành động trong các tình huống cụ thể.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập thông qua *trò chơi đóng vai*.

	HĐ của GV	HĐ của HS
Trước HĐ (<i>chuyển giao nhiệm vụ</i>)	– Nêu quy định trò chơi đóng vai như đã giới thiệu ở phần nội dung hoạt động và bắt đầu cho HS tham gia chơi.	– HS cả lớp hiểu nhiệm vụ và sẵn sàng tham gia trò chơi.
Trong hoạt động (<i>Thực hiện nhiệm vụ</i>)	– Làm trọng tài cho các cặp đôi hỏi và trả lời. – Có thể yêu cầu các cặp thay đổi loại câu hỏi hoặc nguồn thông tin (hình ảnh, âm thanh, xúc giác). – Chú ý hướng dẫn HS thể hiện trực quan các tình huống	– Từng cặp đôi HS (tự chọn cặp hoặc được GV chỉ định) thực hiện trò chơi đóng vai. Mỗi cặp đặt và trả lời một câu hỏi về một trong 2 thứ: thông tin hoặc quyết định hành động
Sau hoạt động (<i>Báo cáo thảo luận</i>) (<i>Kết luận, nhận định</i>)	– Nhận xét tinh thần thái độ và hiệu quả đặt câu hỏi và trả lời của các cặp HS. – <i>Chốt kiến thức</i>: Nêu phần chốt cuối mục kiến thức.	– Ghi chép phần chốt cuối mục kiến thức trong SGK, trang 17.

Hoạt động 2.2. Dựa vào thông tin để hành động (10 phút)

a) Mục tiêu

Trong những tình huống cụ thể con người dựa vào thông tin vừa tiếp nhận được để đưa ra hành động, HS nêu được ý kiến cho biết quyết định hành động đó có đúng đắn và kịp thời hay không.

b) Nội dung

Hãy trao đổi và thảo luận để trả lời câu hỏi ở HĐ 2, SGK, trang 18.

Nếu được, hãy đưa ra thêm ví dụ về những tình huống mà em có quyết định đúng đắn và kịp thời khi nhận được thông tin.

c) Sản phẩm

Câu trả lời của HS cho câu hỏi trên đây.

d) Tổ chức dạy học

Vận dụng phương pháp dạy học *phát hiện và giải quyết vấn đề*.

	HĐ của GV	HĐ của HS
Trước HĐ (<i>chuyển giao nhiệm vụ</i>)	– Trình chiếu câu hỏi đã nêu ở phần nội dung HĐ – Chia lớp thành một số cặp nhóm chọn câu trả lời (đồng ý hoặc không đồng ý) và tranh luận, giải thích vì sao lại chọn câu trả lời đó.	– Các nhóm hiểu nhiệm vụ và sẵn sàng tham gia tranh luận, trả lời câu hỏi.
Trong hoạt động (<i>Thực hiện nhiệm vụ và Báo cáo, thảo luận</i>)	– GV khuyến khích HS nêu ví dụ tương tự và nêu tác hại của những quyết định không đúng trong những ví dụ của các em đưa ra. – GV có thể bổ sung những tình huống mới có thể dẫn đến tranh luận. Ví dụ: Em bị đau bụng và đến phòng Y tế của trường. Em thấy cửa phòng đóng kín nhưng không khóa. Em sẽ quyết định hành động như thế nào?	– HS trao đổi, thảo luận trong nhóm để đưa ra câu trả lời “đồng ý” hoặc “không đồng ý” cho từng tình huống trong SGK và có thể trong ví dụ mà các em tự đưa ra.
Sau hoạt động (<i>Kết luận, nhận định</i>)	– Nhận xét kết quả hoạt động của các nhóm. – <i>Chốt kiến thức:</i> Nêu câu chốt cuối mục kiến thức trong SGK.	– Một số nhóm được yêu cầu báo cáo câu trả lời câu hỏi trong SGK và số ví dụ mà nhóm đưa ra. – Ghi vở phần chốt kiến thức.

3. Hoạt động luyện tập và vận dụng (8 phút)

a) Mục tiêu

HS được luyện tập, củng cố và vận dụng kiến thức của bài học: xác định được đâu là thông tin và đâu là quyết định trong những tình huống tiếp nhận thông tin cụ thể; Kể về những tình huống đã gặp trong đó chỉ rõ đâu là thông tin và đâu là quyết định đúng đắn, kịp thời khi nhận được thông tin đó.

b) Nội dung

Hãy làm bài tập Luyện tập và Vận dụng, SGK, trang 18.

c) Sản phẩm

Bài làm của HS cho hai bài tập trên đây.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức cho HS làm việc theo cặp.

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV trình chiếu 2 bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK và yêu cầu HS suy nghĩ và trả lời theo từng cặp hai bạn ngồi cạnh nhau.

❖ Thực hiện nhiệm vụ

Với bài tập luyện tập, HS suy nghĩ, trao đổi và trả lời câu hỏi. Câu trả lời đúng là: Mẹ bạn Bình nghe dự báo thời tiết nên đã tiếp nhận được thông tin: Tối nay trời trở lạnh. Với thông tin đó, mẹ bạn Bình quyết định lấy chăn bông để sẵn trên giường để khi ngủ Bình đắp chăn tránh rét.

Với bài tập vận dụng, HS kể cho nhau nghe về tình huống của riêng mình, chỉ ra thông tin và quyết định hành động, giải thích vì sao có quyết định, hành động như vậy.

❖ *Báo cáo, thảo luận*

- Một số cặp được yêu cầu trình bày bài làm hai bài tập đã nêu.
- Vì bài tập vận dụng là một câu hỏi mở, vừa để luyện tập vừa mang tính vận dụng, giúp HS tự do tùy chọn các tình huống. Do đó, thông qua câu trả lời của HS, GV đưa ra nhận xét, đánh giá và bổ sung. Có thể khuyến khích HS đánh giá chéo, nhận xét câu trả lời của bạn.

❖ *Kết luận, nhận định*

- GV nhận xét kết quả và tinh thần học tập của cả lớp.
- Nêu phần *Ghi nhớ* trong SGK để HS ghi vào vở.

III. GIÁO ÁN MINH HOẠ 3

Chủ đề E1. LÀM QUEN VỚI BÀI TRÌNH CHIẾU ĐƠN GIẢN

Bài 2. THÊM ẢNH VÀO TRANG CHIẾU

(Thời gian thực hiện: 1 tiết)

A. Mục tiêu

1) Về kiến thức

Bài học cung cấp những kiến thức sau:

- Cách mở tệp trình chiếu từ bảng chọn **File**.
- Cách chèn ảnh vào trang trình chiếu từ dải lệnh **Insert**.

2) Về năng lực

Góp phần phát triển năng lực tin học thành tố NLd (Ứng dụng ICD trong học và tự học): *Tạo được sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập hoặc vui chơi. Ví dụ bài trình chiếu đơn giản, bưu thiếp, bức vẽ,* Các biểu hiện cụ thể của NLd trong bài học như sau:

- Thực hiện được cách mở tệp trình chiếu đã lưu.
- Thực hiện được cách thêm ảnh vào trang trình chiếu.

3) Về phẩm chất

Yêu nước, nhân ái: Thể hiện tình cảm yêu quê hương đất nước, yêu gia đình và bạn bè qua việc sử dụng ảnh về phong cảnh quê hương hoặc gia đình, bạn bè để đưa vào bài trình chiếu của mình.

B. Thiết bị dạy học và học liệu

1) Giáo viên

- Kế hoạch bài dạy, SGK, máy tính.

- Bài trình chiếu với hình ảnh trong SGK hoặc tương tự.

2) Học sinh

- SGK, máy tính.

C. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động khởi động (5 phút)

a) Mục tiêu

HS so sánh được giữa hai bài trình chiếu có hình ảnh minh họa và không có hình ảnh minh họa, từ đó có nhu cầu muốn tìm hiểu cách thêm hình ảnh cho bài trình chiếu đã lưu.

b) Nội dung

Yêu cầu: Em hãy so sánh bài trình chiếu “Làm quen” ở bài học trước với bài trình chiếu ở Hình 1 trong HĐ khởi động, SGK trang 52. Từ đó em hãy trả lời câu hỏi được nêu trong HĐ (Em phải làm gì để có trang trình chiếu như của bạn Lan Anh?).

c) Sản phẩm

Câu trả lời của HS cho 2 câu hỏi trên đây. Câu trả lời mong đợi từ phía HS là:

- Ở bài trình chiếu trước, trang trình chiếu thứ hai chưa có nội dung. Ở bài trình chiếu này, trang trình chiếu thứ hai không những có chữ mà còn được thêm hình ảnh nhìn rất đẹp.
- Cần thực hiện mở tệp trình chiếu đã lưu và thêm ảnh cho trang trình chiếu.

Tổ chức dạy học

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV chuẩn bị sẵn bài trình chiếu “Làm quen” của bài học trước mà trang chiếu thứ hai có hình ảnh về loài vật yêu thích như hình mẫu trong SGK.

GV trình diễn bài trình chiếu này cho HS quan sát và đưa ra 2 câu hỏi như đã nêu trong phần nội dung của HĐ.

GV yêu cầu HS suy nghĩ và trả lời trong 5 phút.

❖ Thực hiện nhiệm vụ

HS so sánh và chỉ ra sự khác biệt về trang trình chiếu thứ hai giữa hai bài trình chiếu.

HS nêu công việc phải làm để có được bài trình chiếu như mong đợi: mở tệp trình chiếu đã lưu, thêm hình ảnh vào trang trình chiếu thứ hai.

Có thể HS hiểu vượt quá mức độ yêu cầu của câu hỏi 2, nghĩa là các em tưởng rằng phải chỉ ra thao tác cụ thể để thực hiện các công việc: mở bài trình chiếu đã lưu, gõ chữ và thêm ảnh vào trang chiếu. Nếu HS không trả lời được hoặc cho biết “em không biết cách thêm ảnh vào trang chiếu” thì GV nói đó chính là việc cần làm và em chỉ cần trả lời như vậy là đủ (nghĩa là việc em cần làm là: mở bài trình chiếu đã lưu rồi thêm ảnh vào trang trình chiếu). Nhân đó, GV giới thiệu nội dung của bài học và bước vào HĐ hình thành kiến thức.

❖ Báo cáo, thảo luận

- Một số HS được yêu cầu xung phong trả lời hai câu hỏi.
- GV chính xác hóa câu trả lời của HS.

❖ Kết luận, nhận định

GV gợi động cơ cho việc tại sao cần mở tệp trình chiếu đã lưu và thêm ảnh vào trang trình chiếu: Mở tệp để chỉnh sửa bài trình chiếu theo nhu cầu, thêm ảnh để làm cho bài trình chiếu đẹp hơn, hấp dẫn hơn, giúp truyền tải thông tin một cách trực quan, sinh động và hấp dẫn người xem.

2. Hoạt động hình thành kiến thức (18 phút)

Hoạt động 2.1. Mở tệp trình chiếu đã lưu (9')

a) Mục tiêu

- HS thực hiện được cách mở tệp trình chiếu đã lưu.
- HS thêm được văn bản cho trang trình chiếu đã lưu.

b) Nội dung

Hãy thực hiện theo yêu cầu của hai câu hỏi trong HĐ 1, SGK, trang 52, cụ thể như sau:

- Hãy nêu các bước mở tệp trình chiếu đã lưu đồng thời minh họa mở tệp “Làm quen”
- Thêm văn bản cho trang trình chiếu thứ hai của tệp “Làm quen” theo yêu cầu.

c) Sản phẩm

- Phát biểu và minh họa của HS thực hiện hai bước mở tệp trình chiếu đã lưu.
- Kết quả thực hiện thêm văn bản vào trang trình chiếu.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức dạy học lí thuyết kết hợp thực hành:

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV đưa ra yêu cầu hoạt động như đã nêu ở phần nội dung.

❖ Thực hiện nhiệm vụ

Tuỳ theo tình hình cụ thể, GV tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ theo một trong ba cách sau:

Cách 1: Chia nhóm hai HS/máy, một HS đọc hướng dẫn trong SGK, một HS thực hiện theo, sau đó đổi ngược lại.

Cách 2: GV thao tác làm mẫu trên máy tính và hướng dẫn HS làm theo thao tác của GV.

Cách 3: GV thao tác làm mẫu trên máy tính, cho HS ghi vào vở các bước của thao tác, sau đó thực hành trên máy tính cá nhân.

❖ Báo cáo, thảo luận

- Một số HS được yêu cầu báo cáo kết quả thực hiện.
- Một số HS được yêu cầu nêu các bước mở tệp trình chiếu đã có hoặc lên máy tính của GV thực hiện minh họa cho cả lớp xem

❖ Kết luận, nhận định

GV nêu câu chốt trong SGK: Mở tệp trình chiếu đã lưu để có thể chỉnh sửa khi cần.

Hoạt động 2.2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu (9 phút)

a) Mục tiêu

HS nêu và thực hiện được các bước thêm ảnh vào trang trình chiếu.

b) Nội dung

Các em hãy quan sát cách thực hiện để thêm ảnh vào bài trình chiếu, từ đó hãy phát biểu

các bước thực hiện thao tác thêm ảnh vào trang trình chiếu.

c) Sản phẩm

Phát biểu của HS về các bước thêm ảnh vào trang trình chiếu.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức dạy học kiến tạo với kiến thức cần kiến tạo là các bước thực hiện thêm ảnh vào trang trình chiếu, tóm tắt các bước như sau:

- GV nêu yêu cầu.
- GV làm mẫu thao tác và HS quan sát.
- HS nêu các bước thực hiện.

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV đưa ra yêu cầu hoạt động như đã nêu ở phần nội dung.

❖ Thực hiện nhiệm vụ và báo cáo, thảo luận

GV tạo sẵn thư mục một số loài vật mà HS lớp 3 yêu thích (chó, mèo, lợn, gà, thỏ,...) để các em có ảnh chèn vào bài trình chiếu.

GV đặt thư mục ảnh sẵn cho các em.

GV làm mẫu thao tác thêm ảnh vào trang trình chiếu cho HS quan sát.

HS trao đổi trong vài phút và sau đó nêu các bước thực hiện thêm ảnh cho trang trình chiếu.

2 HS được gọi lên: một HS phát biểu thao tác, một HS thực hiện thao tác theo phát biểu của bạn. Nếu là học trên phòng máy thì hoạt động cặp đôi, một HS phát biểu, một HS thực hiện tại máy tính của mình.

❖ Kết luận, nhận định

GV nêu câu chốt trong SGK: Thêm ảnh vào trang trình chiếu sẽ giúp bài trình chiếu của em sinh động và hấp dẫn hơn.

3. Hoạt động luyện tập và vận dụng (12 phút)

a) Mục tiêu

HS luyện tập, củng cố cách thêm ảnh vào bài trình chiếu. Tạo được bài trình chiếu mới có ảnh minh họa.

b) Nội dung

Hãy làm bài tập Luyện tập và Vận dụng, SGK, trang 53.

c) Sản phẩm

- Câu trả lời của HS cho bài tập trắc nghiệm ở phần luyện tập.
- Bài trình chiếu của HS đã tạo với hình ảnh gia đình được thêm vào trang trình chiếu thứ hai.

d) Tổ chức dạy học

Tổ chức cho HS làm việc theo cặp.

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

GV trình chiếu 2 bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK và yêu cầu HS suy nghĩ và trả lời theo từng cặp hai bạn ngồi cạnh nhau.

❖ *Thực hiện nhiệm vụ*

HS trao đổi và trả lời bài tập trắc nghiệm trong phần luyện tập và chọn phương án đúng là Insert\Picture.

HS cùng nhau tạo bài trình chiếu mới theo yêu cầu của phần vận dụng. HS thay phiên nhau: một HS nêu thao tác, một HS theo đó thực hiện thao tác.

GV nêu thư mục có ảnh sẵn để HS chọn. Với những HS khá giỏi, GV có thể giới thiệu cách mở tới thư mục chứa ảnh dựa trên những kiến thức đã học ở Chủ đề C (Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin).

GV nhìn bao quát cả lớp, hướng dẫn các cặp còn lúng túng trong thực hành tạo bài trình chiếu và thêm ảnh vào trang trình chiếu.

❖ *Báo cáo, thảo luận*

- Một số cặp được yêu cầu trình bày bài làm hai bài tập đã nêu.
- GV nhận xét, khen ngợi và góp ý nếu cần thiết.

❖ *Kết luận, nhận định*

- GV nhận xét kết quả và tinh thần học tập của cả lớp.
- Nêu phần *Ghi nhớ* của bài học trong SGK để HS ghi vào vở.

Ghi chú: Nếu thời gian cho hoạt động hình thành kiến thức thiếu thì bài tập vận dụng sẽ được thực hiện ở giờ thực hành. Nếu không thực hiện ngay thao tác, GV có thể cho HS ghi lại các bước để tạo bài trình chiếu này. Với yêu cầu về hình ảnh gia đình, GV có thể nhờ phụ huynh HS gửi trước hoặc GV lựa chọn một vài hình ảnh vẽ về gia đình trên mạng Internet để các em luyện tập.

Hà Nội, tháng 5 năm 2022