**CHỦ ĐỀ D**

**ĐẠO DỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ**

**BẢN QUYỀN SỬ DỤNG PHẦN MỀM  
TÔN TRỌNG QUYỀN TÁC GIẢ CỦA PHẦN MỀM**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT**  
**1. Kiến thức, kĩ năng:**

- Nêu được vài ví dụ về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí

- Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm miễn phí khi được phép.

2. **Năng lực**:  
***a. Năng lực chung*:**

- Năng lực tự chủ và tự học: HS biết tự đọc sách để trả lời câu hỏi của GV trong quá trình học tập, mạnh dạn, tự tin trình bày, phát biểu ý kiến cá nhân đối với các nội dung, kiến thức có liên quan đến bài học.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS biết thảo luận nhóm để hình thành kiến thức mới, thực hành nhóm, hoàn thành bài tập, tạo sản phẩm do GV giao.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: HS nêu thêm được một số phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí không có trong sách.

***b. Năng lực riêng:***

- NLb. Ứng xử phù hợp trong môi trường số: chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép và phần mềm miễn phí.

**3. Phẩm chất:**

- Chăm chỉ: Hoàn thành nhiệm vụ học tập của nhóm hoặc cá nhân do GV đưa ra.

- Trách nhiệm: tích cực tham gia các HĐ học tập nhóm do GV tổ chức, có ý thức tôn trọng bản quyền

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

**1. Giáo viên**:

- Máy tính của giáo viên và học sinh có kết nối Internet, máy chiếu, bài giảng điện tử.

**2. Học sinh:**

- Sách giáo khoa, vở ghi, bút.

**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN** | **HOẠT ĐỘNG CỦA HS** |
| **1. KHỞI ĐỘNG (5 phút)**  *a, Mục tiêu:*  - Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học.  - Xác định được vấn đề chính cần giải quyết ở bài học này.  *b, Cách thực hiện:* | |
| - GV vào trang [https://www.online-stopwatch.com/](https://www.online-stopwatch.com/duck-race) gọi tên ngẫu nhiên học sinh trả lời các câu hỏi sau:  ? Em hãy kể tên 3 phần mềm mà em đã dùng  ? Phần mềm có phải do người tạo ra không?  ? Nếu em là người làm ra phần mềm, em sẽ bán cho người cần dùng hay cho họ miễn phí?  - Giới thiệu vào bài | - Câu trả lời mong đợi của HS:  + Ba phần mềm mà em đã dùng: unikey, word, RapidTyping  + Phần mềm là sản phẩm do con người làm ra.  + Nếu em là người làm ra phần mềm, em sẽ bán cho những người cần dùng.  - Lắng nghe, ghi chép. |
| **2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (20 phút)**  **2.1. Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí**  *a, Mục tiêu:*  - Biết và nêu được vài ví dụ về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí  *b, Cách thực hiện:* | |
| - GV đưa ra câu hỏi, yêu cầu hs trao đổi theo cặp đôi, trả lời câu hỏi:  ? Nghiên cứu SGK trang 26 và kể tên một số phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí  ? Kể thêm tên một số phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí khác với phần mềm trong SGK  - Gọi HS trả lời  - Nhận xét, kết luận: Trong thực tế có phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí | - Hs bắt cặp và thảo luận trả lời câu hỏi  - Hs trả lời.  - Phần mềm không miễn phí: Hệ điều hành Windows 10, Microft Ofice 2016.  - Phần mềm miễn phí: RapdTyping, Mouse Skills  - Quan sát nhận xét bạn.  - Lắng nghe |
| **2.2. Không được vi phạm bản quyền**  *a, Mục tiêu:*  - Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được cho phép  *b, Cách thực hiện:* | |
| - GV đưa ra câu hỏi, yêu cầu hs thảo luận nhóm, trả lời câu hỏi:  ? Phần mềm máy tính do đâu mà có  ? Em hiểu thế nào về tác giả của phần mềm máy tính  ? Tác giả có quyền gì đối với phần mềm của mình  ? Cần phải được sự cho phép của ai khi sử dụng phần mềm  ? Em hiểu thế nào về phần mềm có bản quyền  ? Trả lời câu hỏi ở phần hoạt động SGK trang 27  - Gv cho một số nhóm báo cáo kết quả thảo luận  - Nhận xét, kết luận:  + Phần mềm máy tính là sản phẩm trí tuệ, tài sản của người đó làm ra(gọi là tác giả). Tác giả có quyền đối với phần mềm của mình. Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là phần mềm có bản quyền  + Không được sử dụng phần mềm khi chưa được cho phép | - HS hoạt động nhóm để trả lời câu hỏi  2-> 3 nhóm HS trình bày các nội dung mà giáo viên đưa ra trước lớp  - Lắng nghe |
| **3. LUYỆN TẬP (6 phút)**  *a, Mục tiêu:* Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập, qua đó vận dụng vào thực tiễn.  *b, Cách thực hiện:* | |
| - Gọi 1 HS lên tổ chức trò chơi: “Ai nhanh, Ai đúng” trả lời các câu hỏi trong SGK Trang 27  - GV cùng 1 HS tổ chức cho cả lớp trò chơi  - Nhận xét, khen ngợi. | **-** HS nhận nhiệm vụ.  - Sử dụng thẻ hoa để trả lời câu hỏi  - Lắng nghe |
| **4. VẬN DỤNG (4 phút)**  *a, Mục tiêu:* Giúp HS vận dụng kiến thức đã học để giải thích được các tình huống thực tế phát triển năng lực giải quyết vấn đề, sáng tạo.  *b, Cách thực hiện:* | |
| - Yc HS dùng máy tìm kiếm thông tin trên Internet để tìm giá của một phần mềm mà em đã từng sử dụng.  - Giáo viên theo dõi, quan sát và giải đáp các thắc mắc (nếu có).   * Khen ngợi, động viên * Kết luận:   + Có những phần mềm không miễn phí, có những phần mềm miễn phí. Mọi người chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép  + Vi phạm bản quyền là xấu, phạm pháp luật  - Nhắc học sinh chuẩn bị bài sau. | - Lắng nghe  - Thực hiện    - Lắng nghe |

**IV. Điều chỉnh bổ sung nếu có:** ……………………………….………………

……………………………………………………………………………………