

QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM THỊ QUỲNH ANH (đồng Chủ biên)
LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI – ĐỖ THỊ NGỌC QUỲNH

TIN HỌC

Sách giáo viên



Chân trời sáng tạo

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

Lời nói đầu	3
PHẦN 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG	4
PHẦN 2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ	12
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính.....	12
Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	17
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	
Bài 3. Thông tin trên trang web.....	21
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet.....	26
Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp	32
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	
Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	39
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	44
Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản	50
Bài 9. Bài trình chiếu của em	56
Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu	62
Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá	67
Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím.....	73
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
Bài 12. Làm quen với Scratch	75
Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện	81
Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu	86
Đề kiểm tra Học kì I	91
Đề kiểm tra Học kì II	95

LỜI NÓI ĐẦU

Quý thầy, cô giáo thân mến!

Tin học 4 – Sách giáo viên là tài liệu hỗ trợ giáo viên triển khai dạy học sách giáo khoa Tin học 4 thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Tin học 4 – Sách giáo viên trình bày ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm của sách giáo khoa Tin học 4. Điều này giúp các thầy cô giáo hiểu rõ nội dung sách giáo khoa, từ đó có thể tổ chức triển khai các phương án dạy học sách giáo khoa Tin học 4 một cách linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với điều kiện thực tiễn lớp học.

Tin học 4 – Sách giáo viên gồm hai phần:

PHẦN 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG

Phần này giới thiệu những vấn đề chung như mục tiêu môn học, yêu cầu cần đạt của chương trình giáo dục môn Tin học lớp 4 và gợi ý phân phối thời lượng dạy học các bài trong sách giáo khoa Tin học 4.

PHẦN 2. HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

Phần này trình bày ý tưởng sư phạm, gợi ý về phương pháp, cách tổ chức dạy học theo từng bài học trong sách giáo khoa. Điều này giúp giáo viên triển khai bài học linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với thực tiễn lớp học.

Mặc dù các tác giả đã rất cố gắng, song Tin học 4 – Sách giáo viên khó tránh khỏi những hạn chế, thiếu sót. Các tác giả xin trân trọng đón nhận mọi ý kiến đóng góp của quý thầy, cô giáo để cuốn sách ngày càng hoàn thiện hơn.

Trân trọng cảm ơn quý thầy, cô!

Các tác giả

PHẦN 1.

NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG

1. GIỚI THIỆU MÔN HỌC

a) Mục tiêu chung

Chương trình môn Tin học góp phần hình thành, phát triển những phẩm chất chủ yếu và năng lực chung đã được xác định trong Chương trình tổng thể, đồng thời góp phần hình thành, phát triển năng lực Tin học gồm năm thành phần năng lực sau đây:

- NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông;
- NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số;
- NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông;
- NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học;
- NLe: Hợp tác trong môi trường số.

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

- Học vấn số hoá phổ thông (DL) nhằm giúp HS hoà nhập với xã hội hiện đại, sử dụng được các thiết bị số và phần mềm cơ bản thông dụng một cách có đạo đức, văn hoá và tuân thủ pháp luật.
- Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) nhằm giúp HS sử dụng và áp dụng hệ thống máy tính giải quyết vấn đề thực tế một cách hiệu quả và sáng tạo.
- Khoa học máy tính (CS) nhằm giúp HS hiểu biết các nguyên tắc cơ bản và thực tiễn của tư duy máy tính, tạo cơ sở cho việc thiết kế và phát triển các hệ thống máy tính.

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

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

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

c) Nội dung cốt lõi và yêu cầu cần đạt môn Tin học lớp 4

Nội dung cốt lõi	Yêu cầu cần đạt
Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng	
Phần cứng và phần mềm	<ul style="list-style-type: none"> Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết. Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng. Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.
Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	<ul style="list-style-type: none"> Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách. Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách. Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	
Thông tin trên trang web	<ul style="list-style-type: none"> Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết. Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.
Chủ đề C. Tạo chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	
Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet	<ul style="list-style-type: none"> Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm. Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá). Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự trợ giúp của giáo viên (GV) hoặc phụ huynh.
Tạo chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	<ul style="list-style-type: none"> Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo và xoá thư mục, xoá tệp, di chuyển một thư mục hay một tệp vào trong thư mục khác, sao chép thư mục và tệp, đổi tên tệp. Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện những thao tác nêu trên.
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	
Bản quyền sử dụng phần mềm	<ul style="list-style-type: none"> Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí. Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.

Chủ đề E. Ứng dụng tin học

Tạo bài trình chiếu	<ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu. – Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng 4 trang) có chữ hoa và chữ thường, có ảnh, có sử dụng công cụ gạch đầu dòng. Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu. – Định dạng được kiểu, màu, kích thước chữ cho văn bản trên trang chiếu. – Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.
Tập soạn thảo văn bản	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản và kích hoạt được bằng chuột. – Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu và lưu trữ được vào thư mục theo yêu cầu. Mở được tệp có sẵn, đặt và đổi được tên tệp. – Đưa được hình ảnh vào văn bản. – Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.
Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá	<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được ví dụ minh họa việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá. – Kể lại được điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện.
Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách, có thể “hướng dẫn” luyện gõ bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo. – Quen được với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất, ví dụ như tập gõ phím Shift tạo chữ hoa, các dấu và các số.

Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

Làm quen với môi trường lập trình trực quan	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi. – Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước. – Tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản, ví dụ điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.
---	---

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

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

Tên chủ đề, bài học	Số tiết	
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	3	
Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	1	
Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	2	
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	2	
Bài 3. Thông tin trên trang web	2	
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LUU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	4	
Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	2	
Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp	2	
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	1	
Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	1	
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	13	
Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	3	
Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản	3	
Bài 9. Bài trình chiếu của em	2	
Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu	2	
Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá	Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím	3
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	8	
Bài 12. Làm quen với Scratch	2	
Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện	3	
Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyên động trên sân khấu	3	
<i>Ôn tập, kiểm tra định kì</i>	4	
Tổng cộng	35	

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

TT	Tên bài	Số tiết		Mục tiêu bài học
		LT 18	TH 13	
Chủ đề A. Máy tính và em				
1	Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính	1		<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết. – Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng. – Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.
2	Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách. – Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách. – Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet				
3	Bài 3. Thông tin trên trang web	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu văn bản. – Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin				
4	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá. – Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm. – Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet với sự trợ giúp của thầy, cô giáo.
5	Bài 5. Thao tác với thư mục, tệp	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo, xoá thư mục; đổi tên, xoá tệp; sao chép, di chuyển thư mục, tệp. – Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục, tệp.

Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số				
6	Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	1		<ul style="list-style-type: none"> – Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép. – Nhận được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.
Chủ đề E. Ứng dụng tin học				
7	Bài 7. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	2	1	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản. – Kích hoạt được phần mềm bằng chuột. – Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu; lưu được tệp vào thư mục theo yêu cầu.
8	Bài 8. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản	2	1	<ul style="list-style-type: none"> – Chèn được hình ảnh vào văn bản. – Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển phần văn bản. – Thực hiện được mở tệp có sẵn, đặt tên tệp và lưu tệp với tên khác.
9	Bài 9. Bài trình chiếu của em	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng bốn trang) có chữ hoa, chữ thường, hình ảnh minh họa và dấu đầu dòng. – Thực hiện được thành thạo kích hoạt và thoát khỏi phần mềm trình chiếu. – Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục theo yêu cầu.
10	Bài 10. Định dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Định dạng được kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu. – Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.
11	Bài 11A. Xem video về lịch sử, văn hoá*	1	2	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận được ví dụ minh họa việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá. – Kể lại được điều quan sát và biết thêm sau khi xem video.
12	Bài 11B. Thực hành luyện tập gõ bàn phím*	1	2	<ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được hệ thống bảng chọn để chọn bài luyện tập. – Nhận thấy được phần mềm có thể giúp luyện tập gõ bàn phím đúng cách. – Thực hiện được theo hướng dẫn của phần mềm để luyện tập gõ các số, sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, kí tự trên của phím có hai kí tự.

Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

13	Bài 12. Làm quen với Scratch	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm Scratch. – Mở và chơi được trò chơi trong Scratch. – Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.
14	Bài 13. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện	2	1	<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước. – Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.
15	Bài 14. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu	2	1	Tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên sân khấu.

3. Gợi ý lập kế hoạch dạy học

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

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

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

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

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

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

Chú ý:

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

– Nội dung giới thiệu cụ thể những điểm nổi bật về nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học của SGK Tin học 4 có trong Tài liệu bồi dưỡng giáo viên Tin học 4 và được cung cấp miễn phí trên trang taphuan.nxbgd.vn.

PHẦN 2.

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

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

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết học.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

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



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

Lưu ý: Do đã được học, làm quen ở lớp 3, HS có thể dễ dàng gọi được đúng tên của các thiết bị ở *Hình 1a* trong SGK: thân máy, màn hình, bàn phím, chuột, loa, máy in.

Ở *Hình 1b* trong SGK, HS có thể trả lời bằng hai cách khác nhau. Ví dụ như: phần mềm trình chiếu/phần mềm PowerPoint, phần mềm mô phỏng Hệ Mặt Trời/phần mềm SolarSystem, phần mềm luyện gõ bàn phím/phần mềm RapidTyping, ...

❖ Sản phẩm

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



1. Phần cứng và phần mềm máy tính

◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

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

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

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với ① (để dễ phân biệt với các số thứ tự khác, GV có thể gọi là "bài tập 1 hoa"), GV yêu cầu HS quan sát *Hình 2 trong SGK* để trả lời các câu hỏi:

+ Phần cứng máy tính làm việc theo lệnh từ đâu? Phần mềm ra lệnh (hay điều khiển) cho thành phần nào của máy tính làm việc? Môi trường hoạt động của phần mềm là gì?

+ Vai trò của phần cứng đối với phần mềm là gì? Không có phần mềm thì các thiết bị phần cứng máy tính có hoạt động được không? Tại sao?

+ Vai trò của phần mềm đối với phần cứng là gì? Không có phần cứng thì phần mềm máy tính có hoạt động được không? Tại sao?

– Đối với ②, GV đặt câu hỏi, gợi ý để HS phát biểu thảo luận:

+ Phần cứng máy tính và cơ thể con người có chung đặc điểm nào? Có thể chạm tay vào hay quan sát được không?

+ Phần mềm máy tính và suy nghĩ, quyết định (trong bộ não) của con người có chung đặc điểm nào? Có thể chạm tay vào hay quan sát được không?

+ Phần cứng hoạt động theo lệnh từ đâu? Cơ thể con người (tay, chân, miệng, ...) làm việc theo điều khiển từ đâu?

Lưu ý:

– *Hình 2 trong SGK* sử dụng hai bánh răng khớp nối với nhau để mô tả sự phụ thuộc lẫn nhau giữa hai thành phần trong hệ thống. Hệ thống bánh răng này chỉ hoạt động được khi cả hai bánh răng cùng hoạt động. Điều này giúp liên tưởng đến mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa phần cứng và phần mềm máy tính: Phải có cả phần cứng và phần mềm máy tính mới hoạt động được.

– Ở lớp 3 HS đã biết ba thành phần cơ bản của máy tính gồm: thân máy, thiết bị vào, thiết bị ra. Ở phần này, GV cần nhấn mạnh cho HS, ngoài các thiết bị phần cứng, phần mềm là một thành phần không thể thiếu của máy tính.

– GV nhắc HS không được chạm vào phần kim loại khi máy tính đang được nối với nguồn điện (HS đã được học ở lớp 3).

Sản phẩm

– HS nêu được tên một số thiết bị phần cứng, phần mềm đã biết; xác định được một đối tượng là phần cứng máy tính dựa trên đặc điểm nhận biết; xác định được một ứng dụng là phần mềm máy tính dựa trên đặc điểm nhận biết hoặc phương pháp loại trừ.

– Khẳng định được không có phần mềm thì phần cứng không hoạt động được. Vì phần cứng hoạt động theo lệnh của phần mềm, không có phần mềm thì không có lệnh điều khiển phần cứng hoạt động.

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

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

Hoạt động

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

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

◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc khen chử để phát biểu trả lời câu hỏi của GV.

Hoạt động

HS trao đổi, thảo luận phát biểu, bảo vệ ý kiến về việc nào nên làm hay không nên làm.
Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

Hoạt động

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

☛ Sản phẩm

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

– HS chỉ ra được:

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

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

BÀI 2. GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.
- Biết và thực hiện được gõ hàng phím số đúng cách.
- Gõ được đúng cách một đoạn văn bản khoảng 50 từ.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt phần mềm Microsoft Word 2016 (sau đây viết tắt là Word).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

Tiết 2: Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1* trong SGK để: nêu tên những hàng phím các em đã biết gõ đúng cách; phát biểu, thảo luận về lí do cần phải gõ bàn phím đúng cách; nêu cách gõ hàng phím số đúng cách.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ở lớp 3 các em đã được học gõ đúng cách các hàng phím nào?
- Tại sao cần phải gõ các hàng phím đúng cách?
- Gõ hàng phím số thế nào là đúng cách?
- Trên cơ sở ý kiến phát biểu, trao đổi của HS, GV dẫn dắt, chuyển sang phần Khám phá.

☛ Sản phẩm

- HS nêu được hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới là những hàng phím các em đã biết gõ đúng cách (đã được học ở lớp 3).
- HS thảo luận, nêu ý kiến cá nhân về lí do cần phải gõ các hàng phím đúng cách.
- HS có thể nêu được hoặc chưa nêu được cách gõ hàng phím số đúng cách.
- HS tích cực phát biểu, thảo luận, hứng thú tìm hiểu bài học.



1. Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách

◎ Mục tiêu

Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, tìm hiểu *Hình 2 trong SGK*, nghe gợi ý của GV để nêu và giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Gõ bàn phím đúng cách mang lại những lợi ích gì?
- Tại sao gõ bàn phím đúng cách sẽ:
 - + Giúp tăng hiệu quả thực hiện công việc?
 - + Tốt cho sức khoẻ?
 - + Hạn chế gây hỏng thiết bị?

Lưu ý: Gõ bàn phím đúng cách bao gồm dùng đúng ngón tay phụ trách để gõ phím, gõ nhẹ, dứt khoát, vươn ngón tay để gõ phím rồi thu ngón tay về phím xuất phát (khi gõ các phím khác phím xuất phát).

☛ Sản phẩm

- HS nêu được gõ bàn phím đúng cách giúp tăng hiệu quả thực hiện công việc, tốt cho sức khoẻ và hạn chế gây hỏng thiết bị.
- HS giải thích được gõ bàn phím đúng cách sẽ:
 - + Giúp tăng hiệu quả thực hiện công việc vì: gõ nhanh, chính xác hơn, từ đó tăng hiệu quả làm việc với máy tính; gõ không cần nhìn bàn phím giúp ta có thể tập trung quan sát màn hình để giải quyết công việc chính.
 - + Tốt cho sức khoẻ vì: Tránh những tác hại do gõ không đúng cách gây ra cho sức khoẻ như đau, mỏi ngón tay, cổ tay,
 - + Hạn chế gây hỏng thiết bị vì: Hạn chế hỏng phím, kẹt phím.

Hoạt động

HS chỉ ra tác hại, hạn chế có thể xảy ra khi gõ bàn phím không đúng cách.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV lưu ý để HS biết: khi chưa quen gõ bàn phím đúng cách thường gõ chậm, gõ nhầm phím, nhưng kiên trì luyện tập sẽ gõ nhanh, chính xác và không cần nhìn bàn phím; so với gõ phím đúng cách thì gõ phím không đúng cách sẽ chậm hơn và thường gõ nhầm phím (kể cả khi đã sử dụng máy tính lâu năm).

☛ Sản phẩm

HS chỉ ra được gõ bàn phím không đúng cách sẽ dẫn đến: gõ chậm hơn và thường bị gõ sai phím; đau, mỏi ngón tay, cổ tay; hỏng phím, kẹt phím; phải thường xuyên nhìn bàn phím nên ít tập trung được cho công việc chính.

HS nêu được kiên trì luyện tập gõ bàn phím đúng cách một cách thành thạo sẽ gõ nhanh hơn và chính xác hơn.

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

2. Gõ phím ở hàng phím số

◎ Mục tiêu

Biết gõ hàng phím số đúng cách.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 3 trong SGK* để chỉ ra phím (hoặc các phím) của hàng phím số tương ứng với ngón tay phụ trách.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS nêu lần lượt tên từng ngón ngay trên mỗi bàn tay và tên phím (hoặc các phím) của hàng phím số do ngón tay phụ trách.

– GV yêu cầu HS nhắc lại thao tác gõ phím khác với phím xuất phát và áp dụng cho việc gõ hàng phím số.

☛ Sản phẩm

HS nêu được:

– Tay trái: ngón út phụ trách phím **1** và phím số **1**; ngón áp út phụ trách phím số **2**; ngón giữa phụ trách phím số **3**; ngón trỏ phụ trách phím số **4** và phím số **5**.

– Tay phải: ngón trỏ phụ trách phím số **6** và phím số **7**; ngón giữa phụ trách phím số **8**; ngón áp út phụ trách phím số **9**; ngón út phụ trách phím số **0**, phím **-**, phím **=** và phím **Backspace**.

HS nêu được thao tác gõ hàng phím số: vươn ngón tay để gõ phím số, sau đó thu ngón tay về phím xuất phát trên hàng phím cơ sở.

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



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

Bài tập 1. HS chỉ ra được A, B, D là những phát biểu đúng, C là phát biểu sai.

Lưu ý: Trên cơ sở phát biểu của HS, GV nhắc nhở về ý thức kiên trì rèn luyện gõ bàn phím đúng cách và lợi ích của gõ bàn phím đúng cách.

Bài tập 2. HS ghép được mỗi ngón tay với phím (hoặc các phím) do ngón tay phụ trách (xem *Hình 4 trong SGK*).



◎ Mục tiêu

- Thực hiện được gõ hàng phím số đúng cách.
- Gõ được đúng cách một đoạn văn bản khoảng 50 từ.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

- GV hướng dẫn để HS nhận biết được biểu tượng Word và thực hiện kích hoạt được phần mềm Word (biểu tượng Word có trên màn hình nền).
- GV tổ chức để HS làm việc nhóm, thực hành theo yêu cầu trong SGK; một HS gõ, HS còn lại quan sát hỗ trợ, nhắc bạn gõ bàn phím đúng cách (bao gồm cả hàng phím số); sau đó đổi vai trò cho nhau.

❖ Sản phẩm

HS gõ được nội dung 5 điều Bác Hồ dạy như trong SGK (có thể không gõ dấu tiếng Việt).



GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm, hoàn thành bài tập vận dụng theo các yêu cầu trong SGK.

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 3. THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết.
- Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em còi tinh truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có kết nối Internet và loa ngoài (để dạy tiết 1).
- Phòng thực hành tin học với các máy tính kết nối Internet (để dạy tiết 2).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu về các dạng thông tin trên trang web.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Hãy nêu những dạng thông tin thường gặp mà em đã được học ở lớp 3. Đặc điểm nhận biết của mỗi loại thông tin này là gì?
- Các em đã truy cập các trang thieunhivietnam.vn, khituongvietnam.gov.vn, truyencotich.vn. Trên các trang này có những dạng thông tin nào?

Lưu ý:

– Ở lớp 3, các em đã biết được ba dạng thông tin thường gặp là: chữ, âm thanh, hình ảnh; HS cũng đã được thực hành truy cập trang thieunhivietnam.vn, truyencotich.vn. Do vậy, về cơ bản HS có thể trả lời được các dạng thông tin trên trang web.

– Nếu có máy tính, máy chiếu và loa ngoài, GV có thể mở trang web thieunhivietnam.vn, truyencotich.vn, cho HS quan sát nội dung trang web, nghe bài hát thiếu nhi để tạo không khí học tập tích cực, sinh động, vui vẻ.

↳ Sản phẩm

HS nêu được:

- Ba dạng thông tin thường gặp là chữ (đọc được), âm thanh (nghe được), hình ảnh (quan sát được).
 - Thông tin trên trang web được trình bày ở ba dạng là chữ, hình ảnh, âm thanh.
- HS tích cực phát biểu, hào hứng tìm hiểu bài học mới.



1. Các loại thông tin chính trên trang web

◎ Mục tiêu

Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu về các loại thông tin chính trên trang web.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV cần dành thời gian để HS tìm hiểu nội dung trong SGK. GV đặt câu hỏi gợi ý để HS tìm hiểu kiến thức với nội dung chính như sau:

- Trên trang web có những loại thông tin nào?
- Video là loại thông tin có thể chứa những dạng thông tin nào?
- Nêu dấu hiệu cho phép nhận biết siêu liên kết trên trang web.
- Khi nào trang web được gọi là siêu văn bản?

Lưu ý:

– SGK giới thiệu thêm video (là một loại thông tin có thể chứa cả ba dạng thông tin chữ, hình ảnh, âm thanh) để giúp HS dễ dàng hơn trong việc chuyển tiếp từ khái niệm dạng thông tin (đã học ở lớp 3) sang khái niệm loại thông tin.

– Để phù hợp với đối tượng HS lớp 4, SGK nêu trang web có chứa siêu liên kết gọi là siêu văn bản. Trong bài học này, mặc định trên trang web có các dạng thông tin phổ biến như: chữ (văn bản), hình ảnh, âm thanh. Đồng thời, các siêu liên kết có thể gắn với đối tượng văn bản (chữ) hay hình ảnh trên trang web. GV không cần giải thích sâu về siêu văn bản (HS sẽ được tìm hiểu thêm về siêu văn bản ở các lớp sau).

– Đối với HS lớp 4 và ở bài này, để tránh phức tạp, khó hiểu cho HS, GV có thể đồng nhất loại thông tin văn bản với thông tin dạng chữ.

– Nếu có máy tính, máy chiếu, GV có thể minh họa để HS nhận biết siêu liên kết trên trang web.

☛ Sản phẩm

Với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được:

- Các loại thông tin chính trên trang web gồm: văn bản, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết.
- Video là một loại thông tin trên trang web. Video có thể có cả thông tin ở dạng hình ảnh, âm thanh và chữ.
- Khi di chuyển con trỏ chuột trên trang web, nơi nào con trỏ chuột chuyển thành dạng thì nơi đó có chứa siêu liên kết.
- Trang web có chứa siêu liên kết được gọi là siêu văn bản.

Hoạt động

HS đọc yêu cầu, quan sát kênh hình, trao đổi và chỉ ra các loại thông tin trên trang web ở *Hình 2, Hình 3 trong SGK*; ghép mỗi loại thông tin với đặc điểm nhận biết tương ứng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV nêu câu hỏi, yêu cầu HS chỉ ra các loại thông tin có trên trang web ở mỗi *Hình 2a, Hình 2b, Hình 3a, Hình 3b trong SGK*; ghép loại thông tin trên trang web với đặc điểm nhận biết.

Lưu ý:

- Một số loại thông tin cùng có đặc điểm "có thể quan sát được". Tuy nhiên, với yêu cầu ghép đôi ở bài tập này thì loại thông tin hình ảnh được ghép với đặc điểm nhận biết "có thể quan sát được" là phù hợp nhất.
- GV có thể sử dụng máy tính, máy chiếu, truy cập một số trang web để HS chỉ ra các loại thông tin trên trang web đang truy cập.

☛ Sản phẩm

– Đối với , HS chỉ ra được các loại thông tin (dựa vào đặc điểm nhận biết) có trên trang web ở *Hình 2a, Hình 2b, Hình 3a, Hình 3b trong SGK*.

– Đối với , HS ghép được loại thông tin và đặc điểm nhận biết, cụ thể: 1 – b, 2 – c, 3 – a, 4 – e, 5 – d.

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

2. Tác hại khi truy cập vào trang web không phù hợp với lứa tuổi

◎ Mục tiêu

Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em còi tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về lí do không nên truy cập và không nên xem những trang web không phù hợp lứa tuổi.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV cần dành thời gian để HS tìm hiểu nội dung trong SGK và đặt câu hỏi để HS phát biểu trả lời với nội dung chính như sau:

- Trên Internet, em có nên xem những thông tin không phù hợp với lứa tuổi của em hay không? Tại sao?
- Tại sao em không nên truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi của em?

☛ Sản phẩm

Với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được:

– Không nên xem những thông tin không phù hợp với lứa tuổi trên Internet vì: xem phim kinh dị, phim ma sẽ làm em sợ hãi, ám ảnh; xem những cảnh tượng bạo lực, tàn ác sẽ ảnh hưởng xấu đến sự phát triển nhân cách; em có thể bị nhiễm những thói hư, tật xấu khi xem những hành vi thiếu văn hóa trên Internet; làm theo hướng dẫn thực hiện những việc nguy hiểm sẽ dẫn đến rủi ro, không an toàn.

– Không nên truy cập vào những trang web không phù hợp với lứa tuổi bởi vì: lợi dụng việc em truy cập vào trang web không phù hợp, người xấu có thể đe doạ, bắt nạt em; khi truy cập vào trang web do người xấu tạo ra, em có thể bị dụ dỗ, lừa đảo; phần mềm độc hại từ trang web này có thể xâm nhập vào máy tính của em để lấy cắp thông tin, làm mất dữ liệu, hư hỏng phần mềm, phần cứng máy tính.

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



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

Bài tập 1. HS nêu được tên và đặc điểm nhận biết của các loại thông tin chính trên trang web gồm: văn bản, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết.

Bài tập 2. HS nêu được khi nháy chuột vào siêu liên kết, trang web sẽ chuyển đến nội dung thông tin siêu liên kết dẫn tới.

Bài tập 3. HS chỉ ra được tất cả các phương án A, B, C, D, E đều là những tác hại có thể xảy ra khi truy cập, xem thông tin không phù hợp trên trang web.



◎ Mục tiêu

– Nhận biết và phân biệt được một loại thông tin trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết, video.

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

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

❖ **Sản phẩm**

Với sự hỗ trợ, giám sát của GV, HS thực hiện được:

- a) Truy cập vào trang web thieunhivietnam.vn.
- b) Quan sát, trên cơ sở áp dụng các dấu hiệu nhận biết để chỉ ra được các loại thông tin có trên trang web (tại thời điểm HS thực hành).
- c) Tìm được nơi chứa siêu liên kết trên trang web, nháy chuột vào nơi chứa siêu liên kết, quan sát và nêu được kết quả khi nháy chuột vào siêu liên kết (nội dung siêu liên kết dẫn tới); sử dụng nút lệnh ← (Back hoặc Quay lại) và kết quả quay lại trang web trước đó (trang web chứa siêu liên kết vừa được nháy chuột).
- d) HS truy cập được bảng chọn trên trang web, chỉ ra được các loại thông tin trên trang web được mở ra (trong đó có loại thông tin video).
- e) HS truy cập được bảng chọn trên trang web, chỉ ra được các loại thông tin trên trang web được mở ra (trong đó có loại thông tin âm thanh).

Lưu ý: Để phục vụ cho mục tiêu của tiết thực hành, GV có thể sử dụng trang web khác phù hợp với yêu cầu của bài học, lứa tuổi của HS.



GV tổ chức (cung cấp thêm những tình huống thực tiễn nếu cần thiết) để HS có thể nêu được (hoặc thấy được) ví dụ cụ thể về tác hại đối với trẻ em khi cô tình truy cập, xem thông tin không phù hợp trên Internet.

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

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

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

Lưu ý:

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

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

Sản phẩm

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

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



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

◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

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

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

- Nêu lợi ích của việc sử dụng máy tìm kiếm thông tin trên Internet.
- Nêu và thực hành minh họa các bước tìm kiếm thông tin bằng máy tìm kiếm theo từ khoá *vườn quốc gia cát tiên* (HS có thể gõ từ khoá là tiếng Việt không dấu); truy cập vào một kết quả tìm kiếm, sau đó trở lại trang danh sách kết quả tìm kiếm.

– Hãy chỉ ra trên màn hình kết quả tìm kiếm: tên và địa chỉ trang web của máy tìm kiếm; từ khoá tìm kiếm; số lượng kết quả tìm kiếm, thời gian tìm kiếm; danh sách kết quả tìm kiếm; thành phần chính của một kết quả tìm kiếm (địa chỉ, tiêu đề, phần nội dung bài viết chứa từ khoá tìm kiếm); trong kết quả tìm kiếm, từ khoá có trong phần nội dung bài viết có đặc điểm gì?

Lưu ý:

– GV cần nhấn mạnh: từ, cụm từ được gõ vào ô tìm kiếm gọi là từ khoá tìm kiếm (gọi tắt là từ khoá).

– GV hướng dẫn để HS nhận thấy rõ: Kết quả tìm kiếm có chứa từ khoá tìm kiếm và được in đậm (kiểu chữ đậm).

– GV lưu ý cho HS biết, nếu ta tìm được thông tin mong muốn ngay trên trang danh sách kết quả tìm kiếm thì có thể không cần thực hiện ③.

– Kết quả tìm kiếm với từ khoá *vườn quốc gia cát tiên* tại thời điểm thực hành minh họa có thể không giống với hình ảnh minh họa trong SGK hoặc có thể có những khác biệt khác. GV cần chủ động, linh hoạt điều chỉnh yêu cầu tìm kiếm và tập trung hướng dẫn HS tìm hiểu về cách sử dụng máy tìm kiếm, cửa sổ kết quả tìm kiếm, cách truy cập vào kết quả tìm kiếm, trở lại danh sách kết quả tìm kiếm.

↳ Sản phẩm

– HS nêu được máy tìm kiếm giúp em dễ dàng, nhanh chóng tìm được thông tin mong muốn trên Internet.

– HS nêu và thực hành được các bước tìm kiếm thông tin bằng máy tìm kiếm theo từ khoá tương tự như ở *Hình 1, Hình 2, Hình 3 trong SGK*.

– Bằng cách chỉ trực tiếp trên màn hình máy tính, HS nêu được:

+ Tên máy tìm kiếm là [Google](#), địa chỉ trang web của máy tìm kiếm là google.com.vn (hoặc google.com).

+ Từ khoá tìm kiếm là từ, cụm từ được gõ vào ô tìm kiếm của máy tìm kiếm.

+ Nơi hiển thị số lượng và thời gian tìm kiếm.

+ Nơi hiển thị danh sách kết quả tìm kiếm.

+ Địa chỉ trang web của bài viết, tiêu đề của bài viết, phần nội dung bài viết có chứa từ khoá tìm kiếm và các từ khoá tìm kiếm này được in đậm.

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

2. Xác định từ khoá tìm kiếm

◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

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

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

Lưu ý:

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

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

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

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

⌚ Sản phẩm

HS nêu được:

– Kết quả tìm kiếm do máy tìm kiếm trả về có chứa từ khoá hoặc nội dung liên quan đến từ khoá.

– Cần chọn từ khoá là tên chủ đề, cụm từ mô tả thông tin cần tìm hay những từ, cụm từ đặc trưng của thông tin cần tìm.

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

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

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

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



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

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

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

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

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



◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Sản phẩm

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

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

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

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

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



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

BÀI 5. THAO TÁC VỚI THƯ MỤC, TỆP (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo, xoá thư mục; đổi tên, xoá tệp; sao chép, di chuyển thư mục, tệp.
- Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục, tệp.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính được cài đặt hệ điều hành Windows 10 và cây thư mục như ở *Hình 1 trong SGK* đã được tạo sẵn.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt hệ điều hành Windows 10 và cây thư mục như ở *Hình 5 trong SGK* đã được tạo sẵn.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc khen chử, quan sát khen hình nêu cách làm để từ cây thư mục như ở *Hình 1 trong SGK* có được cây thư mục như ở *Hình 2 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Cây thư mục kết quả (*Hình 2 trong SGK*) và cây thư mục ban đầu (*Hình 1 trong SGK*) giống nhau và khác nhau như thế nào?

– Ở lớp 3, các em đã được biết những thao tác nào với thư mục? Với những thao tác đó, làm thế nào để từ cây thư mục ở *Hình 1 trong SGK* có được cây thư mục ở *Hình 2 trong SGK*?

– Có cách nào khác, nhanh hơn để từ cây thư mục như ở *Hình 1 trong SGK* có được cây thư mục như ở *Hình 2 trong SGK* hay không?

↳ Sản phẩm

– HS nêu được một số điểm giống nhau và khác nhau giữa cây thư mục ở *Hình 1 trong SGK* và *Hình 2 trong SGK*, cụ thể:

+ Giống nhau: Trên ô đĩa D có thư mục **Hoc tap va giao tri**; trong thư mục **Hoc tap va giao tri** có các thư mục **Lop 4A, Luu tru**; trong thư mục **Lop 4A** có các thư mục **Tieng Viet, Tin hoc, Toan**.

+ Khác nhau: So với cây thư mục ở *Hình 1 trong SGK*, cây thư mục ở *Hình 2 trong SGK* không có thư mục **Truyen** trong thư mục **Lop 4A**, có các thư mục **Tieng Viet, Tin hoc, Toan, Truyen** trong thư mục **Luu tru**.

– HS nêu được: ở lớp 3 đã được học các thao tác tạo, đổi tên, xoá thư mục; cách thực hiện các thao tác tạo, xoá thư mục để từ cây thư mục như ở *Hình 1 trong SGK* có được cây thư mục ở *Hình 2 trong SGK*.

– HS có thể nêu được hoặc chưa nêu được cách sử dụng các lệnh sao chép, di chuyển thư mục để từ cây thư mục như ở *Hình 1 trong SGK* có được cây thư mục ở *Hình 2 trong SGK*.

– Trên cơ sở ý kiến phát biểu, trao đổi của HS, GV dẫn dắt, chuyển sang phần Khám phá.



1. Các thao tác cơ bản với thư mục và tệp

◎ Mục tiêu

Biết thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo, xoá thư mục; đổi tên, xoá tệp; sao chép, di chuyển thư mục, tệp.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Sao chép thư mục

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kinh chữ, quan sát kinh hình chuẩn bị nêu và thực hành minh họa các bước sao chép thư mục **Tin hoc** trong thư mục **Lop 4A** sang thư mục **Luu tru**.

Hoạt động

Nhóm HS áp dụng các bước sao chép thư mục ở hoạt động

 để nêu và thực hành các bước sao chép thư mục **Tieng Viet** và thư mục **Toan** sang thư mục **Luu tru**.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động

 làm bài tập ở hoạt động trong SGK. Sau đó, GV tổ chức cho HS thực hành minh họa sao chép thư mục. Đối với mỗi yêu cầu sao chép thư mục ở hoạt động , , GV có thể yêu cầu một (hoặc một số) HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn).

Trong quá trình nhóm HS làm việc, GV có thể đặt câu hỏi gợi ý, giúp HS tìm hiểu, chuẩn hoá kiến thức với nội dung chính như sau:

– Việc sao chép thư mục được thực hiện như thế nào? Việc nháy chuột chọn nút lệnh  **Copy**,  có thể được thay thế bằng cách gõ tổ hợp phím tương ứng nào?

– Thế nào là thư mục nguồn, thư mục đích? Kết quả sau khi thực hiện sao chép thư mục là gì?

– Muốn chọn nhiều thư mục để sao chép thì làm thế nào?

Lưu ý: GV yêu cầu HS xoá thư mục đã sao chép ở thư mục đích và thực hiện lại thao tác sao chép bằng gõ tổ hợp phím thay vì sử dụng nút lệnh  **Copy**,  **Paste**.

Sản phẩm

– HS nêu và thực hành được các bước sao chép thư mục theo hướng dẫn như *Hình 3 trong SGK*.

– HS nêu và thực hành được các bước sao chép thư mục **Tieng Viet** và thư mục **Toan** sang thư mục **Luu tru**.

– HS nêu và chỉ ra được trên máy tính kết quả thực hiện sao chép là cả thư mục nguồn và thư mục đích đều có thư mục được sao chép.

– HS thực hiện được sao chép thư mục bằng cách sử dụng tổ hợp phím, sử dụng phím **Ctrl** kết hợp với nháy chuột chọn nhiều thư mục để sao chép.

b) Di chuyển thư mục

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kinh chữ, quan sát kinh hình chuẩn bị nêu và thực hành minh họa các bước di chuyển thư mục **Truyen** từ thư mục **Lop 4A** sang thư mục **Luu tru**.

Hoạt động

Nhóm HS áp dụng các bước di chuyển thư mục ở hoạt động  để nêu và thực hành minh họa các bước di chuyển thư mục **Truyen** trong thư mục **Luu tru** (*Hình 4b trong SGK*) trở lại thư mục **Lop 4A**.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động , làm bài tập ở hoạt động  trong SGK. Sau đó, GV tổ chức cho HS thực hành minh họa di chuyển thư mục. Đối với mỗi yêu cầu di chuyển thư mục ở hoạt động , , GV có thể yêu cầu một (hoặc một số) HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn).

Trong quá trình nhóm HS làm việc, GV có thể đặt câu hỏi gợi ý, giúp HS tìm hiểu, chuẩn hoá kiến thức với nội dung chính như sau:

– Việc di chuyển thư mục được thực hiện như thế nào? Việc nháy chuột chọn nút lệnh ,  **Cut**,  **Paste** có thể được thay thế bằng cách gõ tổ hợp phím tương ứng nào?

- Kết quả sau khi thực hiện di chuyển thư mục là gì?
- Muốn chọn nhiều thư mục để di chuyển thì làm thế nào?

Lưu ý: GV yêu cầu di chuyển thêm một số thư mục khác để HS thực hiện bằng gõ tổ hợp phím thay vì sử dụng nút lệnh Cut, Paste; chọn nhiều thư mục để di chuyển. Sau đó, GV yêu cầu HS thực hiện các thao tác cần thiết để trở về cây thư mục kết quả như ở *Hình 4b trong SGK*.

Sản phẩm

– HS nêu và thực hành được các bước di chuyển thư mục theo hướng dẫn như *Hình 4 trong SGK*.

– HS nêu và thực hành được các bước di chuyển thư mục **Truyen** ở cây thư mục *Hình 4b trong SGK* để có kết quả là cây thư mục ở *Hình 4a trong SGK*.

– HS nêu và chỉ ra được trên máy tính kết quả thực hiện di chuyển là thư mục được di chuyển sẽ xuất hiện tại thư mục đích và không còn tồn tại trong thư mục nguồn.

– Theo yêu cầu của GV, HS thực hiện được di chuyển thư mục bằng cách sử dụng tổ hợp phím; chọn nhiều thư mục để di chuyển; thực hiện các thao tác với thư mục để trở về cây thư mục kết quả như ở *Hình 4b trong SGK*.

c) Đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc khen chử, trao đổi để nêu các bước thực hiện đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp trên cơ sở các thao tác tương ứng với thư mục mà HS đã biết.

Hoạt động

Nhóm HS làm bài tập trong SGK, thực hiện chọn, sắp xếp các việc theo thứ tự đúng để thực hiện đổi tên, xoá, sao chép, di chuyển tệp; thực hành minh họa các thao tác với tệp theo yêu cầu của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động làm bài tập ở hoạt động trong SGK; GV đặt câu hỏi gợi ý để HS nêu các bước thực hiện đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp trên cơ sở các thao tác tương ứng với thư mục mà HS đã biết; theo dõi, hỗ trợ nhóm HS chọn, sắp xếp các việc theo thứ tự đúng để thực hiện đổi tên, xoá, sao chép, di chuyển tệp.

– GV tạo một số tệp trong cây thư mục ở *Hình 4b trong SGK*, nêu yêu cầu đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp.

– Gọi một số HS lên nêu và thực hành minh họa để thực hiện yêu cầu đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp; các HS khác theo dõi, hỗ trợ bạn thực hành minh họa.

Lưu ý: Yêu cầu HS sử dụng cả nút lệnh, phím, các tổ hợp phím tắt khi thực hành minh họa.

Sản phẩm

- HS nêu được các bước thực hiện đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp:
 - + Đổi tên tệp: ① Mở thư mục chứa tệp; ② Chọn tệp; ③ Chọn thẻ **Home** rồi chọn nút lệnh ; ④ Gõ tên mới rồi gõ phím **Enter**.
 - + Sao chép tệp: ① Mở thư mục chứa tệp cần sao chép (thư mục nguồn); ② Chọn tệp;
③ Chọn thẻ **Home** rồi chọn nút lệnh  (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + C**); ④ Mở thư mục cần sao chép tệp đến (thư mục đích); ⑤ Chọn nút lệnh  (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**).
 - + Di chuyển tệp: ① Mở thư mục chứa tệp cần di chuyển (thư mục nguồn); ② Chọn tệp;
③ Chọn thẻ **Home** rồi chọn nút lệnh  (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + X**); ④ Mở thư mục cần di chuyển tệp đến (thư mục đích); ⑤ Chọn nút lệnh  (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + V**).
 - + Xoá tệp: ① Mở thư mục chứa tệp; ② Chọn tệp; ③ Chọn thẻ **Home** rồi chọn nút lệnh  (hoặc gõ phím **Delete**).

– HS thực hành được các bước đổi tên, sao chép, di chuyển, xoá tệp theo yêu cầu của GV.

Hoạt động : GV tổ chức để HS tóm tắt kiến thức như tại mục .

2. Tác hại khi thực hiện thao tác nhầm với thư mục, tệp

Mục tiêu

Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục, tệp.

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

HS đọc khen chử, phát biểu, trao đổi về một số tác hại, hậu quả có thể xảy ra khi thực hiện không cẩn thận thao tác với thư mục, tệp hay thực hiện sao chép, di chuyển, đổi tên thư mục, tệp một cách tuỳ tiện.

Hoạt động 

HS phát biểu, trao đổi, nêu lí do không nên thực hiện xoá, đổi tên, di chuyển thư mục **RapidTyping** và tệp **RapidTyping.exe**.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Khi thực hiện thao tác với thư mục và tệp, nếu không cẩn thận có thể dẫn đến một số tác hại như thế nào?

– Nêu những hậu quả có thể xảy ra khi thực hiện sao chép, di chuyển, đổi tên thư mục, tệp một cách tuỳ tiện.

– Tại sao cần cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục, tệp?

– Nên hay không nên thực hiện xoá, đổi tên, di chuyển thư mục **RapidTyping** và tệp **RapidTyping.exe**?

↳ Sản phẩm

– HS nêu được tác hại khi thực hiện thao tác với tệp không cần thận: xoá nhầm thư mục, tệp sẽ dẫn đến mất dữ liệu; xoá, đổi tên, di chuyển đối với thư mục, tệp chương trình máy tính có thể dẫn đến lỗi phần mềm, treo máy tính.

– HS nêu được hậu quả có thể xảy ra khi thực hiện sao chép, di chuyển, đổi tên thư mục, tệp một cách tuỳ tiện: khó khăn trong việc quản lí, tìm thư mục và tệp; làm bộ nhớ máy tính bị đầy, có thể dễ dẫn đến máy tính chạy chậm hoặc không hoạt động được.

– HS giải thích được cần cẩn thận khi thực hiện thao tác với tệp để tránh những tác hại, hậu quả có thể xảy ra.

– HS nêu được: không nên thực hiện xoá, đổi tên, di chuyển thư mục **RapidTyping** và tệp **RapidTyping.exe** vì đó là thư mục, tệp được tạo ra khi cài đặt chương trình luyện gõ bàn phím, nếu thực hiện có thể sẽ dẫn đến không chạy được phần mềm này.

Hoạt động : GV tổ chức để HS tóm tắt kiến thức như tại mục .



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

Bài tập 1. HS chỉ ra được: Sau khi thực hiện sao chép, cả thư mục nguồn và thư mục đích đều có thư mục được sao chép; sau khi thực hiện di chuyển, thư mục được di chuyển sẽ xuất hiện tại thư mục đích và không còn tồn tại trong thư mục nguồn.

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

Bài tập 3. HS giải thích được: Cần cẩn thận khi thực hiện thao tác với thư mục, tệp vì nếu không có thể dẫn đến những tác hại, hậu quả. Ví dụ: mất dữ liệu; lỗi phần mềm, treo máy tính; khó khăn trong việc quản lí, tìm thư mục, tệp;



◎ Mục tiêu

Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo, xoá thư mục; đổi tên, xoá tệp; sao chép, di chuyển thư mục, tệp.

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

GV tổ chức HS làm việc nhóm đôi để hoàn thành bài thực hành.

Bài tập 1. Một HS trong nhóm thực hành theo trình tự yêu cầu trong SGK. HS còn lại theo dõi, hỗ trợ bạn thực hành. Sau đó, HS đổi vai trò cho nhau.

Lưu ý: GV nêu nơi lưu trữ tệp để HS thực hiện yêu cầu sao chép tệp của bài thực hành; nêu tên tệp mới để HS thực hiện yêu cầu đổi tên tệp.

Bài tập 2.

- GV tạo sẵn cây thư mục như *Hình 5 trong SGK* trên máy tính.
- Một HS trong nhóm thực hành theo trình tự yêu cầu trong SGK. HS còn lại theo dõi, hỗ trợ bạn thực hành. Sau đó, HS đổi vai trò cho nhau.

Sản phẩm

Ở mỗi bài tập, mỗi HS thực hành với sự theo dõi, xác nhận sản phẩm được tạo ra lần lượt theo từng yêu cầu trong SGK.



GV tổ chức cho HS phát biểu, thảo luận, vận dụng kiến thức của bài học để nêu giải pháp cho vấn đề đặt ra. Cụ thể, có thể sao chép bài trình chiếu trên máy tính ở nhà vào USB; mang USB đến lớp, cắm USB vào máy tính trên lớp để trình chiếu (hoặc cắm USB vào máy tính trên lớp rồi sao chép tệp từ USB vào máy tính để trình chiếu).

Chân trời sáng tạo

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

BÀI 6. SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHI ĐƯỢC PHÉP (1 tiết)

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung tình huống trong SGK, nêu ý kiến cá nhân, thảo luận về việc bạn Ngọc sao chép phần mềm trò chơi từ máy tính của bạn Nam là được phép hay không được phép.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Việc bạn Ngọc sao chép trò chơi từ máy tính của bạn Nam sang máy tính của mình là được phép hay không được phép? Tại sao?

– Trên cơ sở phát biểu của HS, GV có thể tổ chức lớp thành hai nhóm để tranh luận: một nhóm nêu lí do để bảo vệ ý kiến việc sao chép phần mềm của bạn Ngọc là được phép; nhóm còn lại nêu lí do để bảo vệ ý kiến việc sao chép phần mềm của bạn Ngọc là không được phép.

GV dẫn dắt HS chuyển sang phần Khám phá để tìm hiểu bài học để giải đáp cho vấn đề đang được tranh luận.

↳ Sản phẩm

– HS nêu ý kiến, nhận xét cá nhân về việc bạn Ngọc sao chép trò chơi từ máy tính của bạn Nam sang máy tính của mình là được phép hay không được phép.

– Các HS cùng quan điểm, cùng nhau trao đổi, phát biểu tranh luận để bảo vệ ý kiến của nhóm.



1. Phần mềm có bản quyền

◎ Mục tiêu

Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về phần mềm có bản quyền.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- 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?
- Tác giả có thể bảo vệ quyền của mình đối với phần mềm bằng cách nào? Ở *Hình 1 trong SGK*, để tiếp tục sử dụng phần mềm, người dùng cần nhập thông tin gì? Thông tin đó có thể được cung cấp từ đâu?
- Cần phải được sự cho phép của ai khi sử dụng phần mềm?
- Em hiểu thế nào về phần mềm có bản quyền?

Lưu ý: Nội dung bản quyền phần mềm tin học trong Chương trình môn Tin học lớp 4 liên quan đến quyền tác giả được quy định trong các văn bản quy phạm pháp luật về sở hữu trí tuệ. Quyền tác giả là nội dung khó, phức tạp đối với HS lớp 4. Do vậy, SGK chỉ nêu sơ lược và đơn giản hóa để đảm bảo tính phổ thông, phù hợp với đối tượng HS, đáp ứng mục tiêu bài học.

❖ Sản phẩm

HS trả lời được các câu hỏi của GV với các ý chính như sau:

- Phần mềm máy tính do tổ chức, cá nhân tạo ra.
- Tác giả của phần mềm máy tính là tổ chức, cá nhân tạo ra phần mềm.
- Tác giả có quyền cho phép hoặc không cho phép tổ chức, cá nhân khác sử dụng, sao chép, phổ biến phần mềm của mình.
- Tác giả có thể bảo vệ phần mềm của mình bằng mã khoá. Ở *Hình 1 trong SGK*, người dùng cần nhập mã khoá để tiếp tục sử dụng. Mã khoá có thể được cung cấp bởi tác giả của phần mềm.
- Khi sử dụng phần mềm cần phải có sự cho phép của tác giả.
- Phần mềm được tác giả cho phép sử dụng là phần mềm có bản quyền.

Hoạt động

HS đọc yêu cầu trong SGK, chỉ ra việc nào nên hoặc không nên làm và nêu lí do cho lựa chọn của mình.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức cho HS phát biểu, giải thích việc nào nên hoặc không nên làm.

❖ Sản phẩm

Dưới sự hỗ trợ, gợi ý của GV, HS nêu được:

– Chỉ sử dụng phần mềm khi được phép là việc nên làm vì: phần mềm do tác giả tạo ra; sử dụng phần mềm là sử dụng sản phẩm, tài sản của tác giả; do vậy khi sử dụng phần mềm phải được sự cho phép (được phép) của tác giả của phần mềm đó.

– Sử dụng phần mềm bị phá khoá là việc không nên làm, vì đó không phải là phần mềm được tác giả cho phép sử dụng, làm tổn hại đến quyền lợi của tác giả.

– Sử dụng phần mềm trò chơi được người khác sao chép cho em mà không cần quan tâm phần mềm đó có bản quyền hay không là việc không nên làm, vì nếu đó là phần mềm chưa được sự cho phép của tác giả (chưa có bản quyền) thì em đang vi phạm quyền của tác giả.

– Đưa phần mềm lên mạng để những người khác có thể sử dụng mà chưa được sự cho phép của tác giả là việc không nên làm, vì như vậy là vi phạm quyền của tác giả (tác giả mới có quyền cho hoặc không cho tổ chức, cá nhân khác sử dụng, sao chép, phổ biến phần mềm).

Ngoài ra, GV có thể mở rộng thêm, khi sử dụng phần mềm máy tính, thiết bị máy tính nói riêng cũng như tài sản, đồ dùng nói chung của người khác ta cần được phép của chủ sở hữu.

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

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

⌚ Mục tiêu

Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kenh chữ, tìm hiểu *Bảng 1* và *Bảng 2* trong SGK để nêu được tên một số phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

Hoạt động

HS phát biểu, thảo luận nêu sự khác nhau giữa phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí, kể tên một số phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí mà HS biết (không chỉ giới hạn trong các phần mềm được liệt kê ở *Bảng 1*, *Bảng 2* trong SGK).

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Thế nào là phần mềm miễn phí? Khi sử dụng, sao chép hay phổ biến phần mềm miễn phí cho người khác ta có cần xin phép tác giả không? Kể tên một số phần mềm miễn phí.

GV có thể giải thích thêm, đối với phần mềm miễn phí, tác giả đã cho phép tất cả mọi người sử dụng, sao chép, phổ biến phần mềm nên ta không cần xin phép nữa.

– Thế nào là phần mềm không miễn phí? Khi sử dụng, sao chép hay phổ biến phần mềm không miễn phí cho người khác ta có cần xin phép tác giả không? Kể tên một số phần mềm không miễn phí.

GV có thể liên hệ thêm, ví dụ đối với phần mềm không miễn phí được bảo vệ bằng mã khoá, người dùng phải trả phí để được cung cấp mã khoá mới có thể sử dụng được.

GV khuyến khích HS nêu thêm tên một số phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí khác với các phần mềm trong SGK.

↳ Sản phẩm

HS nêu được:

– Phần mềm miễn phí là phần mềm ta có thể sử dụng mà không phải trả phí; không cần xin phép tác giả khi sử dụng, sao chép, phổ biến cho người khác.

– Phần mềm không miễn phí là phần mềm ta phải trả phí khi sử dụng và không được tự ý sao chép, phổ biến cho người khác.

– Sự khác nhau giữa phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí:

	Phần mềm miễn phí	Phần mềm không miễn phí
Trả phí để sử dụng	Không	Có
Sử dụng, sao chép, phổ biến	Không cần xin phép tác giả	Cần được sự cho phép của tác giả

– HS nêu được tên một số phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí như ở *Bảng 1, Bảng 2 trong SGK* và một số phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí khác mà HS biết (không bắt buộc).

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



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

Bài tập 1. HS chỉ ra được: phát biểu D là sai vì khi sử dụng phần mềm miễn phí thì phải được sự cho phép của tác giả; các phát biểu còn lại A, B, C, E là đúng.

Bài tập 2. HS chỉ ra được: các điều A, C, D thuộc phần mềm miễn phí; các điều B, E thuộc phần mềm không miễn phí.

Bài tập 3. Dưới sự hỗ trợ của GV, HS nêu được: nếu phần mềm trò chơi xếp gạch trên máy tính của bạn Nam là miễn phí thì việc sao chép, sử dụng phần mềm của bạn Ngọc là được phép; ngược lại nếu đó là phần mềm không miễn phí thì việc sao chép, sử dụng phần mềm này của bạn Ngọc là không được phép.



GV tổ chức cho HS nêu một số phần mềm miễn phí, phần mềm không miễn phí mà người thân các em đang sử dụng như một số trình duyệt web, thư điện tử, Zalo, Viber, facebook, ... (lưu ý: thư điện tử, Zalo, facebook, ... có dịch vụ miễn phí và có dịch vụ trả phí).



CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 7. SOẠN THẢO VĂN BẢN TIẾNG VIỆT (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản.
- Kích hoạt được phần mềm bằng chuột.
- Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu; lưu trữ được vào thư mục theo yêu cầu.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có cài đặt phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm Unikey (để dạy tiết 1).
- Phòng thực hành tin học với các máy tính có cài đặt phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm Unikey (để dạy tiết 2).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1, 2: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc khen chử, quan sát kênh hình, phát biểu, thảo luận về cách tạo ra văn bản tiếng Việt ở *Hình 1* trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- *Hình 1* trong SGK là cửa sổ làm việc của phần mềm nào?
- Làm thế nào để gõ được văn bản có dấu tiếng Việt?

Lưu ý:

– Ở bài 2, HS đã thực hành kích hoạt phần mềm Word và soạn thảo văn bản 5 điều Bác Hồ dạy (khi đó HS có thể không gõ dấu tiếng Việt). Do vậy, về cơ bản HS nên được *Hình 1* trong SGK là cửa sổ làm việc của phần mềm Word.

– HS cũng có thể nên được để gõ tiếng Việt thì cần sử dụng phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt (Unikey, Vietkey, ...). Trên cơ sở trải nghiệm của HS, GV giới thiệu nội dung chính

của bài học (soạn thảo văn bản tiếng Việt bằng phần mềm Word và phần mềm Unikey) và chuyển sang phần Khám phá.

☛ Sản phẩm

- HS nêu được để soạn thảo văn bản tiếng Việt như *Hình 1 trong SGK*, bạn đã sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản và HS có thể nêu được phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt (Unikey, Vietkey, ...).
- HS tích cực phát biểu, hào hứng tìm hiểu bài học mới.



1. Kích hoạt và soạn thảo văn bản với phần mềm Word

◎ Mục tiêu

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản Word.
- Kích hoạt được Word bằng chuột.
- Làm quen với cửa sổ làm việc của Word và biết cách nhập văn bản.

Hoạt động

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, đọc khen chử, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV, thực hành minh họa về: kích hoạt phần mềm Word; xác định vị trí, gọi tên một số thành phần trong cửa sổ làm việc của Word; gõ văn bản vào vùng soạn thảo văn bản trong cửa sổ Word.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV cần dành thời gian để HS tìm hiểu nội dung hoạt động trong SGK. Sau đó, gọi một số HS lên bảng, nêu và thực hành minh họa kích hoạt, giới thiệu cửa sổ làm việc của phần mềm Word và gõ văn bản. Trong quá trình HS làm việc, GV có thể nêu một số câu hỏi gợi ý như sau:

- Nêu các thao tác để kích hoạt phần mềm Word bằng chuột.
- Gọi tên và chỉ ra vị trí của một số thành phần chính trong cửa sổ làm việc của phần mềm Word.
- Khi gõ phím kí tự thì kí tự sẽ xuất hiện ở đâu? Con trỏ soạn thảo sẽ di chuyển như thế nào khi em gõ phím kí tự?
- Trong văn bản, có thể di chuyển con trỏ soạn thảo bằng cách nào?

Lưu ý:

– Khi HS thực hành minh họa, GV tắt (hoặc thoát khỏi) phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt. Yêu cầu HS: gõ văn bản (chưa cần gõ dấu tiếng Việt), quan sát và nhận xét về sự xuất hiện của các kí tự được gõ, sự di chuyển của con trỏ soạn thảo (bao gồm cả tình huống con trỏ

soạn thảo ở cuối dòng); di chuyển con trỏ soạn thảo bằng chuột (hoặc các phím mũi tên), đưa con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng mới bằng cách gõ phím **Enter**.

– Trong quá trình minh họa soạn thảo văn bản, GV yêu cầu HS nêu cách thực hiện và thực hành minh họa gõ chữ hoa.

☛ **Sản phẩm**

- HS biết được cách thực hiện kích hoạt phần mềm Word bằng chuột.
- HS gọi được tên và chỉ ra được vị trí một số thành phần chính trong cửa sổ làm việc của phần mềm Word như: bảng chọn các thẻ **File, Home, Insert, ...;** dài lệnh **Home;** vùng nhập văn bản; con trỏ soạn thảo.
- HS biết được cách thực hiện di chuyển con trỏ soạn thảo bằng chuột (hay các phím mũi tên), di chuyển con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng mới bằng cách gõ phím **Enter**.

Hoạt động

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

HS làm việc nhóm đôi, tham gia trình bày, thảo luận kết quả thực hiện nhiệm vụ trước lớp.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức HS làm việc theo nhóm đôi, thực hiện nhiệm vụ học tập. Sau đó, GV gọi một số HS nêu kết quả của nhóm, các nhóm khác trao đổi, nhận xét.

Khi cần thiết, GV có thể cho HS thực hành minh họa để kiểm chứng.

Lưu ý: Bài tập ở hoạt động  giúp HS ôn tập về cách sử dụng một số phím chức năng trên bàn phím mà HS đã học ở lớp trước hay các bài học trước.

☛ **Sản phẩm**

HS ghép đúng: 1 – h, 2 – g, 3 – i, 4 – b, 5 – e, 6 – d, 7 – a, 8 – l, 9 – c, 10 – k.

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

2. Gõ tiếng Việt

◎ **Mục tiêu**

HS biết cách thực hiện gõ văn bản tiếng Việt (kiểu Telex).

Hoạt động

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

HS làm việc nhóm đôi tìm hiểu, thực hành minh họa cách bật, tắt chế độ gõ tiếng Việt của phần mềm Unikey, cách gõ kí tự có dấu, gõ dấu thanh.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, gọi một (hoặc một số) HS lên thực hành minh họa. Các HS còn lại theo dõi, trợ giúp bạn thực hành minh họa (bằng cách nhắc kí tự cần gõ).

Lưu ý:

- Trước khi HS thực hành minh họa, GV kích hoạt sẵn phần mềm Unikey ở chế độ gõ tiếng Anh để HS tự chuyển sang chế độ gõ tiếng Việt. GV yêu cầu HS thực hành gõ minh họa (vừa nêu kí tự cần gõ vừa thực hiện gõ).
- Có thể gõ kí tự **u** bằng cách gõ phím **uw** hoặc phím **]**, gõ kí tự **o** bằng cách gõ phím **[**. Tuy nhiên, ở bài này, GV chỉ cần giới thiệu cho HS gõ kí tự **u**, **o** bằng cách gõ các phím **uw**, **ow**.

✳ Sản phẩm

– HS xác định được vị trí, nhận biết được biểu tượng chế độ gõ tiếng Việt, chế độ gõ tiếng Anh của phần mềm Unikey trên thanh tác vụ; biết cách thực hiện được thao tác chuyển từ chế độ gõ tiếng Việt sang tiếng Anh và ngược lại. Ở mỗi chế độ HS thực hiện gõ văn bản và kiểm chứng kết quả gõ.

– HS nêu và thực hành gõ được 7 kí tự có dấu (*Bảng 1 trong SGK*), 5 dấu thanh (*Bảng 2 trong SGK*), gõ dấu thanh ở cuối từ (để phần mềm tự động đặt dấu đúng quy tắc chính tả); thực hành minh họa gõ được một đoạn tiếng Việt theo kiểu gõ Telex, có chữ hoa, chữ thường (*Bảng 3 trong SGK*).

Hoạt động

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc cá nhân, nêu đoạn văn bản tiếng Việt sẽ nhận được khi gõ các phím như trong SGK. Sau đó, GV gọi một (hoặc một số) HS lên thực hành minh họa.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý HS áp dụng quy tắc gõ ở hoạt động  để xác định đoạn văn bản tiếng Việt sẽ nhận khi gõ các kí tự như trong SGK.

✳ Sản phẩm

HS xác định nội dung đoạn văn bản tiếng Việt và thực hành minh họa cho kết quả là:

Học tập tốt, lao động tốt
Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt.

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

3. Lưu văn bản và thoát khỏi phần mềm Word

◎ Mục tiêu

HS biết cách lưu văn bản vào thư mục theo yêu cầu và thoát khỏi phần mềm Word.

Hoạt động

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kinh chữ, quan sát kinh hình để tìm hiểu, thực hành minh họa cách lưu văn bản (lần đầu), thoát khỏi phần mềm Word.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV nêu yêu cầu lưu văn bản vào thư mục có sẵn trong máy tính. GV có thể tạo thư mục với tên là tên lớp đang dạy, yêu cầu HS tự tạo thư mục con là tên HS trong thư mục lớp. Yêu cầu lưu văn bản vào đúng thư mục có tên là tên của HS đang thực hành minh họa.

– GV có thể đặt câu hỏi gợi ý để nhắc HS rèn luyện thói quen thường xuyên lưu văn bản trong quá trình soạn thảo (sử dụng nút lệnh  hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**).

– Yêu cầu HS thoát khỏi phần mềm Word bằng cách nháy chuột vào nút lệnh **Close** .

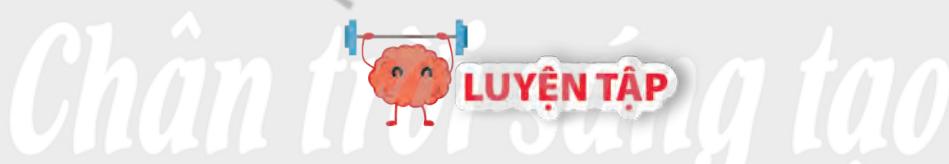
Lưu ý: Khi có nhiều tệp văn bản đang được mở, nháy chuột vào nút lệnh **Close**  sẽ chỉ đóng văn bản hiện thời. Khi chỉ có một văn bản đang mở, nháy chuột vào nút lệnh **Close**  sẽ đóng văn bản và thoát khỏi phần mềm Word.

↳ Sản phẩm

– HS biết cách lưu văn bản (lần đầu) vào thư mục theo yêu cầu của GV; biết cách thoát khỏi phần mềm Word thông qua nút lệnh **Close** .

– Nhận thấy sự cần thiết và có ý thức thường xuyên lưu văn bản trong quá trình soạn thảo văn bản.

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



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

Bài tập 1. HS chỉ ra được đáp án là C.

Bài tập 2. HS trả lời được: Nháy chuột vào biểu tượng .

Bài tập 3. HS chỉ ra được (có thể yêu cầu HS viết lên bảng hoặc viết vào vở) cần gõ các phím như sau:

Giuwx ginf veej sinh thaatj toots

Khieem toons, thaatj thaf, dungx camr.



◎ Mục tiêu

- Kích hoạt được phần mềm Word bằng chuột.
- Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu.
- Lưu trữ được vào thư mục theo yêu cầu của GV.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, thực hiện các nhiệm vụ theo thứ tự trong SGK và theo yêu cầu của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Bài tập 1. Trên ổ đĩa D: trong máy tính (hoặc ổ đĩa trên mạng), GV tạo thư mục tên lớp (hoặc yêu cầu HS tạo thư mục tên lớp). Sau đó, trong thư mục tên lớp đã tạo, GV yêu cầu mỗi HS tự tạo thư mục với tên là tên của HS.

Bài tập 2. GV tổ chức để mỗi HS thực hiện được các yêu cầu từ a) đến e).

Bài tập 3. Có thể cho một HS đọc một phần văn bản (ví dụ, ba câu thơ đầu), một HS khác gõ. Sau đó đổi vai trò cho nhau để hoàn thành phần văn bản còn lại (ví dụ, ba câu thơ sau).



GV gợi ý về nội dung HS có thể giới thiệu bản thân như: họ và tên; lớp; môn học, môn thể thao yêu thích;

GV tổ chức để các HS xem bài giới thiệu của nhau, phát hiện những lỗi soạn thảo và thực hiện chỉnh sửa.



Telex là kiểu gõ tiếng Việt phổ biến hiện nay và được giới thiệu trong nội dung chính của bài học. Trước đây, VNI là kiểu gõ cũng được khá nhiều người sử dụng. Đến nay, có thể kiểu gõ VNI vẫn được dùng ở một số nơi. Đó là lí do, SGK giới thiệu kiểu gõ VNI ở phần Em có biết.

BÀI 8. CHÈN HÌNH ẢNH, SAO CHÉP, DI CHUYỂN, XOÁ VĂN BẢN (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Chèn được hình ảnh vào văn bản.
- Chính sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển phần văn bản.
- Thực hiện được mở tệp có sẵn, đặt tên tệp và lưu tệp với tên khác.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có cài đặt phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm Unikey và tệp văn bản 5 điều Bác Hồ dạy và các tệp ảnh minh họa cho văn bản.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt Word và có sẵn các tệp ảnh minh họa cho văn bản.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1, 2: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.
- Tiết 3 (thực hành): Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc khen chử, quan sát khen hình, nghe gợi ý của GV, nêu ý kiến cá nhân về cách chèn hình ảnh để được văn bản như ở *Hình 1 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Ở lớp 3, em đã biết cách chèn hình ảnh vào trang chiếu. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, thao tác chèn hình ảnh vào văn bản tương tự như trong phần mềm trình chiếu.

✳ Sản phẩm

- Trên cơ sở nhớ lại cách chèn hình ảnh vào trang chiếu, HS nêu cách chèn hình ảnh vào văn bản.
- HS tích cực phát biểu, hào hứng tìm hiểu bài học mới.



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Nội dung bài này dài nhưng không khó. GV nên tổ chức cho HS tự tìm hiểu, khám phá nội dung bài học; giúp hình thành, phát triển năng lực tự tìm hiểu, khám phá phần mềm máy tính.

GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm. Mỗi nhóm (hoặc hai, ba nhóm) HS tìm hiểu, chuẩn bị báo cáo, thực hành minh họa một mục trong phần Khám phá. Đối với mỗi mục, một nhóm lên trình bày, các nhóm khác theo dõi, trao đổi. Mục tiêu, các hoạt động học tập, sản phẩm của mỗi nhóm đối với từng mục cụ thể như sau:

1. Chèn, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh

◎ Mục tiêu

HS biết cách thực hiện:

- Chèn hình ảnh vào văn bản.
- Thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh, thay đổi cách bố trí hình ảnh trên trang văn bản.

Hoạt động

Nhóm HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, chuẩn bị:

- Báo cáo về mục đích của việc sử dụng hình ảnh để minh họa cho nội dung văn bản;
- Nêu và thực hành minh họa theo nội dung hướng dẫn trong SGK.

Hoạt động

– Đối với ①, nhóm HS quan sát *Hình 2 trong SGK*, nêu được vì sao sau khi được chèn vào văn bản, hình ảnh xuất hiện ở cuối dòng thứ ba của văn bản.

– Đối với ②, trên cơ sở hoạt động , nhóm HS thảo luận, sắp xếp các việc theo thứ tự đúng để thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

- Mục đích của việc chèn hình ảnh vào văn bản là gì?
- Hãy nêu các bước thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh trên trang chiếu (HS đã học lớp 3).

– Yêu cầu và hỗ trợ HS thực hành minh họa: chèn hình ảnh vào văn bản, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh, thay đổi cách bố trí hình ảnh.

– Ở *Hình 2 trong SGK*, con trỏ soạn thảo được đặt ở vị trí nào khi thực hiện chèn hình ảnh vào văn bản?

– Sau khi thực hiện chèn hình ảnh vào văn bản, để hình ảnh minh họa ở vị trí như *Hình 1 trong SGK*, ta phải thực hiện những việc gì?

Lưu ý:

– Đối với mỗi nội dung thực hành minh họa, GV có thể gọi một HS (không mang theo SGK) thực hiện thao tác trên phần mềm soạn thảo văn bản với sự hướng dẫn, theo dõi của các HS còn lại trong lớp (các HS này có thể xem SGK, thảo luận để hướng dẫn, hỗ trợ HS thực hiện thực hành minh họa).

– Việc tổ chức HS nhớ lại kiến thức đã học trong phần mềm trình chiếu ở lớp 3 để HS tự khám phá cách thực hiện chèn, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh trong phần mềm

soạn thảo văn bản. Điều này giúp HS hình thành, phát triển năng lực tự tìm hiểu, khám phá phần mềm mới dựa trên những kiến thức, kỹ năng đã có.

– Trong cửa sổ **Layout Options** có nhiều tùy chọn cách bố trí hình ảnh. Tuy nhiên, SGK chỉ giới thiệu một cách bố trí hình ảnh. Các cách bố trí hình ảnh khác trong trang văn bản HS sẽ được tìm hiểu kỹ hơn ở các lớp học sau.

✳ Sản phẩm

Sản phẩm của nhóm là phần trình bày, thực hành minh họa trước lớp với các nội dung chính như sau:

– HS nêu được mục đích chèn hình ảnh vào văn bản là để minh họa cho nội dung văn bản, giúp văn bản sinh động, hấp dẫn hơn.

– HS nêu và thực hành minh họa được các bước chèn hình ảnh vào văn bản, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh, thay đổi cách bố trí hình ảnh để có được kết quả tương tự như *Hình 1 trong SGK*.

– HS nêu được lí do sau khi chèn vào, hình ảnh xuất hiện ở cuối dòng thứ ba của văn bản là do khi thực hiện chèn hình ảnh ta đã đặt con trỏ soạn thảo ở cuối dòng thứ ba.

– HS sắp xếp được các việc theo thứ tự đúng để thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh lần lượt là: B, E, C; B, A, D.

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

2. Chọn, sao chép, di chuyển, xóa phần văn bản

◎ Mục tiêu

HS biết các bước thực hiện chọn, sao chép, di chuyển, xoá một phần văn bản và biết tình huống cần sử dụng công cụ sao chép, di chuyển, xoá phần văn bản trong soạn thảo văn bản trên máy tính.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

Nhóm HS đọc khen chử, quan sát khen hình để chuẩn bị: nêu và thực hành minh họa các bước chọn, sao chép, di chuyển, xoá phần văn bản; nêu tình huống cần thực hiện sao chép, di chuyển, xoá phần văn bản.

Hoạt động

– Nhóm HS trao đổi, nêu và thực hành minh họa các bước để thực hiện sao chép cụm từ "**Núi bao nhiêu tuổi**" đến vị trí theo yêu cầu trong SGK.

– Nhóm HS trao đổi, ghép mỗi thao tác sao chép, di chuyển, xoá, chọn phần văn bản ở cột bên trái với một kết quả tương ứng ở cột bên phải.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

- Nêu các bước chọn phần văn bản bằng chuột.
- Nêu tình huống cần sử dụng và các bước sao chép phần văn bản; Khi sao chép phần văn bản, ta có thể gõ tổ hợp phím nào thay cho việc nháy chuột vào nút lệnh Copy, Paste? Ở *Hình 6c trong SGK*, làm thế nào để sao chép cụm từ "**núi bao nhiêu tuổi**" xuống cuối văn bản?
- Tương tự, nêu tình huống cần sử dụng và các bước di chuyển phần văn bản; Khi di chuyển phần văn bản, ta có thể gõ tổ hợp phím nào thay cho việc nháy chuột vào nút lệnh Copy, Paste? Làm thế nào để từ văn bản ở *Hình 7d trong SGK* ta có được văn bản ở *Hình 7a trong SGK*?
- Nêu các bước thực hiện xoá phần văn bản. Thao tác xoá phần văn bản nên được sử dụng trong trường hợp nào?
- Nêu kết quả thực hiện thao tác sao chép, di chuyển, xoá, chọn phần văn bản.

Lưu ý:

- SGK chủ yếu hướng dẫn sử dụng chuột để thực hiện các thao tác chọn, sao chép, di chuyển, xoá phần văn bản. Việc sử dụng bàn phím hay các tiện ích khác để thực hiện các thao tác này HS sẽ được tìm hiểu ở các lớp sau.
- HS có thể nêu hai cách để từ văn bản ở *Hình 7d trong SGK* có được văn bản ở *Hình 7a trong SGK*: Di chuyển hai câu thơ ở cuối lên trên hai câu thơ đầu hoặc di chuyển hai câu thơ đầu xuống dưới hai câu thơ cuối.

Sản phẩm

Sản phẩm của nhóm là phần trình bày, thực hành trước lớp với các nội dung chính như sau:

- HS nêu được để thực hiện thao tác sao chép, di chuyển, xoá phần văn bản nào thì trước tiên cần chọn phần văn bản đó; HS nêu và thực hành được các bước chọn phần văn bản.
- HS nêu được khi soạn thảo văn bản trên máy tính, ta có thể gõ một lần rồi thực hiện sao chép để có những phần văn bản giống nhau mà không cần gõ lại; HS nêu và thực hành minh họa được các bước sao chép phần văn bản; HS nêu và thực hành được các bước sao chép cụm từ "**núi bao nhiêu tuổi**" đến dưới dòng chứa cụm từ "**Trảng bao nhiêu tuổi**" ở cuối văn bản ở *Hình 6c trong SGK* (chú ý, có thể cần phải gõ phím **Enter** để đưa con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo).
- Tương tự, HS nêu được khi soạn thảo văn bản, nếu có phần văn bản ở vị trí chưa hợp lí, ta có thể di chuyển phần văn bản đó mà không phải xoá rồi gõ lại; HS nêu và thực hành minh họa được các bước di chuyển phần văn bản; HS nêu và thực hành được các bước di chuyển phần văn bản để từ văn bản ở *Hình 7d trong SGK* có được văn bản ở *Hình 7a trong SGK*.

- HS nêu và thực hành được các bước xoá phần văn bản.
- HS ghép được: 1 – c; 2 – a; 3 – b; 4 – d.

Hoạt động : HS tự tóm tắt, chốt kiến thức như nội dung tại mục .



GV tổ chức để HS làm việc nhóm, phát biểu, trao đổi trước lớp, thực hành minh họa để hoàn thành các bài tập luyện tập. Chú ý, giao cho nhóm HS bài tập có nội dung khác với nội dung mà nhóm HS đó đã được giao tìm hiểu, báo cáo, thực hành minh họa ở phần Khám phá.

Bài tập 1. HS nêu và thực hành được việc chèn, thay đổi kích thước, di chuyển, thay đổi cách bố trí hình ảnh để từ tệp văn bản 5 điều Bác Hồ dạy (đã tạo ở Bài 7) có được văn bản như ở *Hình 1 trong SGK*.

Bài tập 2. HS nêu được các việc và thực hành minh họa được:

- Bắt đầu từ văn bản ở *Hình 9 trong SGK*, thực hiện sao chép các cụm từ "**Trăng bao nhiêu tuổi**", "**Núi bao nhiêu tuổi**" rồi gõ thêm những từ còn thiếu để có được văn bản ở *Hình 10 trong SGK*.
- Sau đó thực hiện di chuyển cụm từ "**Ca dao Việt Nam**" từ cuối văn bản lên đầu văn bản.



Tùy điều kiện thực tiễn, GV có thể tổ chức HS thực hành theo nhóm hoặc cá nhân.

Bài tập 1. Theo trình tự yêu cầu trong SGK, HS thực hiện được: kích hoạt phần mềm Word; mở tệp 5 điều Bác Hồ dạy; lưu với tên khác là 5 điều Bác Hồ dạy có ảnh trong cùng thư mục chứa tệp 5 điều Bác Hồ dạy; thực hiện chèn, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh để có được văn bản như *Hình 1 trong SGK*; thoát khỏi phần mềm Word.

Lưu ý:

- GV có thể nhắc lại thao tác mở tệp trình chiếu có sẵn, gợi ý HS thực hiện tương tự để thực hành mở tệp văn bản có sẵn.
- Lưu được tệp văn bản với tên khác là một trong những mục tiêu của bài học. Do vậy, GV cần theo dõi, hỗ trợ để HS thực hiện được yêu cầu thực hành này.

Bài tập 2. Theo trình tự yêu cầu trong SGK, HS thực hiện được: kích hoạt phần mềm Word; soạn thảo văn bản như *Hình 9 trong SGK*; thực hiện sao chép, gõ thêm để được văn bản như *Hình 10 trong SGK*. Sau đó thực hiện di chuyển để được văn bản như *Hình 11 trong SGK*;

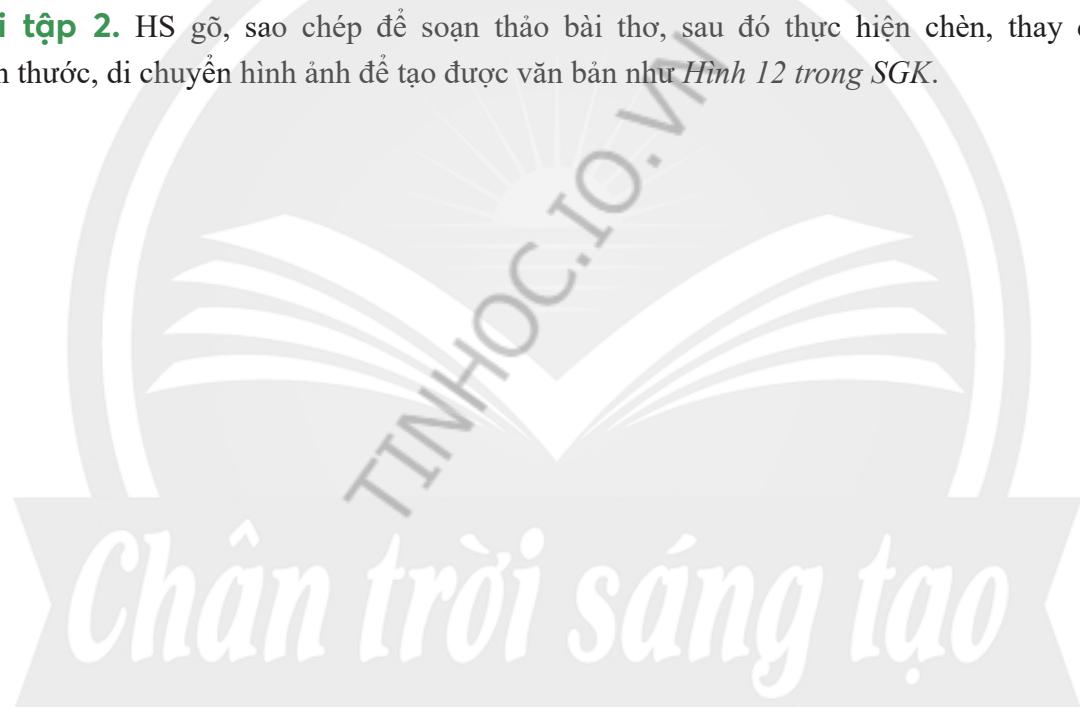
thực hiện xoá được hai dòng cuối của bài ca dao; lưu văn bản vào thư mục theo yêu cầu và thoát khỏi phần mềm Word.



GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm, thảo luận trước lớp về các tiến hành soạn thảo văn bản trước khi thực hành trên máy tính.

Bài tập 1. Ở *Hình 12 trong SGK*, HS chỉ ra được hai câu thơ đầu của mỗi khổ thơ được lặp lại. Vì vậy, sau khi gõ khổ thơ thứ nhất, ta thực hiện sao chép hai câu thơ đầu của khổ thơ này đến đầu khổ thơ thứ hai mà không cần phải gõ lại.

Bài tập 2. HS gõ, sao chép để soạn thảo bài thơ, sau đó thực hiện chèn, thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh để tạo được văn bản như *Hình 12 trong SGK*.



BÀI 9. BÀI TRÌNH CHIẾU CỦA EM (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng bốn trang) có chữ hoa và chữ thường, có hình ảnh minh họa và dấu đầu dòng.
- Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.
- Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục theo yêu cầu.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính được cài đặt phần mềm PowerPoint 2016 (PowerPoint), tệp hình ảnh **hoamai** (để dạy tiết 1).
- Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt phần mềm PowerPoint và các tệp hình ảnh **hoadao**, **hoamai**, **hoacamtucau** (để dạy tiết 2).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.
- Tiết 2 (thực hành): Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kinh chữ, quan sát kinh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV, phát biểu, thảo luận nêu những việc cần làm để tạo bài trình chiếu ở *Hình 1 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Bài trình chiếu có mấy trang chiếu?
- Nội dung trang chiếu đầu tiên là gì? Nội dung các trang chiếu còn lại là gì?
- Để tạo các trang chiếu này bạn cần làm những việc gì? Bạn làm thế nào để tạo được dấu dòng như ở ba trang chiếu sau?

☛ Sản phẩm

– HS nêu được bài trình chiếu có 4 trang chiếu; nội dung trang chiếu đầu tiên là giới thiệu chủ đề của bài trình chiếu (giới thiệu một số loài hoa); ba trang chiếu tiếp theo, mỗi trang chiếu trình bày về một loài hoa cụ thể.

– Nếu được một số việc cần làm khi tạo bài trình chiếu như: nhập văn bản, chèn hình ảnh vào trang chiếu; di chuyển, thay đổi kích thước hình ảnh, HS có thể chưa nêu được cách làm để tạo dấu đầu dòng như ở *Hình 1 trong SGK*.

– HS hứng thú, sôi nổi phát biểu, thảo luận và mong muốn tìm hiểu bài học để tạo được bài trình chiếu như *Hình 1 trong SGK*.

Lưu ý:

– Do đã được học về phần mềm trình chiếu ở lớp 3 nên HS có thể nêu được những việc cần thực hiện để tạo bài trình chiếu: nhập văn bản, chèn hình ảnh vào trang chiếu; di chuyển, thay đổi kích thước hình ảnh; thêm trang chiếu mới (trang nội dung) và nêu được dấu chấm tròn (•) tự động xuất hiện ở đầu dòng khi nhập văn bản vào trang chiếu (khung văn bản dưới của trang nội dung).

– Do chưa được học ở lớp 3 nên HS có thể chưa nêu được cách thực hiện để có được dấu đầu dòng khác với dấu chấm tròn.



1. Tạo bài trình chiếu đơn giản

◎ Mục tiêu

– Biết bài trình chiếu thường có nhiều trang, trang đầu tiên là trang tiêu đề; các trang sau là trang nội dung.

– Biết bố cục thường gặp của trang tiêu đề, trang nội dung.

– Ôn tập kiến thức đã học: nhập văn bản, chèn hình ảnh vào trang chiếu; di chuyển, thay đổi kích thước hình ảnh, khung văn bản trong trang chiếu; thêm trang chiếu mới.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, đọc khen chử, quan sát kênh hình, trả lời các câu hỏi gợi ý của GV, tham gia thực hành minh họa để tìm hiểu về thành phần của bài trình chiếu, bố cục của trang tiêu đề, trang nội dung, nhớ lại các việc thực hiện với trang chiếu như: nhập văn bản; chèn hình ảnh; di chuyển, thay đổi kích thước hình ảnh, khung văn bản; thêm trang chiếu mới.

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động , làm bài tập ở hoạt động , trong SGK. Sau đó GV tổ chức thực hành minh họa theo nội dung của từng mục 1a, 1b, 1c. Đối với mỗi mục, GV gọi một (hoặc một số) HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem

nội dung SGK để hướng dẫn). Trong quá trình thực hành minh họa, GV có thể đặt một số câu hỏi để gợi ý, chuẩn hoá kiến thức cho HS với nội dung chính như sau:

– Bài trình chiếu gồm những trang nào? Nêu và thực hành minh họa các bước để làm xuất hiện trang tiêu đề của bài trình chiếu như *Hình 2 trong SGK*. Bộ cục của trang tiêu đề gồm những gì? Nội dung cần nhập vào mỗi khung văn bản là gì? Nêu các bước nhập văn bản vào trang chiếu và thực hành minh họa nhập nội dung cho trang tiêu đề.

– Nêu và thực hành minh họa các bước để thêm trang chiếu mới (trang nội dung). Bộ cục của trang nội dung gồm những gì? Nội dung cần nhập vào mỗi khung văn bản là gì? Thực hành minh họa nhập nội dung cho tiêu đề trang chiếu, nội dung trang chiếu và cho biết dấu chấm tròn (•) xuất hiện ở đâu dòng khi nhập văn bản vào khung văn bản nào?

– Nêu và thực hiện các bước chèn hình ảnh; thay đổi kích thước, di chuyển hình ảnh, khung văn bản để tạo được trang chiếu tương tự như ở *Hình 5 trong SGK*.

Lưu ý:

GV có thể hướng dẫn HS điều chỉnh kích thước, di chuyển khung văn bản, hình ảnh để sắp xếp nội dung trên trang chiếu hài hòa, hợp lí.

Sản phẩm

– HS nêu được:

- + Trang đầu tiên của bài trình chiếu là trang tiêu đề; các trang sau là trang nội dung; trang tiêu đề có hai khung văn bản, khung ở phía trên để nhập tiêu đề của bài trình chiếu, khung ở phía dưới để nhập thông tin về tác giả (hoặc người trình bày).

- + Trang nội dung gồm có hai khung văn bản; khung ở phía trên để nhập tiêu đề trang chiếu (ví dụ: tên loài hoa); khung ở phía dưới để nhập nội dung của trang (ví dụ: đặc điểm của loài hoa).

– HS phối hợp với nhau thực hành được: kích hoạt phần mềm PowerPoint; chọn mẫu bài trình chiếu **Blank Presentation**; thêm trang chiếu mới (trang nội dung); nhập văn bản; chèn hình ảnh vào trang chiếu; di chuyển, thay đổi kích thước hình ảnh, khung văn bản trong trang chiếu; tạo được trang tiêu đề và trang nội dung như *Hình 2* và *Hình 5 trong SGK*.

Hoạt động : GV hướng dẫn HS tự chốt kiến thức nhu mục .

2. Thay đổi dấu đầu dòng

⌚ Mục tiêu

Biết cách thực hiện thay đổi dấu đầu dòng trên trang chiếu.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm đôi, đọc khen chử, quan sát khen hình để tìm hiểu cách thay đổi dấu đầu dòng.

Hoạt động

HS làm việc, phát biểu, nêu và thực hành minh họa các bước thay đổi dấu đầu dòng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động  làm bài tập ở hoạt động  trong SGK. Sau đó, GV tổ chức thực hành minh họa: một HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn).

Trong quá trình HS thực hành minh họa, GV yêu cầu HS thực hiện thay đổi một số dấu đầu dòng khác nhau, bỏ dấu đầu dòng.

Sản phẩm

HS phối hợp với nhau nêu và thực hành minh họa được thao tác thay đổi dấu đầu dòng, bỏ dấu đầu dòng, hoàn thành được trang chiếu như *Hình 6b trong SGK*.

Hoạt động : GV hướng dẫn HS tự chốt kiến thức như mục .

3. Kích hoạt phần mềm trình chiếu

◎ Mục tiêu

Nêu được ba cách kích hoạt phần mềm PowerPoint.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc khen chử, quan sát khen hình, thực hành minh họa để biết thực hiện kích hoạt phần mềm PowerPoint bằng ba cách như trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động  trong SGK. Sau đó GV tổ chức thực hành minh họa: một HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn).

Lưu ý: HS không nhất thiết phải gõ đủ từ khoá như trong SGK khi tìm kiếm phần mềm PowerPoint trong máy tính.

Sản phẩm

HS phối hợp với nhau nêu và thực hành được thao tác kích hoạt phần mềm PowerPoint bằng ba cách khác nhau như trong SGK.

Hoạt động : GV hướng dẫn HS tự chốt kiến thức như mục .

4. Thoát khỏi phần mềm trình chiếu

◎ Mục tiêu

Biết thoát khỏi phần mềm PowerPoint bằng cách nháy phải chuột vào biểu tượng phần mềm PowerPoint trên thanh tác vụ, nút lệnh **Close** hoặc gõ tổ hợp phím **Alt + F4**.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc khen chử, quan sát kênh hình, tham gia thực hành minh họa thoát khỏi phần mềm PowerPoint bằng các cách như trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động trong SGK. Sau đó GV tổ chức thực hành minh họa: một HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn).

Lưu ý: Khi thực hiện thoát khỏi phần mềm PowerPoint bằng nút lệnh **Close** hoặc gõ tổ hợp phím **Alt+F4**, GV yêu cầu HS thực hành ở trường hợp chỉ có một tệp trình chiếu đang mở và trường hợp có nhiều tệp trình chiếu đang mở. Điều này giúp HS nhận thấy được, khi có hơn một tệp trình chiếu đang mở, nháy chuột vào nút lệnh **Close** (hoặc gõ tổ hợp phím **Alt+F4**) chỉ thực hiện đóng tệp trình chiếu hiện thời mà không thoát khỏi phần mềm PowerPoint.

↳ Sản phẩm

HS phối hợp với nhau nêu và thực hành minh họa được thao tác thoát khỏi phần mềm PowerPoint bằng cách nháy phải chuột vào biểu tượng phần mềm PowerPoint trên thanh tác vụ và sử dụng lệnh **Close** .

Hoạt động : GV hướng dẫn HS tự chót kiến thức như mục



GV có thể gọi một số HS lên bảng nêu và thực hiện minh họa, các HS còn lại theo dõi, hỗ trợ.

Bài tập 1. HS nêu và thực hành được ba cách kích hoạt và hai cách thoát khỏi phần mềm PowerPoint.

Bài tập 2. HS sắp xếp được các bước theo thứ tự đúng là C, A, B, D và thực hành được các thao tác để thay đổi dấu đầu dòng.



◎ Mục tiêu

– Thực hiện thành thạo việc kích hoạt và thoát khỏi phần mềm PowerPoint bằng các cách như trong SGK.

– Tạo được tệp trình chiếu theo yêu cầu như *Hình 1 trong SGK*.

– Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục theo yêu cầu của GV.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, một em thực hiện kích hoạt, một em thực hiện thoát khỏi phần mềm PowerPoint bằng những cách khác nhau. Sau đó, HS đổi vai trò cho nhau.

Bài tập 2.

– Theo hướng dẫn ở mục 1 của phần Khám phá, HS thực hành để tạo bài trình chiếu như ở *Hình 1 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV chỉ dẫn cho HS thư mục chứa các tệp hình ảnh **hoadao**, **hoamai**, **hoacamtucau**.

– Để thuận tiện cho việc quản lý, GV có thể yêu cầu HS lưu tệp trình chiếu vào thư mục với tên là tên của HS trong thư mục mẹ có tên là tên của lớp đang học (Ví dụ: D:\4C\PhuongChi).

– Theo dõi, quan sát và hỗ trợ HS thực hành khi cần thiết.

↳ Sản phẩm

– Thực hiện thành thạo các thao tác kích hoạt và thoát khỏi phần mềm PowerPoint bằng các cách khác nhau như trong SGK.

– Tạo được bài trình chiếu tương tự như ở *Hình 1 trong SGK* và lưu tệp trình chiếu với tên tệp là **GioiThieuMotSoLoaiHoa** vào đúng thư mục theo yêu cầu của GV.



– GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, thực hiện lần lượt các nhiệm vụ theo thứ tự ghi trong SGK.

– GV theo dõi, hỗ trợ, hướng dẫn HS sử dụng máy tìm kiếm thông tin trên Internet để tìm kiếm các hình ảnh sử dụng minh họa cho bài trình chiếu.

– Tổ chức cho các nhóm HS góp ý bài trình chiếu của nhau dựa trên các yêu cầu đặt ra ở ý b của phần Vận dụng trong SGK.

BÀI 10. ĐỊNH DẠNG, TẠO HIỆU ỨNG CHO TRANG CHIẾU (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Định dạng được kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.
- Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính được cài đặt phần mềm PowerPoint.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt phần mềm PowerPoint.
- Tệp trình chiếu *GioiThieuMotSoLoaiHoa* (đã tạo ở Bài 9).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học:

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

- HS quan sát *Hình 1a* và *Hình 1b* trong SGK, cho biết trang chiếu nào đẹp hơn và nêu lí do cho nhận xét của bản thân.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Hãy nêu những điểm giống nhau và khác nhau giữa trang chiếu ở *Hình 1a* và *Hình 1b* trong SGK.

❖ Sản phẩm

- HS chỉ ra được trang chiếu ở *Hình 1a* và *Hình 1b* trong SGK giống nhau về nội dung, khác nhau về màu chữ, cỡ chữ.
- HS nêu được trang chiếu ở *Hình 1b* trong SGK đẹp hơn vì sử dụng màu sắc, cỡ chữ hợp lý hơn (HS có thể có diễn đạt khác).



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Nội dung bài này dài nhưng không khó. GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm để tự tìm hiểu nội dung chính của bài học. Mỗi nhóm (hoặc hai, ba nhóm) HS tìm hiểu, chuẩn bị

báo cáo, thực hành minh họa một mục trong phần Khám phá. Đối với mỗi mục, một nhóm lên trình bày, các nhóm khác theo dõi, trao đổi. Mục tiêu, các hoạt động học tập, sản phẩm của mỗi nhóm đối với từng mục cụ thể như sau:

1. Định dạng văn bản trên trang chiếu

◎ Mục tiêu

Biết cách thực hiện thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ trên trang chiếu.

Hoạt động

Nhóm HS đọc kinh chữ, quan sát kinh hình, chuẩn bị: báo cáo về mục đích của việc định dạng văn bản; nêu và thực hành minh họa các bước thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ trên trang chiếu.

Hoạt động

Nhóm HS trao đổi, thảo luận hoàn thành các bài tập trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động , làm bài tập ở hoạt động  trong SGK. Sau đó GV tổ chức cho HS thực hành minh họa thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ trên trang tiêu đề và các trang nội dung. Đối với mỗi trang chiếu, GV có thể yêu cầu một (hoặc một số) HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn).

Trong quá trình nhóm HS báo cáo, thực hành minh họa, GV có thể đặt câu hỏi gợi ý, giúp chuẩn hoá kiến thức cho HS với nội dung chính như sau:

- Việc thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ được gọi là gì?
- Định dạng văn bản nhằm mục đích gì?
- Nêu các bước để thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ.
- Khi thay đổi màu chữ ta cần lưu ý điều gì?
- Ngoài cách chọn cỡ chữ có sẵn trong danh sách, em có thể thay đổi cỡ chữ bằng cách nào?
- Nếu khi thay đổi cỡ chữ dẫn đến trang chiếu được trình bày chưa hợp lý, em sẽ điều chỉnh vị trí các đối tượng trên trang chiếu bằng cách nào?

Lưu ý:

– SGK hướng dẫn chọn văn bản một lần rồi lần lượt thực hiện chọn kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ (không phải chọn lại văn bản). GV nên đặt câu hỏi gợi ý, hướng dẫn để HS thấy được để thay đổi một thuộc tính nào, ta chọn văn bản rồi thực hiện thay đổi thuộc tính đó bằng các nút lệnh tương ứng.

– GV có thể cho HS chọn màu chữ có độ tương phản thấp so với màu nền của trang chiếu để minh họa cho việc HS cần lưu ý chọn màu chữ để văn bản rõ nét, dễ đọc.

– GV có thể yêu cầu HS thay đổi cỡ chữ không có trong danh sách mở ra khi nháy chuột vào mũi tên ▼ bên phải nút lệnh **Font Size** để tạo tình huống cần gõ cỡ chữ.

– Khi HS thực hiện thay đổi cỡ chữ, tùy vào cỡ chữ được chọn, có thể dẫn đến sự bất hợp lý về trình bày trên trang chiếu, GV hướng dẫn HS thực hành thay đổi kích thước, di chuyển khung văn bản, hình ảnh để bố trí các đối tượng trên trang chiếu hài hoà, cân đối hơn.

↳ Sản phẩm

– Nêu được việc thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ được gọi là định dạng văn bản. Định dạng văn bản giúp cho trang chiếu rõ ràng, sinh động và đẹp hơn.

– Nêu và thực hành minh họa được các bước thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ để được trang tiêu đề của bài trình chiếu như *Hình 7 trong SGK*. Trong đó, ngoài cách chọn cỡ chữ có sẵn trong danh sách, HS thực hiện được thay đổi cỡ chữ bằng cách nháy chuột vào bên trong ô chứa cỡ chữ của nút lệnh **Font Size**, gõ cỡ chữ phù hợp rồi gõ phím **Enter**.

- Nêu được khi thay đổi màu chữ, cần chọn màu chữ để văn bản rõ nét, dễ đọc.
- Thực hiện được thay đổi kích thước, di chuyển khung văn bản, hình ảnh để trình bày trang chiếu hài hoà, hợp lí.
- Đối với ①, HS ghép được: 1 – c; 2 – a; 3 – b.
- Đối với ②, HS nêu được các bước: chọn văn bản, chọn thẻ **Home**, chọn kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ.
- Đối với ③, HS sắp xếp được theo thứ tự đúng là: C, A, B.
- Đối với ④, HS sắp xếp được theo thứ tự đúng là: B, A.

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

2. Tạo hiệu ứng chuyển trang

◎ Mục tiêu

Biết cách tạo hiệu ứng chuyển trang đơn giản cho trang chiếu.

Hoạt động

Nhóm HS đọc khen chử, quan sát kênh hình, chuẩn bị: báo cáo về mục đích của việc tạo hiệu ứng chuyển trang; nêu và thực hành minh họa các bước tạo hiệu ứng chuyển trang.

Hoạt động

Nhóm HS trao đổi, thảo luận sắp xếp các thao tác theo thứ tự đúng để tạo cùng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang trong bài trình chiếu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS làm việc nhóm, tìm hiểu, trao đổi về nội dung hoạt động

làm bài tập ở hoạt động  trong SGK. Sau đó, GV tổ chức cho HS thực hành minh họa tạo hiệu ứng chuyển trang cho trang tiêu đề và các trang nội dung. Đối với mỗi trang chiếu, GV có thể yêu cầu một (hoặc một số) HS lên thực hành minh họa (không mang theo SGK) thực hiện theo hướng dẫn của các HS còn lại (có thể xem nội dung SGK để hướng dẫn).

Trong quá trình nhóm HS báo cáo, thực hành minh họa, GV có thể đặt câu hỏi gợi ý, giúp chuẩn hoá kiến thức cho HS với nội dung chính như sau:

- Tạo hiệu ứng chuyển trang nhằm mục đích gì?
- Nếu các bước tạo hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu, cho tất cả các trang của bài trình chiếu, bỏ hiệu ứng chuyển trang.
- Một trang chiếu có thể sử dụng đồng thời nhiều hiệu ứng chuyển trang không?

Sản phẩm

– Nếu được hiệu ứng chuyển trang giúp cho bài trình chiếu sinh động, ấn tượng và hấp dẫn hơn khi trình chiếu.

– Nếu và thực hành minh họa được các bước tạo hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu, cho tất cả các trang của bài trình chiếu, bỏ hiệu ứng chuyển trang.

– Đối với bài tập ở hoạt động , HS sắp xếp được các thao tác theo thứ tự đúng là: C, A, D, B.

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



GV tổ chức để HS làm việc nhóm, phát biểu, trao đổi trước lớp để hoàn thành bài tập ở phần Luyện tập. Chú ý, yêu cầu nhóm HS trả lời câu hỏi có nội dung khác với nội dung mà nhóm HS đó đã được giao tìm hiểu, báo cáo, thực hành minh họa ở phần Khám phá.

HS xác định các phát biểu đúng là A, B, E; các phát biểu sai là C, D.

GV có thể yêu cầu HS lên thực hành để cho thấy phát biểu C, D là sai.



◎ Mục tiêu

- Thực hiện được thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ trên trang chiếu.
- Thực hiện được tạo hiệu ứng chuyển trang.

– Thực hiện được việc thay đổi kích thước, di chuyển khung văn bản, hình ảnh để trang chiếu được trình bày hài hoà, hợp lí.

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

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

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Theo dõi, quan sát và hỗ trợ HS thực hành khi cần thiết.

❖ **Sản phẩm**

HS thực hiện được thay đổi kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ, sắp xếp các đối tượng để được sản phẩm như *Hình 7 trong SGK* và các hiệu ứng chuyển trang được thực hiện khi trình chiếu.



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

Chân trời sáng tạo

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

I. MỤC TIÊU

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

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

Lưu ý: GV chuẩn bị tài khoản trên trang youtubekids.com và tải một vài video về máy tính để phục vụ thực hành.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 3 tiết học:

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY, HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

☛ Sản phẩm

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

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



1. Tìm kiếm và xem video trên youtubekids.com

◎ Mục tiêu

HS biết cách tìm và xem video về lịch sử, văn hoá trên trang [youtubekids.com](#).

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

Lưu ý:

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

Hoạt động

HS nêu và thực hành minh họa các bước tìm kiếm video về văn hoá Việt Nam trên trang [youtubekids.com](#).

c) Xem video

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình trong SGK, tham gia thực hành minh họa để tìm hiểu về cách xem video trên trang [youtubekids.com](#).

Hoạt động

HS nêu và thực hành minh họa chức năng của một số nút lệnh trên cửa sổ xem video trên trang youtubekids.com.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

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

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

Sản phẩm

- HS nêu được cách truy cập, tìm và xem video về lịch sử, văn hoá trên trang youtubekids.com.
- HS nêu được chức năng và biết cách sử dụng các nút lệnh , , , , ,  để xem video.
- Biết cách thực hiện để xem lại, bỏ qua một đoạn video hay xem phần video bắt đầu từ thời điểm nào đó.

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

2. Xem video có sẵn trong máy tính

◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

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

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

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

Lưu ý:

- GV cần nêu thêm yêu cầu và hướng dẫn HS thực hành sử dụng nút lệnh ,  (kết hợp với quan sát thông tin về thời gian trong cửa sổ xem video) để xem lại, bỏ qua một đoạn video hay sử dụng thanh tiến trình (kết hợp với thông tin về thời gian) để xem phần video bắt đầu từ thời điểm nào đó.
- GV có thể yêu cầu HS nêu nhận xét về một số chức năng chung trong các phần mềm xem video như nút phát (**Play**), tạm dừng (**Pause**), thanh tiến trình,

Sản phẩm

- HS nêu được cách mở video có sẵn trên máy tính bằng phần mềm Windows Media Player.
- HS nêu được chức năng và biết cách sử dụng các nút lệnh , , , , ,  để xem video.
- Biết cách thực hiện để xem lại, bỏ qua một đoạn video hay xem phần video bắt đầu từ thời điểm nào đó.

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



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

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

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

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



◎ Mục tiêu

– Với sự hỗ trợ của GV, HS thực hiện được việc truy cập, tìm và xem được một vài video về lịch sử, văn hoá trên trang youtubekids.com; xem video về lịch sử, văn hoá có sẵn trên máy tính.

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

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

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

☛ Sản phẩm

Bài tập 1.

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

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

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

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



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

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

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

– Để HS xem được video trên trang youtubekids.com, GV cần sử dụng tài khoản Email để đăng kí trên trang youtubekids.com (tài khoản youtubekids GV). Hiện tại (tháng 2/2023), sau khi đăng kí, mỗi tài khoản youtubekids GV có thể tạo được tối đa 8 tài khoản youtubekids HS. Nếu cần hơn 8 tài khoản youtubekids HS để phục vụ HS thực hành, GV có thể đăng kí thêm tài khoản youtubekids GV. Hoặc GV có thể cho một số HS cùng sử dụng chung một tài khoản youtubekids HS (hiện tại youtubekids.com cho phép một tài khoản youtubekids HS có thể sử dụng đồng thời trên nhiều máy tính khác nhau).

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

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

Chân trời sáng tạo

BÀI 11B. THỰC HÀNH LUYỆN TẬP Gõ BÀN PHÍM (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Sử dụng được hệ thống bảng chọn để chọn bài luyện tập.
- Nhận thấy được phần mềm có thể giúp luyện tập gõ bàn phím đúng cách.
- Thực hiện được theo hướng dẫn của phần mềm để luyện tập gõ các số, sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, kí tự trên của phím có hai kí tự.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1: Nhiệm vụ (nhiệm vụ 1 và nhiệm vụ 2).

Tiết 2, 3: Luyện tập và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Nhiệm vụ 1. Luyện tập sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa

HS làm việc nhóm đôi, thực hành trên máy tính theo hướng dẫn, yêu cầu trong SGK để luyện tập sử dụng phím Shift gõ chữ hoa.

Nhiệm vụ 2. Luyện tập gõ các số, kí tự trên của phím số

HS làm việc nhóm đôi, thực hành trên máy tính theo hướng dẫn, yêu cầu trong SGK để luyện tập gõ các số, kí tự trên của phím số.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức để HS làm việc nhóm đôi. Đối với mỗi nhiệm vụ, một HS thực hành trên máy tính, HS còn lại hướng dẫn, hỗ trợ bạn thực hành theo nội dung trong SGK. Sau đó, HS đổi vai trò cho nhau.

– Trong quá trình nhóm HS làm việc, GV quan sát, nhắc HS thực hiện sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, kí tự trên của phím số, gõ các số theo hướng dẫn, thông báo của phần mềm.

Lưu ý:

– Do đã biết sử dụng phần mềm RapidTyping ở lớp 3 nên HS có thể tự thực hiện kích hoạt phần mềm, sử dụng bảng chọn trong phần mềm để chọn bài. GV cần giúp HS nhận thấy được phần mềm có thể giúp luyện tập gõ bàn phím đúng cách và thực hiện được theo hướng dẫn của phần mềm để luyện tập sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa.

– Tuỳ vào thực tiễn lớp học, trước khi các nhóm HS tự thực hành trên máy tính, GV có thể thực hành minh họa, hướng dẫn HS quan sát hướng dẫn, thông báo của phần mềm để luyện gõ chữ hoa với phím Shift.

Sản phẩm

Nhiệm vụ 1. Mỗi HS thực hiện được:

- Chọn bài luyện tập gõ phím **Shift**.
 - Luyện tập gõ chữ hoa với các Bài học 1, 2, 3, 4, 5, 6 theo hướng dẫn của phần mềm.
- Nhiệm vụ 2.** Mỗi HS thực hiện được:
- Chọn bài luyện tập gõ phím số.
 - Luyện tập gõ các số, kí tự trên của phím số với các Bài học 1, 2, 3 theo hướng dẫn của phần mềm.



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

Bài tập 1. Thứ tự đúng: B, A, C.

Bài tập 2. Thứ tự đúng: C, A, B.

Bài tập 3. HS quan sát *Hình 10 trong SGK* và chỉ ra được cần sử dụng ngón út trái nhấn giữ phím **Shift** trái đồng thời dùng ngón giữa phải gõ phím **K**. HS thực hành để kiểm chứng: chọn  rồi chọn **EN1. Giới Thiệu**, sau đó chọn  > **2. Phím Shift > Bài Học 1** rồi thực hành theo hướng dẫn của phần mềm gõ đến phím **K** như *Hình 10 trong SGK*.

Bài tập 4. HS quan sát *Hình 11 trong SGK* và chỉ ra được cần sử dụng ngón út phải nhấn giữ phím **Shift** phải đồng thời dùng ngón trỏ trái gõ phím **%** (hoặc phím số 5). Sau đó HS thực hành để kiểm chứng: chọn  rồi chọn **EN1. Giới Thiệu**, sau đó chọn  > **3. Phím số > Bài Học 1** rồi thực hành theo hướng dẫn của phần mềm gõ đến phím **%** như *Hình 11 trong SGK*.

Bài tập 5. HS quan sát *Hình 12 trong SGK* và nêu được đó là thông báo lỗi gõ sai phím, cụ thể phần mềm hướng dẫn gõ phím số **6** nhưng người dùng đã gõ phím số **8**. Sau đó HS thực hành: chọn  rồi chọn **EN1. Giới Thiệu**, sau đó chọn  > **3. Phím số > Bài Học 1** rồi thực hành gõ phím để ra kết quả như *Hình 12 trong SGK*.



– GV tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, một HS luyện tập gõ phím **Shift** với các bài học 7, 8, 9, HS còn lại quan sát, nhắc bạn sử dụng đúng ngón tay phụ trách để gõ phím theo hướng dẫn của phần mềm. Sau đó, HS đổi vai trò cho nhau.

– Nếu còn thời gian, GV có thể tổ chức để các nhóm HS thi đua luyện gõ phím: các nhóm HS chọn cùng bài luyện tập, giám sát lẫn nhau và kết quả thi đua được đánh giá dựa trên việc thực hiện đúng theo hướng dẫn của phần mềm và thông báo kết quả luyện tập của phần mềm.

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

BÀI 12. LÀM QUEN VỚI SCRATCH (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm Scratch.
- Mở và chơi được trò chơi trong Scratch.
- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có cài đặt phần mềm Scratch và tệp chương trình Scratch **Meo bat bong.sb3, Robot tim qua.sb3**.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt phần mềm Scratch và các tệp chương trình Scratch **Meo bat bong.sb3, Robot tim qua.sb3, Lai xe.sb3, Hung qua.sb3, Me cung.sb3, Xep hinh.sb3**.

Lưu ý: Các tệp chương trình trò chơi Scratch phục vụ bài học có thể được tải về từ trang taphuan.nxbgd.vn.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm, nêu tên các trò chơi trên máy tính mà HS biết, thảo luận về cách tạo ra trò chơi trên máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể tổ chức để HS làm việc nhóm và nêu thêm câu hỏi gợi ý như sau:

- Em đã từng chơi những trò chơi nào trên máy tính? Trên máy tính có những trò chơi nào?
- Người ta làm thế nào để tạo ra các trò chơi trên máy tính?

Lưu ý: HS có thể dễ dàng nêu được tên của các trò chơi trên máy tính. HS có thể nêu được hoặc chưa nêu được trò chơi trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình máy tính. Trên cơ sở phát biểu của HS, GV dẫn dắt để chuyển sang phần Khám phá.

↳ Sản phẩm

- HS nêu được tên của một số trò chơi trên máy tính.
- HS có thể nêu được (theo cách diễn đạt của HS) hoặc chưa nêu được cách tạo ra trò chơi trên máy tính.
- HS hứng thú, tò mò và có mong muốn tìm hiểu cách trò chơi trên máy tính được tạo ra.



Hoạt động

◎ Mục tiêu

- Nhận biết được biểu tượng và cách kích hoạt phần mềm Scratch.
- Biết cách mở và chơi trò chơi trong Scratch.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

1. Mở chương trình trò chơi trong Scratch

a) Kích hoạt phần mềm Scratch

HS đọc khen chử, quan sát kênh hình, thực hành minh họa để tìm hiểu về cách khởi động phần mềm Scratch, cửa sổ làm việc của phần mềm Scratch.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS thực hiện hoạt động . Sau đó, GV tổ chức để HS thực hành minh họa khởi động Scratch, chỉ ra từng khu vực và nêu tên của khu vực đó trong cửa sổ làm việc của Scratch.

GV có thể yêu cầu một vài HS (không mang theo SGK) lên bảng thực hành minh họa khởi động, chỉ ra từng khu vực, nêu tên của khu vực đó trong cửa sổ làm việc của phần mềm Scratch theo hướng dẫn của những HS còn lại (có thể xem SGK để hướng dẫn).

Lưu ý: GV giới thiệu thêm thao tác chọn ngôn ngữ để chuyển giao diện phần mềm về tiếng Việt trước khi sử dụng, tác dụng của Nút lệnh cờ xanh (Go) và Nút lệnh dừng chương trình (Stop).

b) Mở chương trình, chơi trò chơi trong Scratch

HS đọc khen chử, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV, tham gia thực hành minh họa để tìm hiểu về cách mở và chơi trò chơi trong Scratch.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS thực hiện hoạt động . Sau đó, GV tổ chức để HS thực hành minh họa mở tệp chương trình Scratch **Meo bat bong.sb3** và chơi trò chơi. GV yêu cầu một vài HS (không mang theo SGK) lên bảng thực hành minh họa mở chương trình trò chơi, chơi trò theo hướng dẫn của những HS còn lại (có thể xem SGK để hướng dẫn).

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

– Để chơi trò chơi mèo bắt bóng em cần mở tệp chương trình nào?

– Nếu cách chơi trò chơi mèo bắt bóng. Làm thế nào để di chuyển nhân vật mèo trên sân khấu? Khi chạm quả bóng chú mèo sẽ nói gì?

Lưu ý: GV giới thiệu cho HS thư mục chứa tệp chương trình **Meo bat bong.sb3**.

Hoạt động

HS làm việc cá nhân, phát biểu trước lớp (có thể kết hợp thực hành minh họa) để hoàn thành bài tập ①, ②.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV yêu cầu HS làm việc cá nhân, phát biểu trước lớp để hoàn thành các bài tập; hoặc làm việc cá nhân, nêu và thực hành các bước mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng, sử dụng các phím mũi tên để di chuyển nhân vật chú mèo trên sân khấu.

↳ Sản phẩm

– HS nhận biết được biểu tượng, nêu được các bước khởi động phần mềm Scratch; nêu được tên và chỉ ra được khu vực tương ứng trong cửa sổ làm việc của phần mềm Scratch như *Hình 2 trong SGK*.

– HS nêu được các bước mở chương trình trò chơi **Meo bat bong.sb3** như *Hình 3 trong SGK* và nêu được cách chơi trò chơi mèo bắt bóng (gõ phím mũi tên để di chuyển nhân vật mèo trên sân khấu chạm vào quả bóng, khi chạm vào quả bóng chú mèo sẽ nói "Tôi bắt được bóng rồi!").

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

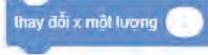
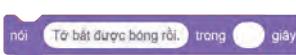
2. Mối liên quan giữa chương trình Scratch và trò chơi mèo bắt bóng

◎ Mục tiêu

Nhận ra được trò chơi là chương trình máy tính.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kệnh chữ, quan sát kệnh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về: cách thực hiện chỉnh sửa các giá trị số trong các lệnh **Thay đổi x** (, **Thay đổi y** () để thay đổi tốc độ di chuyển của nhân vật chú mèo khi gõ các phím mũi tên; cách thay đổi cụm từ trong lệnh **Nói** () để thay đổi lời nói của nhân vật chú mèo.

Hoạt động

HS thảo luận, nêu và thực hành minh họa cách làm để thay đổi lời nói của chú mèo khi chạm vào quả bóng và cách làm để thay đổi tốc độ di chuyển của chú mèo trên sân khấu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để HS thực hiện hoạt động   . Sau đó tổ chức để HS thực hành minh họa chỉnh sửa chương trình Scratch và chơi trò chơi để nhận thấy mối liên quan giữa chương trình và trò chơi. Trong quá trình HS làm việc, GV đặt một số câu hỏi gợi ý, yêu cầu HS trả lời, thực hành kiểm chứng với nội dung chính như sau:

- Thực hiện thay đổi ở câu lệnh nào trong chương trình sẽ dẫn đến thay đổi tốc độ di chuyển của chú mèo trong trò chơi? Thay đổi lời nói của chú mèo trong trò chơi?
- Làm thế nào để chỉnh sửa số 5 trong các lệnh **Thay đổi x**, **Thay đổi y** của chương trình? Trò chơi sẽ thay đổi như thế nào nếu ta thay số 5 bằng số lớn hơn hoặc nhỏ hơn?
- Làm thế nào để chỉnh sửa cụm từ "Tớ bắt được bóng rồi" trong lệnh **Nói** của chương trình? Khi chỉnh sửa cụm từ này thì trò chơi sẽ thay đổi như thế nào?
- Trò chơi trên sân khấu từ đâu mà có?

Lưu ý:

- GV cần yêu cầu HS nêu cách thực hiện, dự đoán những thay đổi trên trò chơi trước khi thực hành minh họa để kiểm chứng.
- Trong chương trình có số –5 là số âm, tuy nhiên do HS lớp 4 chưa được học về số âm nên GV có thể giải thích: trong lệnh  khi có dấu trừ (–) trước giá trị số thì nhân vật di chuyển xuống dưới, khi không có dấu trừ (–) thì nhân vật di chuyển lên trên; trong câu lệnh  khi có dấu trừ (–) trước giá trị số thì nhân vật di chuyển sang trái, khi không có dấu trừ (–) thì nhân vật di chuyển sang phải.

- GV có thể hướng dẫn HS xoá tất cả các câu lệnh trong khu vực chương trình và thực hiện gõ các phím mũi tên để giúp HS trả lời câu hỏi "Trò chơi trên sân khấu từ đâu mà có?".

Sản phẩm

– HS nêu, thực hành minh họa được việc thay giá trị số trong các lệnh **Thay đổi x**, **Thay đổi y**, thay đổi các cụm từ trong lệnh **Nói**; sau đó chơi trò chơi, nêu được nhận xét chú mèo di chuyển nhanh hơn (hoặc chậm hơn) tương ứng với giá trị số được thay vào là lớn hơn (hoặc nhỏ hơn) và lời nói của chú mèo là cụm từ đã nhập vào trong lệnh **Nói**.

– HS nêu được trò chơi trên sân khấu chính là kết quả thực hiện chương trình ở khu vực chương trình; trò chơi trên sân khấu là từ chương trình máy tính mà có. Nói cách khác, trò chơi là chương trình máy tính.

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



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

Bài tập 1. HS nêu được các bước mở chương trình trò chơi mèo bắt bóng trong Scratch như ở *Hình 3 trong SGK*.

Bài tập 2. HS nêu được, với đoạn chương trình ở *Hình 6b trong SGK*, chú mèo sẽ di chuyển nhanh hơn. Vì giá trị số trong các lệnh **Thay đổi x**, **Thay đổi y** ở *Hình 6b trong SGK* lớn hơn ở *Hình 6a trong SGK*.



◎ Mục tiêu

- Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm Scratch.
- Mở và chơi được trò chơi trong Scratch.
- Thực hiện được việc thay đổi, chỉnh sửa trong chương trình, chơi trò chơi để nhận thấy được trò chơi là chương trình máy tính.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

↳ Sản phẩm

Bài tập 1.

– Đối với mục a: HS thực hiện được kích hoạt Scratch, mở được tệp chương trình **Meo bat bong.sb3** và chơi được trò chơi.

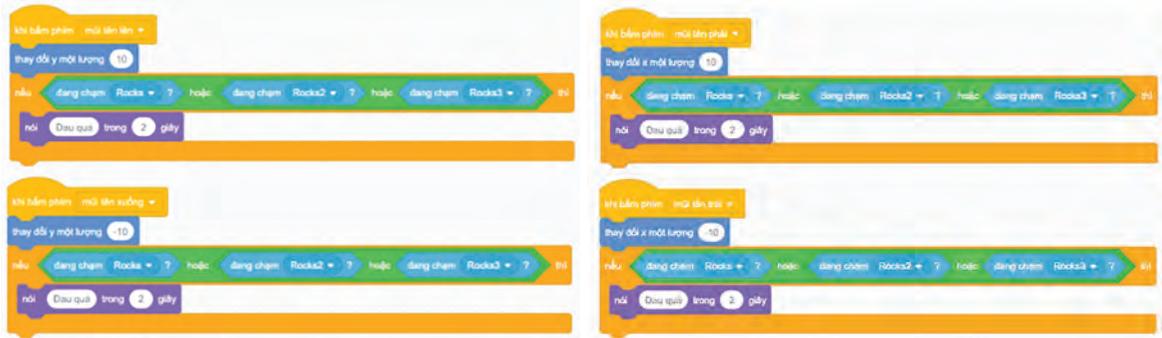
– Đối với mục b, c: GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, một HS nêu yêu cầu chỉnh sửa (giá trị số, cụm từ thay thế vào chương trình), HS còn lại dự đoán những thay đổi trong chương trình và thực hành để kiểm chứng. Sau đó các HS đổi vai trò cho nhau.

Bài tập 2.

– Đối với mục a: HS mở được tệp chương trình **Robot tim qua.sb3** và chơi được trò chơi.

– Nhóm HS trao đổi, thống nhất phương án thay đổi để robot di chuyển chậm hơn, dễ dàng hơn trong việc tránh các tảng đá. Sau đó, HS thực hiện được việc thay đổi giá trị số trong các lệnh **Thay đổi x**, **Thay đổi y** rồi chơi trò chơi để kiểm chứng. Từ đó, HS rút ra được khi thay giá trị số trong các lệnh **Thay đổi x**, **Thay đổi y** bằng giá trị nhỏ hơn thì robot di chuyển chậm hơn, dễ dàng hơn trong việc tránh các tảng đá.

Lưu ý: Hình 1 là một ví dụ về chương trình Robot tìm quà.



Hình 1. Chương trình Robot tìm quả



GV có thể tổ chức HS làm việc nhóm hoặc cá nhân mở tệp chương trình Scratch và chơi một số trò chơi phù hợp với lứa tuổi như lái xe vượt chướng ngại vật, hứng quả, mê cung, xếp hình,

BÀI 13. TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KẾ CHUYỆN (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
- Tạo được chương trình đơn giản để kể câu chuyện hay diễn tả các việc thực hiện theo từng bước.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1, 2: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

↳ Sản phẩm

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



1. Chú mèo trong Scratch kể chuyện

◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

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

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

↳ Sản phẩm

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

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

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với ①: Hình 3a trong SGK (3b, 3c, 3d, 3e) là kết quả thực hiện lệnh nào trong chương trình ở Hình 2 trong SGK?

– Đối với ②: Đóng vai là bạn Nam chứng kiến sự việc, kể lại "Câu chuyện ở vườn trường" theo diễn biến đã xảy ra (từ Hình 4a đến Hình 4d trong SGK). Sau đó, sắp xếp các lệnh (có sẵn trong SGK) để điều khiển chú mèo trong Scratch kể câu chuyện theo đúng trình tự.

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

– Đối với ③: Đóng vai là bạn Trung, sắp xếp các lệnh (có sẵn trong SGK) để điều khiển chú mèo trong Scratch kể các việc được làm vào buổi sáng theo đúng thứ tự.

☛ Sản phẩm

– HS ghép được các lệnh ①, ②, ③, ④, ⑤ trong chương trình ở Hình 2 trong SGK với các kết quả tương ứng là Hình 3a, Hình 3b, Hình 3c, Hình 3d, Hình 3e trong SGK.

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

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

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

2. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện

◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

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

⌚ Sản phẩm

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

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

Hoạt động

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

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

⌚ Sản phẩm

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

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



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

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

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



◎ Mục tiêu

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

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

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

Sản phẩm

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

Bài tập 2.

– HS tạo được chương trình "Câu chuyện ở vườn trường" với nội dung theo các bước như ở bài tập ② ở hoạt động  trong mục 1 phần Khám phá; chạy được chương trình và lưu chương trình vào thư mục trên máy tính theo yêu cầu của GV.

– HS tạo, lưu và chạy được chương trình kể các việc HS thường làm trước khi đi học (tương tự như ở bài tập ③ ở hoạt động  trong mục 1 phần Khám phá).



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

Chân trời sáng tạo

BÀI 14. ĐIỀU KHIỂN NHÂN VẬT CHUYỂN ĐỘNG TRÊN SÂN KHẤU (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

Tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên sân khấu.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có cài đặt phần mềm Scratch và chương trình Scratch điều khiển cò bọ cánh cứng di chuyển trên sân khấu (gọi tắt là chương trình *Cò bọ cánh cứng*).
- Phòng thực hành tin học với các máy tính có cài đặt phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Tiết 1, 2: Khởi động, Khám phá và Luyện tập.

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung phần Khởi động, xem GV minh họa chương trình *Cò bọ cánh cứng*, suy nghĩ, tìm cách thay nhân vật chú mèo trong Scratch bằng nhân vật cò bọ cánh cứng, điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV chạy chương trình *Cò bọ cánh cứng* cho HS quan sát. Sau đó, GV đặt câu hỏi về cách thay nhân vật chú mèo bằng nhân vật cò bọ cánh cứng và điều khiển nhân vật di chuyển được như chương trình minh họa.

↳ Sản phẩm

- HS có thể nêu được hoặc chưa nêu được cách thay nhân vật chú mèo trong Scratch bằng nhân vật cò bọ cánh cứng, điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.
- HS hứng thú, mong muốn tìm hiểu bài học để thay nhân vật, điều khiển nhân vật di chuyển.
- Trên cơ sở phát biểu của HS, GV dẫn dắt, chuyển sang phần Khám phá.



1. Tạo chương trình điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu

◎ Mục tiêu

Biết cách xoá, thêm nhân vật, điều khiển nhân vật tiến thẳng, xoay phải, xoay trái.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc kinh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV, quan sát thực hành minh họa để tìm hiểu:

- Cách xoá, thêm nhân vật.
- Cách điều khiển nhân vật tiến thẳng, xoay trái, xoay phải.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để nhóm HS tìm hiểu, trao đổi về nội dung của hoạt động (1a và 1b). Sau đó, GV tổ chức thực hành minh họa (GV thực hành minh họa hoặc yêu cầu HS thực hành minh họa dưới sự hỗ trợ của GV): xoá, thêm nhân vật (*Hình 1 trong SGK*); điều khiển nhân vật tiến thẳng, xoay trái, xoay phải (*Bảng 1 trong SGK*).

Lưu ý:

- SGK sử dụng nhân vật bọ cánh cứng để khi xoay nhân vật vẫn quan sát rõ được hướng của nhân vật (cũng là hướng di chuyển của nhân vật khi thực hiện lệnh).
- Trong quá trình HS thực hành minh họa, khi cần thiết, GV hướng dẫn để đưa nhân vật trở về vị trí mong muốn bằng cách kéo thả nhân vật, thực hiện lệnh xoay 90°.
- Trong cửa sổ **Chọn một Nhân vật**, có thẻ gõ tên nhân vật vào ô tìm kiếm ở góc trên bên trái để tìm nhân vật (ví dụ: gõ từ khoá *beetle* sẽ cho kết quả là nhân vật bọ cánh cứng).
- GV giải thích cho HS: khi có nhiều lệnh di chuyển nhân vật, sau mỗi lần di chuyển cần có câu lệnh để nhân vật dừng lại rồi mới di chuyển tiếp để giúp ta có thể quan sát quá trình di chuyển của nhân vật.

☛ Sản phẩm

- HS nêu được các bước thực hiện xoá, thêm nhân vật mới.
- HS nêu được các bước sử dụng câu lệnh: để điều khiển nhân vật tiến thẳng; để dừng nhân vật; câu lệnh để điều khiển nhân vật xoay trái.
- HS nêu được cách kết hợp các câu lệnh , , để điều khiển nhân vật di chuyển theo các cạnh của hình vuông, trở về vị trí xuất phát.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, trình bày kết quả làm việc của nhóm và thực hành minh họa để hoàn thành các bài tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để nhóm HS thực hiện các bài tập của hoạt động . Sau đó, GV tổ chức để HS thực hành minh họa kiểm chứng kết quả làm việc nhóm.

Sản phẩm

– Đối với ①: HS ghép được: 1 – a; 2 – c; 3 – b.

– Đối với ②:

+ HS nêu được trong chương trình điều khiển cô bọ ở trên khi thay các câu lệnh  thành  cô bọ sẽ di chuyển hướng xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát theo các cạnh của hình vuông.

+ Dưới sự hỗ trợ của GV, HS thực hành được thay đổi câu lệnh, quan sát kết quả chạy chương trình để kiểm chứng.

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

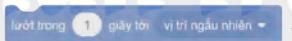
2. Tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước

Mục tiêu

Biết cách chọn phông nền sân khấu, sử dụng kết hợp câu lệnh  và câu lệnh  để điều khiển nhân vật di chuyển trong sân khấu.

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

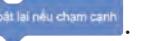
HS làm việc nhóm, đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, thực hành minh họa về xoá, thêm nhân vật chú cá, cách chọn phông nền sân khấu, điều khiển chú cá di chuyển trong sân khấu bằng câu lệnh  và .

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV dành thời gian để nhóm HS tìm hiểu, trao đổi về nội dung của hoạt động . Sau đó, GV tổ chức thực hành minh họa tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước theo hướng dẫn tại hoạt động  trong SGK.

Sản phẩm

– HS nêu được các bước thực hiện: xoá nhân vật hiện tại và thêm nhân vật chú cá; chọn phông nền sân khấu (Underwater 1); điều khiển chú cá bơi dưới nước bằng câu lệnh

 và .

– Dưới sự hỗ trợ của GV, HS thực hành tạo được chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước.

Hoạt động : HS làm việc nhóm để hoàn thành các bài tập.

– Đổi với ①: HS ghép được: 1 – b; 2 – a.

– Đổi với ②:

+ HS nêu được trong chương trình ở *Bảng 2 trong SGK*, để chú cá di chuyển nhiều lần (như đang bơi) ta cần thêm nhiều khối lệnh vào chương trình.

+ Dưới sự hỗ trợ của GV, HS thực hành minh họa được thêm nhiều khối lệnh vào chương trình, quan sát kết quả chạy chương trình để kiểm chứng.

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



GV tổ chức HS làm việc nhóm để hoàn thành các bài tập.

Bài tập 1.

– HS nêu được các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển hướng xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát (theo các cạnh của hình chữ nhật) tương tự như hướng dẫn ở *mục 2b trong SGK*. Trong đó, sử dụng câu lệnh thay vì câu lệnh ; thay đổi để câu lệnh thứ nhất và thứ ba có số bước bằng nhau, câu lệnh thứ hai và thứ tư có số bước bằng nhau nhưng khác với số bước ở câu lệnh thứ nhất, thứ ba.

– HS thực hành minh họa được tạo, quan sát kết quả chạy chương trình để kiểm chứng .

Bài tập 2. HS nêu được các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước gồm: xoá nhân vật hiện tại và thêm nhân vật chú cá; chọn phông nền sân khấu Underwater 1; sử dụng nhiều lần khối lệnh trong chương trình để điều khiển chú cá di chuyển trong sân khấu.



◎ Mục tiêu

Tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm hoặc làm việc cá nhân, theo dõi, hỗ trợ để mỗi HS hoàn thành được các yêu cầu thực hành trong SGK.

❖ Sản phẩm

Bài tập 1.

a) HS tạo, chạy được chương trình điều khiển nhân vật cô bọ cánh cứng di chuyển hướng lên trên rồi trở về vị trí ban đầu (bao gồm cả hướng của nhân vật như ban đầu) theo các cạnh của hình vuông.

b) HS chỉnh sửa chương trình đã tạo ở câu a, chạy chương trình điều khiển nhân vật bọ cánh cứng di chuyển xuống dưới rồi trở về vị trí ban đầu theo các cạnh của hình chữ nhật.

Bài tập 2. Theo hướng dẫn ở mục 2 của phần Khám phá, HS tạo và chạy được chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước.



GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, đề xuất ý tưởng về một sự vật, hiện tượng đơn giản (cần thêm nhân vật, thay phông nền, nhân vật di chuyển). Sau đó, nhóm HS tạo và chạy chương trình diễn tả ý tưởng, chia sẻ kết quả với nhóm khác để lấy ý kiến góp ý cải tiến chương trình.

Chân trời sáng tạo

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ I

I. Ma trận đề

Mạch nội dung	Nhận biết				Thông hiểu				Vận dụng				Tổng điểm	
	TN		TL		TN		TL		TN		TL			
	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm		
A. Máy tính và em														
1. Phần cứng và phần mềm máy tính	1	1							1	1			2	
2. Gõ bàn phím đúng cách					1	1							1	
B. Mạng máy tính và Internet														
3. Thông tin trên trang web	1	1							1	1			2	
C. Tạo chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin														
4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	1	1			1	1							2	
5. Thao tác với thư mục, tệp					1	1			1	1			2	
D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số														
6. Sử dụng phần mềm khi được phép	1	1											1	
Tổng điểm HK I	4	4			3	3			3	3			10	

II. Nội dung đề

Câu 1. (1 điểm) Đúng ghi Đ, sai ghi S.

- | | |
|---|--|
| A. Cần có cả phần cứng và phần mềm thì máy tính mới hoạt động được. | |
| B. Điện thoại thông minh không có phần mềm. | |
| C. Tắt máy tính không đúng cách sẽ gây hỏng phần mềm, phần cứng máy tính. | |
| D. Cần lắc mạnh tay khi tháo, lắp thẻ nhớ USB vào máy tính. | |

Câu 2. (1 điểm) Điền vào chỗ chấm để được phát biểu đúng về vai trò của phần cứng và phần mềm.

- a) làm việc theo lệnh của; là hoạt động của
- b) ra lệnh cho làm việc; hoạt động trong là

Câu 3. (1 điểm) Thực hiện các yêu cầu sau:

a) (0.5 điểm) Nối phím trên hàng phím số với ngón tay được phân công phụ trách.



Út	Áp út	Giữa	TrỎ	TrỎ	Giữa	Áp út	Út
Tay trái				Tay phải			

b) (0.5 điểm) Nối phím với chức năng của phím trong soạn thảo văn bản.

1. →, ←, ↑, ↓	a. Ngắt dòng và đưa con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo.
2. Backspace	b. Xoá kí tự ở bên phải con trỏ soạn thảo.
3. Enter	c. Dịch chuyên con trỏ soạn thảo trong văn bản.
4. Delete	d. Xoá kí tự ở bên trái con trỏ soạn thảo.

Câu 4. (1 điểm) Đánh dấu X vào trước mỗi mục để chỉ ra các loại thông tin chính trên trang web.

- A. Hình ảnh; B. Âm thanh; C. Văn bản; D. Video; E. Siêu liên kết.

Câu 5. (1 điểm) Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Siêu liên kết là một loại thông tin trên trang web.	
B. Siêu liên kết dẫn tới một nội dung thông tin khác trên Internet.	
C. Siêu liên kết dùng để trang trí cho trang web.	
D. Nháy chuột vào một siêu liên kết khi đó trang web sẽ chuyển đến nội dung thông tin siêu liên kết dẫn tới.	

Câu 6. (1 điểm) Sắp xếp các thao tác sau để được thứ tự đúng các bước sử dụng máy tìm kiếm Google để tìm thông tin trên Internet.

- A. Truy cập trang web google.com.vn.
B. Gõ phím [Enter](#).
C. Nháy chuột vào một kết quả tìm kiếm để xem nội dung chi tiết.
D. Gõ từ khóa tìm kiếm vào ô tìm kiếm.

Câu 7. (1 điểm) Hình dưới đây là một phần của danh sách kết quả tìm kiếm thông tin trên Internet mà một bạn đã thực hiện. Viết câu trả lời vào chỗ chấm.

a) Thông tin (hay chủ đề) tìm kiếm là gì?

.....
.....

b) Máy tìm kiếm nào được sử dụng?

.....
.....

c) Từ khóa tìm kiếm nào được sử dụng?

.....
.....

d) Số lượng kết quả tìm kiếm trả về là bao nhiêu?

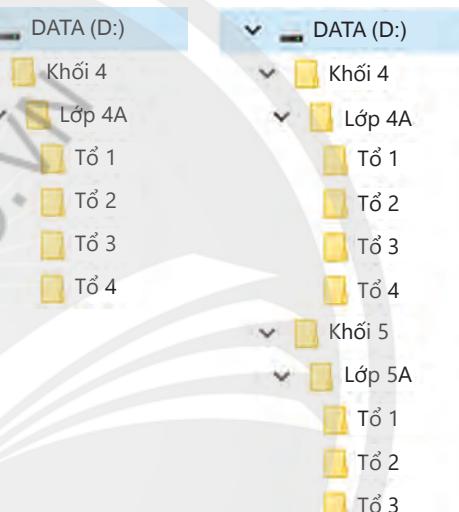
.....

The screenshot shows a Google search results page with the query 'voi ma mut' entered in the search bar. The results include a link to Wikipedia about 'Voi ma mút' (Mammuthus maximus), a link to 'Voi ma mút không lỗ răng thế nào, vì sao chúng tuyệt chủng?' from hoidapvietnam.org, and a link to 'Hồi sinh voi ma mút đã tuyệt chủng - Báo Lao Động' from laodong.com.vn. The results indicate approximately 10,600,000 results found.

Câu 8. (1 điểm) Lựa chọn một số thao tác dưới đây và sắp xếp theo thứ tự để thực hiện sao chép, di chuyển thư mục, tệp.

- A. Mở thư mục nguồn.
- B. Mở thư mục đích.
- C. Chọn thư mục hoặc tệp cần sao chép hoặc di chuyển.
- D. Thực hiện lệnh **Copy**.
- E. Thực hiện lệnh **Cut**.
- G. Thực hiện lệnh **Paste**.

Câu 9. (1 điểm) Trong máy tính có sẵn cây thư mục như ở Hình 2a. Làm thế nào để có cây thư mục như ở Hình 2b? (HS chỉ cần nêu các thao tác tạo, xoá, sao chép, di chuyển thư mục, không yêu cầu nêu chi tiết các bước thực hiện từng thao tác).



Hình 2a

Hình 2b

Câu 10. (1 điểm) Chỉ ra phần mềm miễn phí trong các phần mềm sau.

- A. Phần mềm gõ tiếng Việt Unikey .
- B. Phần mềm trình chiếu PowerPoint .
- C. Phần mềm duyệt web Google Chrome .
- D. Phần mềm luyện gõ bàn phím RapidTyping .

III. ĐÁP ÁN

Câu 1. Đúng: A, C; Sai: B, D.

Câu 2.

- a) Phần cứng, phần mềm, môi trường, phần mềm
- b) Phần mềm, phần cứng, môi trường, phần cứng

Câu 3.

a)

Tay trái		Tay phải	
Út	1	Út	0
Áp út	2	Áp út	9
Giữa	3	Giữa	8
Trỏ	4,5	TrỎ	7,6

b) 1 – c, 2 – d, 3 – a, 4 – b.

Câu 4. A, B, C, E.

Câu 5. Đúng: A, B, D; Sai: C.

Câu 6. A, D, B, C.

Câu 7. HS cần nêu được đủ ý.

- a) Cần tìm kiếm thông tin về loài voi ma mút.
- b) Máy tìm kiếm [Google](#) có địa chỉ trang web google.com.vn.
- c) *Voi ma mút*.
- d) Khoảng 3.050.000.

Câu 8.

Sao chép: A, C, D, B, G.

Di chuyển: A, C, E, B, G.

Câu 9. HS có thể nêu nhiều cách bảo đảm vận dụng linh hoạt các thao tác với thư mục thì vẫn đạt điểm tối đa. Nếu chỉ tạo được thư mục Khối 5 đạt 0.5 điểm.

- ❶ Tạo thư mục **Khối 5**.
- ❷ Sao chép thư mục **Lớp 4A** từ thư mục **Khối 4** sang thư mục **Khối 5**.
- ❸ Đổi tên **Lớp 4A** trong thư mục **Khối 5** thành **Lớp 5A**.
- ❹ Xoá thư mục **Tổ 4** trong thư mục **Lớp 5A**.

Câu 10. B

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II

I. Ma trận đề

Mạch nội dung	Nhận biết				Thông hiểu				Vận dụng				Tổng điểm	
	TN		TL		TN		TL		TN		TL			
	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm	Số câu	Số điểm		
E. Ứng dụng tin học														
1. Soạn thảo văn bản tiếng Việt	1	1			1	1							2	
2. Chèn hình ảnh, sao chép, di chuyển, xoá văn bản											1	2	2	
3. Bài trình chiếu của em	1	1											1	
4. Đinh dạng, tạo hiệu ứng cho trang chiếu							1	1					1	
F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính														
5. Làm quen với Scratch	1	1											1	
6. Tạo chương trình máy tính để kể chuyện					1	1							1	
7. Điều khiển nhân vật chuyển động trên sân khấu	1	1									1	2	2	
Tổng điểm HK2	3	3			2	2	1	1			2	4	10	

II. Nội dung đề

A. Lí thuyết

Câu 1. (1 điểm) Nối tên phím ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải trong soạn thảo văn bản.

Tên phím
1. Backspace
2. Caps Lock
3. Delete
4. Enter
5. Shift
6. Spacebar

Chức năng của phím trong soạn thảo văn bản
a) Xoá kí tự bên phải con trỏ soạn thảo văn bản.
b) Ngắt dòng và di chuyển con trỏ soạn thảo xuống đầu dòng tiếp theo.
c) Xoá kí tự bên trái con trỏ soạn thảo văn bản.
d) Tạo khoảng cách giữa các từ.
e) Nhấn giữ phím để gõ chữ hoa hoặc kí tự trên của phím có hai kí tự.
g) Bật hoặc tắt chế độ gõ chữ hoa, chữ thường (đèn Caps Lock sẽ bật hoặc tắt).

Câu 2. (1 điểm) Điền các phím cần gõ theo kiểu gõ Telex để được văn bản tiếng Việt sau:

Trăng bao nhiêu tuổi trăng già,
 Núi bao nhiêu tuổi gọi là núi non.

Câu 3. (1 điểm) Nối mỗi dãy thao tác được thực hiện ở cột bên trái với một kết quả tương ứng ở cột bên phải.

Dãy thao tác được thực hiện	Kết quả
1. ① Khởi động PowerPoint. ② Chọn Blank Presentation .	a) Thêm trang nội dung.
2. ① Chọn thẻ Home . ② Chọn lệnh New Slide .	b) Nhập văn bản vào trang chiếu.
3. ① Nháy chuột vào trong khung văn bản. ② Gõ nội dung văn bản.	c) Tạo bài trình chiếu mới với trang đầu tiên là trang tiêu đề.
4. ① Chọn khung văn bản. ② Di chuyển con trỏ chuột vào nút tròn trên khung văn bản sao cho con trỏ chuột có dạng mũi tên hai chiều. ③ Kéo thả chuột.	d) Thay đổi vị trí hình ảnh.
5. ① Chọn hình ảnh. ② Di chuyển con trỏ chuột vào hình ảnh sao cho con trỏ chuột có dạng mũi tên bốn chiều. ③ Kéo thả chuột.	e) Thay đổi kích thước khung văn bản.

Câu 4. (1 điểm) Đúng ghi Đ, sai ghi S.

A. Chương trình Scratch điều khiển nhân vật hoạt động trên sân khấu.	
B. Có thẻ thay đổi tham số trong các lệnh của chương trình Scratch.	
C. Khi thay đổi tham số trong các lệnh kết quả chạy chương trình không thay đổi.	
D. Trò chơi là chương trình máy tính.	

Câu 5. (1 điểm) Quan sát chương trình như ở Hình 1 và cho biết khi nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh, nhân vật chú mèo trong Scratch sẽ thực hiện công việc nào sau đây?

- A. Di chuyển 10 bước, nói “Chào các bạn!”.
- B. Di chuyển 20 bước, nói “Chào các bạn!” trong 2 giây.
- C. Di chuyển 20 bước, dừng 1 giây, nói “Chào các bạn!”.
- D. Di chuyển 20 bước, dừng 1 giây, nói “Chào các bạn!” trong 2 giây.



Hình 1. Chương trình Scratch

B. Thực hành

Câu 1. (1 điểm) Khởi động phần mềm Word, soạn thảo văn bản như ở Hình 2 sao cho nhanh nhất. Sau đó, chèn hình ảnh và lưu tệp văn bản vào máy tính với tên **Ca Dao Trang**. Cho biết tệp ảnh có tên **Trang** lưu trong thư mục **D:\Anh**.



Ca dao Việt Nam

Trăng bao nhiêu tuổi trăng già,
Núi bao nhiêu tuổi gọi là núi non.
Trăng bao nhiêu tuổi trăng tròn,
Núi bao nhiêu tuổi núi còn tro tro.|



Hình 2

Câu 2. (1 điểm) Khởi động phần mềm PowerPoint và thực hiện các yêu cầu sau:

- Mở tệp **GioiThieu-Hoa** lưu tại địa chỉ **D:\PowerPoint\GioiThieu-Hoa**.
- Tạo hiệu ứng **Cover** cho tất cả các trang chiếu.

Câu 3. (2 điểm) Tạo chương trình Scratch điều khiển chú cá dưới biển (Hình 3) sao cho khi nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh, chú cá sẽ thực hiện các hành động:

- Di chuyển 100 bước.
- Dừng lại 1 giây.
- Nói “Xin chào các bạn!” trong 2 giây.
- Lướt trong 1 giây đến vị trí ngẫu nhiên.
- Nói “Ở đây mát quá!”.



Hình 3

III. Đáp án

A. Lý thuyết

Câu 1. 1 – c, 2 – g, 3 – a, 4 – b, 5 – e, 6 – d.

Câu 2. Trawng bao nhieeu tuooir trawng giaf,

Nuis bao nhieeu tuooir goij laf nuis non.

Câu 3. 1 – c, 2 – a, 3 – b, 4 – e, 5 – d.

Câu 4. Đúng: A, B, D; Sai: C.

Câu 5. D.

B. Thực hành

Câu 1.

- Thực hiện sao chép và sửa hai câu thơ đầu để được hai câu thơ sau (1 điểm).
- Chèn được hình ảnh tương tự như mẫu (1 điểm).

- Nếu chỉ soạn thảo được (không sử dụng thao tác sao chép) (0.5 điểm).
- Chèn được ảnh nhưng kích thước, vị trí không cân đối (0.5 điểm).

Câu 2.

- Mở được tệp **GioiThieu-Hoa** (0.5 điểm).
- Tạo được hiệu ứng **Cover** cho trang chiếu đang chọn (1 điểm).
- Tao được hiệu ứng **Cover** cho tất cả các trang chiếu (0.5 điểm).

Câu 3.

- Thay đổi được phông nền (0.5 điểm).
- Xoá, thêm được nhân vật cá (0.5 điểm).
- Tạo được chương trình (1 điểm).



Chân trời sáng tạo

*Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn
các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn
trong cuốn sách này.*

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập nội dung: MÃ TRƯỜNG VINH – VŨ NHÂN KHÁNH

Thiết kế sách: NGUYỄN THỊ THÁI CHÂU

Trình bày bìa: ĐẶNG NGỌC HÀ

Sửa bản in: PHẠM MINH NHẬT – BÙI THANH THUÝ VY

Ché bản: CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC GIA ĐỊNH

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.



Chân trời sáng tạo

TIN HỌC 4 – SÁCH GIÁO VIÊN (Chân trời sáng tạo)

Mã số: G2HG4I001M23

In.....bản, (QĐ in số....) Khổ 19 x 26,5 cm.

Đơn vị in:.....

Cơ sở in:.....

Số ĐKXB: 10-2023/CXBIPH/45-2157/GD

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

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 20....

Mã số ISBN: 978-604-0-35247-7



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO VIÊN LỚP 4 – CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

1. TIẾNG VIỆT 4 – TẬP MỘT
Sách giáo viên
2. TIẾNG VIỆT 4 – TẬP HAI
Sách giáo viên
3. TOÁN 4
Sách giáo viên
4. TIẾNG ANH 4 Family and Friends
(National Edition) – Teacher's Guide
5. ĐẠO ĐỨC 4
Sách giáo viên
6. KHOA HỌC 4
Sách giáo viên
7. LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÝ 4
Sách giáo viên

8. TIN HỌC 4
Sách giáo viên
9. CÔNG NGHỆ 4
Sách giáo viên
10. GIÁO DỤC THỂ CHẤT 4
Sách giáo viên
11. ÂM NHẠC 4
Sách giáo viên
12. MĨ THUẬT 4 (BẢN 1)
Sách giáo viên
13. MĨ THUẬT 4 (BẢN 2)
Sách giáo viên
14. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 4 (BẢN 1)
Sách giáo viên
15. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 4 (BẢN 2)
Sách giáo viên

Các đơn vị đầu mối phát hành

- **Miền Bắc:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Bắc
- **Miền Trung:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Đà Nẵng
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Trung
- **Miền Nam:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Phương Nam
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Nam
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục Cửu Long

Sách điện tử: <http://hanhtrangso.nxbgd.vn>

Kích hoạt để mở học liệu điện tử: Cào lớp nhũ trên tem
để nhận mã số. Truy cập <http://hanhtrangso.nxbgd.vn>
và nhập mã số tại biểu tượng chìa khóa.



ISBN 978-604-0-35247-7



9 786040 352477

Giá: đ