



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

Tin học

3

SÁCH GIÁO VIÊN



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

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



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

KÍ HIỆU DÙNG TRONG SÁCH



Khởi động



Hoạt động



Trò chơi



Luyện tập



Vận dụng

Cánh Diều

CÁC TỪ VIẾT TẮT TRONG SÁCH

SGK : Sách giáo khoa

GV : Giáo viên

HS : Học sinh

DL : Học vấn số hoá phổ thông

ICT : Công nghệ thông tin và truyền thông

CS : Khoa học máy tính

LỜI NÓI ĐẦU

Bộ sách Tin học *Cánh Diều* do Nhà xuất bản Đại học Sư phạm tổ chức biên soạn, được thiết kế có tính khoa học và sự phạm, đảm bảo sự nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12 về mô hình, cách tiếp cận, cấu trúc trình bày. Trên cơ sở thiết kế tổng thể đó và bộ sách Tin học cấp tiểu học, sách Tin học 3 được biên soạn theo bốn cách tiếp cận chính: tiếp cận phát triển năng lực, tiếp cận hoạt động, tiếp cận đối tượng và tiếp cận hệ thống.

Cùng với sách giáo khoa, **Tin học 3 – sách giáo viên** là tài liệu quan trọng, thiết thực giúp giáo viên hiểu sâu sắc và khai thác sách giáo khoa tốt hơn trong chuẩn bị giáo án, triển khai dạy học theo cách tiếp cận năng lực. Sách giáo viên cũng là tài liệu giúp cán bộ quản lý môn Tin học và phụ huynh nắm vững đúng mức yêu cầu cần đạt, tránh đòi hỏi vượt chuẩn đòi hỏi học sinh.

Quyển sách gồm hai phần: phần thứ nhất đề cập những vấn đề chung, giới thiệu khái quát; phần thứ hai trình bày những hướng dẫn, gợi ý cụ thể theo từng chủ đề, từng bài học.

Phần một. Những vấn đề chung giới thiệu khái quát về Chương trình môn Tin học ở cấp tiểu học và Chương trình môn Tin học 3. Mục tiếp theo trình bày ngắn gọn và làm rõ một số lưu ý về yêu cầu cần đạt và nội dung dạy học Tin học 3. Kết thúc phần một là mục giới thiệu về các định hướng chính, đối tượng, phạm vi, cấu trúc nội dung cùng với một số giải thích và các điểm mới khi biên soạn sách giáo khoa Tin học 3.

Phần hai. Những vấn đề cụ thể gồm những hướng dẫn và gợi ý cho giáo viên cụ thể ở mức mỗi chủ đề và được chi tiết đến từng bài học. Mở đầu mỗi chủ đề là Mục tiêu của chủ đề, các yêu cầu cần đạt, đó là căn cứ quan trọng để triển khai dạy học chủ đề, đồng thời là căn cứ để giáo viên và học sinh đối chiếu trong tự đánh giá kết quả dạy và học chủ đề đó. Với từng bài học sẽ nêu một số gợi ý về phương pháp dạy học, về kiểm tra, đánh giá thường xuyên, tiếp theo là những phân tích, hướng dẫn giải bài tập, trả lời câu hỏi trong sách giáo khoa.

Các tác giả rất mong nhận được các góp ý, đề xuất của các thầy, cô giáo và bạn đọc để có thể chỉnh sửa, nâng cao chất lượng cuốn sách cho lần tái bản tiếp theo.

Các tác giả

MỤC LỤC

	<i>Trang</i>		<i>Trang</i>
<i>Lời nói đầu</i>	3	Bài 2. Cây thư mục	82
PHẦN MỘT. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG	5	Bài 3. Em tập thao tác với thư mục	85
PHẦN HAI. NHỮNG VẤN ĐỀ CỤ THỂ	27	Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	89
Chủ đề A. Máy tính và em	27	Bài học. Bảo vệ thông tin cá nhân	91
<i>Chủ đề A1. Khám phá máy tính</i>	27	Chủ đề E. Ứng dụng tin học	94
Bài 1. Các thành phần của máy tính	30	<i>Chủ đề E1. Làm quen với bài trình chiếu đơn giản</i>	94
Bài 2. Những máy tính thông dụng	33	Bài 1. Em làm quen với phần mềm trình chiếu	96
Bài 3. Em tập sử dụng chuột	35	Bài 2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu	99
Bài 4. Em bắt đầu sử dụng máy tính	37	Bài 3. Bài trình chiếu của em	101
Bài 5. Bảo vệ sức khoẻ khi dùng máy tính	39	<i>Chủ đề E2. Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính</i>	102
<i>Chủ đề A2. Thông tin và xử lý thông tin</i>	42	Bài 1. Làm quen với phần mềm Mouse Skills	104
Bài 1. Thông tin và quyết định	43	Bài 2. Em luyện tập sử dụng chuột	106
Bài 2. Các dạng thông tin thường gặp	46	<i>Chủ đề E3. Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên</i>	107
Bài 3. Xử lý thông tin	48	Bài 1. Máy tính giúp em quan sát hạt đậu nành mầm	109
Bài 4. Ôn tập về thông tin và xử lý thông tin	51	Bài 2. Máy tính giúp em quan sát nhiều điều kì thú	111
<i>Chủ đề A3. Làm quen với cách gõ bàn phím</i>	54	Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	114
Bài 1. Em làm quen với bàn phím	56	<i>Chủ đề F1. Thực hiện công việc theo các bước</i>	114
Bài 2. Em tập gõ hàng phím cơ sở	58	Bài 1. Làm việc theo từng bước	115
Bài 3. Em tập gõ hàng phím trên và dưới	59	Bài 2. Thực hiện một việc tuy thuộc vào điều kiện	117
Bài 4. Cùng thi đua gõ phím	61	Bài 3. Em tập làm người chỉ huy giỏi	120
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	63	<i>Chủ đề F2. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính</i>	123
Bài 1. Thông tin trên Internet	65	Bài 1. Phát biểu nhiệm vụ và tìm sự trợ giúp của máy tính	124
Bài 2. Nhận biết những thông tin trên Internet không phù hợp với em	68	Bài 2. Thực hành: Nhiệm vụ và sản phẩm	126
Chủ đề C. Tô chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	70		
<i>Chủ đề C1. Sắp xếp để dễ tìm</i>	70		
Bài 1. Sự cần thiết của sắp xếp	71		
Bài 2. Sơ đồ hình cây	75		
<i>Chủ đề C2. Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính</i>	78		
Bài 1. Sắp xếp phân loại các tệp dữ liệu trong máy tính	80		

I. GIỚI THIỆU KHÁI QUÁT CHƯƠNG TRÌNH MÔN TIN HỌC LỚP 3**1. Mục tiêu của chương trình môn Tin học ở cấp tiểu học**

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 có vai trò chủ đạo hình thành, phát triển năng lực tin học cho học sinh (HS). Môn Tin học trang bị cho 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.

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

Ở cấp tiểu học, HS sử dụng được máy tính hỗ trợ vui chơi, giải trí và học tập, thông qua đó biết được một số lợi ích mà thiết bị kĩ thuật số có thể đem lại cho con người, trước hết cho cá nhân HS. Đồng thời, HS có được những khả năng ban đầu về tư duy và nền nếp thích ứng với việc sử dụng máy tính và thiết bị số thông minh, với yêu cầu cụ thể sau đây:

- Năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện Công nghệ thông tin và truyền thông biểu hiện ở nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kĩ thuật số thông dụng; thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí trên một số thiết bị kĩ thuật số quen thuộc.

- Năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số biểu hiện ở việc nêu được sơ lược lí do cần bảo vệ và biết bảo vệ thông tin số hoá của cá nhân, biết và thực hiện được quyền sở hữu trí tuệ ở mức đơn giản. Ví dụ: Biết sản phẩm số (bài làm, tranh vẽ, bài thơ, video, chương trình máy tính,...) của mỗi người thuộc quyền sở hữu của

người đó, không được sao chép khi không được phép; Biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị kĩ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ,...).

– Năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của Công nghệ thông tin và truyền thông biểu hiện ở nhận biết và nêu được nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc, tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn; biết sử dụng tài nguyên thông tin và kĩ thuật của ICT để giải quyết một số vấn đề phù hợp với lứa tuổi.

– Năng lực ứng dụng Công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học biểu hiện ở việc sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập; tạo được các sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập và vui chơi. Ví dụ: bài trinh chiếu đơn giản, bưu thiệp, bức vẽ hay một chương trình trò chơi đơn giản,…

– Năng lực hợp tác trong môi trường số biểu hiện ở việc sử dụng được các công cụ kĩ thuật số thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân.

2. Khái quát chương trình môn Tin học ở lớp 3

Lớp 3 là lớp đầu cấp tiểu học mà HS bắt đầu được học môn Tin học, nên việc hình thành và xây dựng phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và năng lực tin học được thực hiện dần dần theo kiểu xoáy tròn ốc trong suốt cấp học. Đây cũng là lớp học có tinh thần móng, nên các nội dung được chọn lọc, nhằm giúp HS làm quen với một số khái niệm cơ bản, tuy ở mức đơn giản, nhằm bước đầu hình thành năng lực tin học, tư duy tin học và ý thức sử dụng máy tính thông qua các hoạt động nhóm, trò chơi nhằm hiện thực cách thức “học mà chơi, chơi mà học”.

Môn Tin học 3 cung cấp ba mạch kiến thức nhằm:

– Giúp HS làm quen với máy tính và các phần mềm đơn giản, thông dụng để phục vụ học và tự học, giao tiếp trong cộng đồng trên mạng Internet đảm bảo an toàn thông tin cá nhân; có hiểu biết cơ bản về giao tiếp có văn hoá khi tương tác trên mạng Internet; bước đầu nhận biết được nên làm gì và không nên làm gì trên mạng Internet.

– Giúp HS có khả năng sử dụng máy tính và thiết bị (bàn phím, chuột, màn hình, loa); phần mềm đơn giản, thông dụng (phần mềm trình chiếu, phần mềm

luyện tập gõ bàn phím, phần mềm luyện tập sử dụng chuột); biết tổ chức lưu trữ, khai thác dữ liệu đa phương tiện dưới dạng các thư mục; tạo ra và chia sẻ bài trình chiếu đơn giản phục vụ học tập, giao tiếp.

– Giúp HS bước đầu hình thành tư duy tin học và tiếp cận giải quyết vấn đề thông qua các nhận thức: biết chọn dữ liệu và thông tin phù hợp, hữu ích trên mạng Internet phục vụ học tập, giải trí; biết chia một vấn đề lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn.

Nội dung môn Tin học được tổ chức theo sáu chủ đề xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 5 trong cấp tiểu học. Giáo viên (GV) phải bám sát yêu cầu cần đạt tương ứng khi dạy các bài học trong mỗi chủ đề.

II. MỘT SỐ LƯU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT VÀ NỘI DUNG DẠY HỌC MÔN TIN HỌC Ở LỚP 3

1. Yêu cầu cần đạt và nội dung dạy học tương ứng

Yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung

Môn Tin học góp phần thực hiện các yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung theo các mức độ phù hợp với môn học, cấp học đã được quy định trong Chương trình tổng thể.

Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù

HS hình thành, phát triển được năng lực tin học với 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 việc học và tự học.
- NLe: Hợp tác trong môi trường số.

Các yêu cầu cần đạt tương ứng với sáu chủ đề môn Tin học lớp 3 trong Chương trình Tin học 2018 được mô tả trong bảng sau đây:

<i>Yêu cầu cần đạt</i>	<i>Nội dung</i>	<i>Thời lượng dự kiến tham khảo (% trên tổng số 35 tiết)</i>
Chủ đề A. Máy tính và em		
<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hàng ngày đối với việc ra quyết định của con người. Nhận biết được trong ví dụ của GV, cái gì là thông tin và đâu là quyết định. – Nhận biết được ba dạng thông tin hay gấp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra được trong ví dụ của GV: Thông tin thu nhận và được xử lý là gì, kết quả của xử lý là hành động hay ý nghĩ gì. Nêu được ví dụ minh họa cho nhận xét: Bộ óc của con người là một bộ phận xử lý thông tin. – Nêu được ví dụ minh họa cho nhận xét: Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lý thông tin nào và kết quả xử lý ra sao. 	<p>Thông tin và xử lý thông tin</p>	40%
<ul style="list-style-type: none"> – Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột). – Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím và chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh,... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào. 	Khám phá máy tính	

<ul style="list-style-type: none"> Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển, nháy, nháy đúp, kéo thả chuột. Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng. Ra khỏi được hệ thống đang chạy theo đúng cách. Nếu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng. Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình (với mắt, với nguồn sáng trong phòng,...). Nếu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi. Nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính. Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính. 		
<ul style="list-style-type: none"> Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím. Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng cơ sở, hàng trên, hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím. 	Làm quen với cách gõ bàn phím	
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet		
<ul style="list-style-type: none"> Nếu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc,...). Nếu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet. Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi. 	Xem tin và giải trí trên trang web	6%

Chủ đề C. Tǒ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin		
<ul style="list-style-type: none"> Giải thích được nêu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thi khi cần sẽ tìm được nhanh hơn. Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể. Ví dụ: xếp một số mảnh bia có ghi chữ cái theo thứ tự abc; xếp sách vở vào một ngăn tủ, xếp ảnh vào một ngăn tủ khác, quần áo vào ngăn khác nữa, trong ngăn tủ lớn xếp sách có thể chia làm các ngăn nhỏ hơn (ngăn chứa sách, ngăn chứa vở, ngăn chứa truyện,...). Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp. Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây. 	Sắp xếp để dễ tìm	14%
<ul style="list-style-type: none"> Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa. Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục. Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào. Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục. Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu. 	Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số		
<ul style="list-style-type: none"> Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính. Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình. 	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	3%

Chủ đề E. Ứng dụng tin học

<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và kích hoạt được bằng cách nháy chuột vào biểu tượng. - Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu. 	<p>Làm quen với bài trình chiếu đơn giản</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Ví dụ: Máy tính giúp quan sát về loài vật, về Trái Đất quay quanh Mặt Trời. - Kể lại được những gì quan sát đã đem lại thêm hiểu biết mới. 	<p>Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên</p>	14%
<ul style="list-style-type: none"> - Cầm chuột đúng cách. - Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển con trỏ chuột, kéo thả chuột, nháy nút chuột, nháy đúp, sử dụng nút cuộn của chuột. - Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính. 	<p>Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính</p>	

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

<ul style="list-style-type: none"> - Nhận được một số công việc hằng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự. - Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ hiểu và dễ thực hiện hơn. 	<p>Thực hiện công việc theo các bước</p>	17%
--	--	-----

<ul style="list-style-type: none"> Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn, chẳng hạn làm một phép tính hay chuẩn bị cặp sách trước khi đi học có thể gồm một số bước. Sử dụng được cách nói “<i>Nếu... thì...</i>” thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào một điều kiện có được thỏa mãn hay không. 		
<ul style="list-style-type: none"> Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào. Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với trợ giúp của máy tính. Thực hiện được nhiệm vụ do GV đặt ra, có sử dụng máy tính. 	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	
Đánh giá định kì		6%

2. Một số lưu ý về nội dung

Theo cách tiếp cận phát triển năng lực Tin học, sách giáo khoa (SGK) Tin học 3 *Cánh Diều* được biên soạn theo nguyên tắc:

– Tất cả kiến thức đều được minh họa, có liên hệ với thực tế, giúp HS giải quyết một vài vấn đề vừa sức với các em trong bối cảnh thực tiễn nhất định. Thông qua các trò chơi trong các bài học nhằm tạo hứng thú cho HS, khuyến khích các em bộc lộ tinh sáng tạo tiềm ẩn theo phương châm “học mà chơi, chơi mà học”.

– HS đạt được mục tiêu ở mỗi bài học sẽ đạt được yêu cầu cần đạt của chủ đề con và chủ đề tương ứng. Đạt được đầy đủ các yêu cầu của sáu chủ đề cũng chính là đạt được đầy đủ các yêu cầu cần đạt của Chương trình môn Tin học 3.

Chủ đề A đem lại cho HS những khám phá, hiểu biết cơ bản nhất và làm quen với máy tính; nhận biết được ba dạng thông tin hay gấp: chữ, âm thanh, hình ảnh; máy tính là công cụ thu nhận, xử lý thông tin để tạo ra các ứng dụng. Như vậy, Chủ đề A trực tiếp hình thành và phát triển NLa, NLe, đồng thời góp phần phát triển NLb, NLc, NLd.

Chủ đề B giúp HS có được trải nghiệm ban đầu trong khám phá thông tin trên trang web (xem tin và giải trí trên trang web), tìm kiếm thông tin trên Internet (dưới sự trợ giúp của người lớn) để làm bài tập thực tế. Chủ đề B trực tiếp hình thành và phát triển NLa, NLb và NLe, đồng thời góp phần phát triển NLc, NLd.

Chủ đề C giúp HS hình thành và phát triển khả năng tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin, đặc biệt thông qua việc sắp xếp có thứ tự và sắp xếp phân loại, đồng thời làm quen với cách tổ chức thư mục để lưu trữ thông tin trong máy tính. Chủ đề C trực tiếp hỗ trợ cho việc hình thành, phát triển NLc, NLe và góp phần phát triển các năng lực thành phần khác.

Chủ đề D giúp HS hiểu và nhận diện được những tác hại trong giao tiếp trên mạng Internet, biết được nguy cơ và có ý thức bảo vệ an toàn thông tin cho cá nhân và gia đình. Nội dung Chủ đề D góp phần trực tiếp hình thành và phát triển NLb, đồng thời góp phần phát triển các thành phần khác của năng lực tin học.

Chủ đề E liên quan đến thực hành, giúp hình thành khả năng tự học, bước đầu sử dụng được một số công cụ, các sản phẩm công nghệ, công cụ kĩ thuật số thông dụng. Trong giờ thực hành, GV hướng dẫn HS sử dụng một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu. GV hướng dẫn HS lựa chọn: công cụ đa phương tiện và phần mềm thao tác với chuột, để các em thoải mái và có sự tự tin, chủ động khám phá các chức năng khác khi xuất hiện những yêu cầu mới. Chủ đề E trực tiếp hình thành và phát triển cho HS NLa, NLc và NLe, đồng thời ảnh hưởng tích cực đến NLb, NLd.

Chủ đề F giúp HS dần hình thành và phát triển tư duy tin học, tư duy máy tính, thông qua phát biểu mô tả một công việc theo từng bước, dùng được cách nói “*Nếu... thì...*” trong mô tả và phát hiện được việc nào có thể thực hiện với sự trợ giúp của máy tính. Đây là chủ đề giữ vai trò chủ đạo trong việc hình thành và phát triển NLc, nhưng cũng đồng thời góp phần phát triển các thành phần khác của năng lực tin học, nhất là NLa và NLe.

3. Một số lưu ý về yêu cầu cần đạt

Chủ đề A: Yêu cầu HS “Biết được hằng ngày mỗi người vẫn thường xuyên tiếp nhận thông tin và dựa vào thông tin để quyết định hành động”. “Nhận biết được cái gì là thông tin và đâu là quyết định trong một vài tình huống quen thuộc”. “Biết được” và “Nhận biết được” gắn với các tình huống cụ thể được GV hướng dẫn.

Chủ đề C: Yêu cầu “Thực hiện được một số sắp xếp theo yêu cầu cụ thể”. Trong bài học đưa ra hai cách sắp xếp: Sắp xếp phân loại và sắp xếp có thứ tự. Thông qua các hoạt động gắn với tinh huống thực tế góp phần đưa cho HS trải nghiệm cụ thể, dẫn dắt HS thực hiện được theo yêu cầu.

Chủ đề D: Yêu cầu HS “Có ý thức bảo vệ thông tin bản thân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính”. Mục đích là giúp cho HS thấy được và thực hiện một cách tự giác việc bảo vệ thông tin cá nhân (bản thân, gia đình) khi giao tiếp qua máy tính, đặc biệt khi giao tiếp trên mạng Internet, tránh không bị kẻ xấu lợi dụng gây ra các hậu quả cho bản thân HS và gia đình.

Chủ đề E: Yêu cầu HS “Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu”, nghĩa là yêu cầu HS sử dụng phần mềm trình chiếu để đưa vào các nội dung văn bản, hình ảnh có liên quan đến chủ đề trình bày mà HS được GV giao nhiệm vụ. Tính đến sự liên thông với các môn học khác của HS lớp 3, các chủ đề được lựa chọn phù hợp. Ngoài ra, ở dạng văn bản, yêu cầu đặt ra chỉ là văn bản đơn giản không dấu, cho phù hợp với HS lớp 3. Các yêu cầu khác như: “Lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu”, “Thêm được ảnh vào trang trình chiếu” hướng tới việc hình thành các kỹ năng cụ thể.

Chủ đề F: Yêu cầu HS “Sử dụng được cách nói “Nếu... thì...” để thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không thực hiện tùy thuộc vào một điều kiện”, “Chia được một việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc máy tính trợ giúp được cho em” và “Tim được sự trợ giúp của máy tính để làm một số việc nhỏ trong một nhiệm vụ được giao”. Mong muốn HS có thể diễn đạt được cách làm tương ứng với yêu cầu đặt ra trong bài học. Đây cũng là những yếu tố quan trọng trong việc hình thành bước đầu tư duy tin học, tư duy máy tính.

III. GIỚI THIỆU VỀ SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 3 CÁNH DIỀU

1. Các định hướng chính

SGK Tin học 3 *Cánh Diều* được biên soạn theo một số định hướng chính như sau:

- Đạt đủ tất cả các yêu cầu cần đạt của chương trình môn Tin học lớp 3 (thể hiện được qua các yêu cầu ở các bài học, trong các chủ đề).
 - Bước đầu hình thành năm thành phần năng lực tin học.
 - Bước đầu cung cấp sơ lược ba mạch kiến thức ICT – CS – DL.
 - Thể hiện tính liên thông với các môn học khác.

- Coi trọng phương pháp dạy học trực quan.
- Các *tình huống, trò chơi, luyện tập, vận dụng* gắn với thực tế, đáp ứng yêu cầu “học mà chơi, chơi mà học”.
- Chủ ý bồi dưỡng ý thức tự học và khuyến khích HS tự khám phá, tự đánh giá.

2. Đối tượng phạm vi

Sách phục vụ các đối tượng chính:

- Đối với HS lớp 3 là tài liệu chính được sử dụng với sự hướng dẫn của GV.
- Đối với GV là tài liệu chính giúp định hướng phân tích, lựa chọn nội dung, phương pháp, hình thức, phương tiện dạy học và công cụ kiểm tra, đánh giá kết quả học tập của HS.
- Phụ huynh HS có thể tham khảo để hỗ trợ, hướng dẫn con em mình tự học ở nhà.
- Các cán bộ quản lý chuyên môn của các cơ sở giáo dục có thể tham khảo để giám sát chất lượng dạy học Tin học 3.

SGK Tin học 3 trong bộ sách *Cánh Diều* được biên soạn đáp ứng yêu cầu cần đạt mức độ chuẩn, có tính mở nhằm phục vụ rộng rãi đối với tất cả các đối tượng trên trong phạm vi cả nước.

3. Cấu trúc và nội dung

a) Nội dung và phân bổ thời lượng

SGK Tin học 3 bộ sách *Cánh Diều* gồm sáu chủ đề, trong đó Chủ đề E2 (2 tiết) và E3 (2 tiết) là tùy chọn một trong hai, cấu trúc và dự kiến phân bổ thời lượng như sau đây:

Nội dung	Số tiết dự kiến
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
CHỦ ĐỀ A1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH	5 tiết
Bài 1. Các thành phần của máy tính	
Bài 2. Những máy tính thông dụng	
Bài 3. Em tập sử dụng chuột	Mỗi bài/1 tiết
Bài 4. Em bắt đầu sử dụng máy tính	
Bài 5. Bảo vệ sức khoẻ khi dùng máy tính	

CHỦ ĐỀ A2. THÔNG TIN VÀ XỬ LÍ THÔNG TIN	4 tiết
Bài 1. Thông tin và quyết định	
Bài 2. Các dạng thông tin thường gặp	Mỗi bài/1 tiết
Bài 3. Xử lý thông tin	
Bài 4. Ôn tập về thông tin và xử lý thông tin	
CHỦ ĐỀ A3. LÀM QUEN VỚI CÁCH Gõ BÀN PHÍM	4 tiết
Bài 1. Em làm quen với bàn phím	
Bài 2. Em tập gõ hàng phím cơ sở	
Bài 3. Em tập gõ hàng phím trên và dưới	Mỗi bài/1 tiết
Bài 4. Cùng thi đua gõ phím	
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET XEM TIN TỨC VÀ GIẢI TRÍ TRÊN TRANG WEB	2 tiết
Bài 1. Thông tin trên Internet	
Bài 2. Nhận biết những thông tin trên Internet không phù hợp với em	Mỗi bài/1 tiết
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐÓI THÔNG TIN	
CHỦ ĐỀ C1. SẮP XÉP ĐỂ DỄ TÌM	2 tiết
Bài 1. Sự cần thiết của sắp xếp	
Bài 2. Sơ đồ hình cây	Mỗi bài/1 tiết
CHỦ ĐỀ C2. LÀM QUEN VỚI THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH	3 tiết
Bài 1. Sắp xếp phân loại các tệp dữ liệu trong máy tính	
Bài 2. Cây thư mục	Mỗi bài/1 tiết
Bài 3. Em tập thao tác với thư mục	

CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	1 tiết
SỬ DỤNG THÔNG TIN CÁ NHÂN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ MỘT CÁCH PHÙ HỢP	
Bài học. Bảo vệ thông tin cá nhân	1 tiết
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	
CHỦ ĐỀ E1. LÀM QUEN VỚI BÀI TRÌNH CHIẾU ĐƠN GIẢN	3 tiết
Bài 1. Em làm quen với phần mềm trình chiếu	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu	
Bài 3. Bài trình chiếu của em	
CHỦ ĐỀ E2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN TẬP THAO TÁC VỚI CHUỘT MÁY TÍNH	2 tiết
Bài 1. Làm quen với phần mềm Mouse Skills	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Em luyện tập sử dụng chuột	
CHỦ ĐỀ E3. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU THẾ GIỚI TỰ NHIÊN	2 tiết
Bài 1. Máy tính giúp em quan sát hạt đậu nành mầm	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Máy tính giúp em quan sát nhiều điều kì thú	
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	
CHỦ ĐỀ F1. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC	3 tiết
Bài 1. Làm việc theo từng bước	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Thực hiện một việc tuy thuộc vào điều kiện	
Bài 3. Em tập làm người chỉ huy giỏi	

CHỦ ĐỀ F2. NHIỆM VỤ CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	2 tiết
Bài 1. Phát biểu nhiệm vụ và tìm sự trợ giúp của máy tính	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Thực hành: Nhiệm vụ và sản phẩm	
Ôn tập	2 tiết
Kiểm tra định kì	2 tiết

b) Cấu trúc

Các chủ đề chia thành các chủ đề con (ví dụ, Chủ đề A. Máy tính và em được chia thành ba chủ đề con: A1. Khám phá máy tính; A2. Thông tin và xử lý thông tin; A3. Làm quen với cách gõ bàn phím). Các bài học trong một chủ đề con được đánh số thứ tự bắt đầu từ 1. Mỗi bài học có thuyết, mỗi bài thực hành đều được thiết kế dự kiến cho 1 tiết học. Các bài học đều có cấu trúc chung như sau:

- Phần mở đầu nêu mục tiêu cần đạt của bài học.
- Phần khởi động nêu vấn đề, tạo hứng thú và dẫn dắt các em vào bài học một cách tự nhiên.
- Phần kiến thức mới gồm các hoạt động, trò chơi giúp kiến tạo kiến thức.
- Phần luyện tập gồm câu hỏi và bài tập luyện tập.
- Phần vận dụng nêu nhiệm vụ vận dụng kiến thức.
- Phần ghi nhớ gồm các câu, đoạn văn súc tích, cô đọng.

Trong sách có Bảng giải thích thuật ngữ và Mục lục.

4. Một số giải thích

Phần mục tiêu của bài học được nêu ở ngay sau tên bài học với đoạn văn “*Học xong bài này, em sẽ:*”. Những điều nêu ở đoạn văn tiếp sau đó thể hiện yêu cầu cần đạt của bài học, giúp cho HS, GV và cả phụ huynh xác định được đích đến của bài học.

Phần kiến thức mới được chia thành một số mục, mỗi mục hình thành cho HS một đơn vị kiến thức nhỏ của bài học. Để kiến tạo nên kiến thức ở mỗi mục như vậy, GV có thể tổ chức cho HS các hoạt động, trong đó có những trò chơi. Các hoạt

động là các biện pháp mang tính sư phạm để giúp HS hứng thú học tập, tiếp thu được dễ dàng và sâu sắc hơn những kiến thức mới. Các trò chơi nhằm tăng tính tương tác và hoạt động của HS, đồng thời tăng độ hứng thú trong tiếp thu kiến thức. GV hoàn toàn có thể thay đổi các hoạt động này bằng các hoạt động phù hợp hơn với đối tượng HS của mình. Các câu được nhấn mạnh trong mỗi mục được in màu xanh, giúp HS tập trung vào kiến thức mới thông qua các khái niệm cốt lõi, các kỹ năng cơ bản.

Các câu hỏi và bài tập trong phần *Luyện tập, Vân dụng* có mục đích cung cấp kiến thức mới, rèn luyện kiến thức và kỹ năng vừa hình thành bằng cách áp dụng trực tiếp hoặc làm tương tự những gì vừa tiếp thu. Thông qua luyện tập, HS làm cho kiến thức mới trở thành của mình, HS bắt đầu có những kỹ năng mới. Phần *Ghi nhớ* gồm các câu, đoạn văn súc tích, cô đọng giúp HS nhớ kiến thức mới của bài học.

5. Những điểm lưu ý với GV

a) Cách tiếp cận

Bộ sách Tin học *Cánh Diều* được thiết kế có tính khoa học và sư phạm, đảm bảo sự nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12 về *mô hình, cách tiếp cận, cấu trúc trình bày*. Ngoài tính nhất quán với quan điểm của toàn bộ bộ sách, sách ở mỗi cấp học được biên soạn với những đặc điểm riêng phù hợp với tâm sinh lý, sự phát triển năng lực và cách học của HS ở cấp học đó. Đây là nét đặc trưng nổi bật thể hiện đặc sắc riêng của bộ sách Tin học *Cánh Diều*.

Trên cơ sở thiết kế tổng thể của toàn bộ bộ sách Tin học *Cánh Diều*, SGK Tin học 3 đã được biên soạn theo bốn cách tiếp cận chính. Sau đây trình bày rõ hơn về bốn cách tiếp cận quan trọng đó.

Tiếp cận năng lực

Mục tiêu chính của SGK Tin học 3 là hình thành năng lực tin học, góp phần phát triển các phẩm chất chính và năng lực cốt lõi chung theo yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể năm 2018, được thể hiện qua:

– Tất cả kiến thức đều được giới thiệu thông qua các ví dụ minh họa, có liên hệ với thực tế, giúp HS giải quyết một vài vấn đề vừa sức với HS trong bối cảnh thực tiễn nhất định. Thông qua các trò chơi trong các bài học nhằm tạo hứng thú cho HS, khuyến khích HS có cơ hội được bộc lộ tính sáng tạo tiềm ẩn theo phương châm “chơi mà học”.

– HS đạt được mục tiêu ở mỗi bài học sẽ đạt được yêu cầu cần đạt của chủ đề con và chủ đề tương ứng. Đạt được đầy đủ các yêu cầu của sáu chủ đề cũng chính là đạt được đầy đủ các yêu cầu cần đạt của Chương trình môn Tin học 3.

Yêu cầu cần đạt có ba mức độ là: Biết, Hiểu và Vận dụng. Trong mỗi mức trên, tùy theo động từ sử dụng sẽ có các mức độ khác nhau.

Ví dụ 1: Ở Chủ đề A có yêu cầu cần đạt “Nhận biết được trong ví dụ của GV cái gì là thông tin và đâu là quyết định” chỉ yêu cầu HS nhận biết được trong ví dụ của GV, chứ không yêu cầu bắt buộc nhận biết ở một ví dụ khác. GV cần chú ý nếu không sẽ quá tải.

Ví dụ 2: Ở Chủ đề C trong yêu cầu cần đạt “Tim được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu”, GV cần xác định “thư mục cho trước” là quan trọng, chỉ đòi hỏi HS tim được tệp trong thư mục đã xác định sẵn.

– Phương pháp hình thành và phát triển phẩm chất chủ yếu

Tất cả sáu chủ đề của môn Tin học 3 góp phần giúp hình thành và phát triển những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm một cách hiệu quả cho HS. Các chủ đề “Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số”, “Ứng dụng tin học” tạo ra các hoạt động, tình huống giúp HS bộc lộ được các phẩm chất qua ứng xử trong môi trường số.

– Phương pháp hình thành và phát triển năng lực chung

Nội dung và các yêu cầu cần đạt của sáu chủ đề trong Chương trình môn Tin học 3 giúp hình thành và phát triển trực tiếp ba thành phần của năng lực tin học: “Ứng dụng Công nghệ thông tin và truyền thông trong việc học và tự học”; “Hợp tác trong môi trường số” và “Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông”. Ba thành phần của năng lực tin học này góp phần cụ thể, trực tiếp trong phát triển ba năng lực chung “tự chủ và tự học”, “giao tiếp và hợp tác”, “giải quyết vấn đề và sáng tạo”.

Tiếp cận hoạt động

Ý nghĩa của cách tiếp cận này là: bằng hoạt động và thông qua hoạt động tích cực, qua chơi trò chơi, HS thu nhận được kiến thức và chuyên hoá thành hiểu biết của mình, vận dụng được kiến thức vào các tình huống thực tiễn. Với cách tiếp cận này, sách Tin học 3 *Cánh Diều* thiết kế các hoạt động, trò chơi cho mỗi bài học.

Với GV, các hoạt động, trò chơi được thiết kế nhằm:

- Hỗ trợ cho GV về ý tưởng *sir phạm*, thông qua các hoạt động, trò chơi để kiến tạo kiến thức mới cho HS, dẫn dắt HS tiếp thu kiến thức, kỹ năng mới một cách tự nhiên, dễ dàng hơn.
- Hỗ trợ GV trong việc *bồi dưỡng ý thức tự học* cho HS và khuyến khích HS khám phá kiến thức mới cũng như tự đánh giá kết quả học tập của bản thân.

Tiếp cận đối tượng

Với cách tiếp cận đối tượng, sách Tin học 3 *Cánh Diều* đặt mục đích đảm bảo tính phù hợp của sách với đối tượng HS, đồng thời thực hiện được dạy học phân hoá.

- Tận dụng những *trải nghiệm* HS đã có trong cuộc sống để xây dựng kiến thức mới, hình thành kỹ năng mới cho HS.
- Đặc biệt coi trọng sự phù hợp về tâm sinh lý lứa tuổi, các ví dụ, các tình huống, các minh họa đều từ đời sống gần gũi với các em, gắn kết với các môn học khác.
- SGK Tin học 3 theo định hướng tinh giản tối đa, đưa các ví dụ, các hoạt động, các bài luyện tập với các mức độ (dễ, trung bình, khó) khác nhau và đa dạng nhằm giúp GV các tỉnh, thành, vùng miền trong triển khai, sử dụng SGK thuận lợi với tình hình thực tế. Có một số bài học không nhất thiết phải sử dụng máy tính.

– Thực hiện dạy học phân hoá để phát triển được năng lực của mọi HS. Thông tin được trình bày ở nhiều hình thức khác nhau trong các bài học. Trong Chủ đề E. Ứng dụng tin học, có tùy chọn để GV quyết định giữa nội dung Chủ đề con E2. Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính hoặc Chủ đề con E3. Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên. Bài luyện tập cũng được cân nhắc để phù hợp với yêu cầu dạy học cho đối tượng đa dạng và phô cập, cụ thể khi có hai bài luyện tập thì bài đầu tiên là bài đơn giản, còn bài luyện tập thứ hai khó hơn một chút.

Ví dụ 1: Một số tranh ảnh trong SGK thầy, cô giáo có thể thay thế cho phù hợp với HS địa phương.

Ví dụ 2: Các Chủ đề E2 và E3 là tùy chọn phù hợp với thực tế của địa phương, có thể chọn chủ đề phù hợp với HS của vùng miền khác nhau.

Tiếp cận hệ thống

– Đảm bảo tinh tế thừa và nhất quán với các nguyên tắc sư phạm, xen kẽ nội dung lí thuyết với thực hành.

– Các bài học thể hiện sự tích hợp, liên thông với môn học khác, đưa vào nhiều tình huống yêu cầu sự vận dụng cả các kiến thức của môn học khác.

Ví dụ: Ô Chủ đề E3, Bài 1 và Bài 2 liên quan nhiều đến môn học Khoa học thể hiện sự liên thông rất rõ ràng giữa các môn. Các ví dụ, bài tập cũng thể hiện tính liên môn rất được coi trọng.

b) Tính mở và cách trình bày mới

Điểm mới về trình bày

– Ngôn ngữ diễn đạt trong sáng, dễ hiểu và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của HS lớp 3.

– Hình thức trình bày cân đối, hài hòa giữa kênh chữ và kênh hình, hệ thống ký hiệu, biểu tượng, kiểu chữ, cỡ chữ là phù hợp.

– Tranh ảnh, bảng biểu, hình vẽ chính xác, rõ ràng, thẩm mỹ, phù hợp với nội dung bài học, với lứa tuổi HS lớp 3.

Về tính mở của SGK

– GV hoàn toàn có thể thay thế nội dung các hoạt động, các trò chơi, các ví dụ, các minh họa, các bài luyện tập. GV có thể sắp xếp, tổ chức lại các bài học, điều chỉnh phân bổ thời lượng,... trên cơ sở đảm bảo được các mục tiêu của tất cả các bài học trong mỗi chủ đề con, trong mỗi chủ đề để đạt yêu cầu cần đạt của môn Tin học 3.

– GV được tựa chọn phần mềm ứng dụng khác, tương đương. Ví dụ, ở các Chủ đề C, E, có nhiều phần mềm có tính năng tương đương thay thế được hoặc dùng cùng phần mềm đó nhưng là phiên bản mới, có tính cập nhật, phổ biến hơn. Vì vậy, GV cần thường xuyên cập nhật các công nghệ hiện đại, xây dựng kho học liệu ngày càng hiện đại, phong phú hơn. GV cần linh hoạt và sáng tạo trong lựa chọn tư liệu, thiết kế các hoạt động sư phạm, tổ chức dạy học,... miễn là đáp ứng các mục tiêu học tập và các yêu cầu cần đạt.

c) Về đổi mới tư duy sử dụng SGK

Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tin học 2018 được phê duyệt mang tính pháp lý, bắt buộc thực hiện. Do vậy, tất cả các hoạt động từ thiết kế nội dung giáo dục, lựa chọn phương pháp dạy học, lựa chọn phương pháp đánh giá kết quả học tập đến biên soạn SGK, chuẩn bị học liệu đều phải tham chiếu đến các yêu cầu cần đạt.



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

d) Đổi mới phương pháp dạy, khuyến khích HS tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập

Quyển sách được biên soạn với quan điểm đổi mới phương pháp giáo dục tin học nhằm phát triển năng lực cho HS, được thể hiện ở việc tăng cường tổ chức cho HS hoạt động, tương tác và làm việc nhóm; yêu cầu và hướng dẫn HS làm sản phẩm phù hợp với yêu cầu bài học. Quyển sách cũng tạo cơ hội tốt để GV sử dụng các phương pháp dạy học tích cực. Các bài học trong SGK Tin học 3 *Cánh Diều* tạo điều kiện cho GV đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học, khuyến khích HS tích cực, chủ động, sáng tạo trong học tập.

Dưới đây nhấn mạnh một số thuận lợi về cách tổ chức dạy học cho GV khi sử dụng quyền sách này:

– *Sử dụng kỹ thuật dạy học trực quan và phương pháp dạy thực hành.* Trong các bài học, trước các phần trình bày có tính lý thuyết, luôn có các hoạt động quan sát trực quan, trò chơi. Phương pháp dạy học thực hành luôn được nhấn mạnh, đặc biệt trong phát triển năng lực sử dụng công cụ và phần mềm kỹ thuật số cho HS. Các bài thực hành với những nhiệm vụ từ đơn giản đến phức tạp dần, giúp HS rèn luyện kỹ năng đơn lẻ đến phối hợp các thao tác trong các bài luyện tập. Một số bài lý thuyết liên quan đến sử dụng phần mềm được biên soạn để ngoài phương án dạy trên lớp còn có phương án tổ chức dạy học hiệu quả trên phòng máy. Ví dụ, Bài 2 và Bài 3 Chủ đề E1 nên tổ chức dạy học ở phòng máy, HS vừa học, vừa thao tác, thông qua thực hành để hiểu bài học được sâu hơn.

– *Triển khai phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề,* hình thành tư duy tin học thông qua giải quyết vấn đề bằng cách chia nhỏ và tổ chức sắp xếp phân loại dữ liệu. Trong quá trình tạo lập kiến thức mới, các hoạt động học tập khám phá, trải nghiệm và trò chơi cuốn hút HS chủ động tiếp thu những kiến thức đã được GV cung cấp. Đây là phương pháp dạy học có nhiều ưu điểm trong bước đầu hình thành tư duy máy tính cho HS. Trong quá trình tạo lập kiến thức mới, các hoạt động học tập tự khám phá, trải nghiệm cuốn hút HS chủ động triệu hồi kiến thức và kinh nghiệm đã có, phát hiện quy luật, có nhu cầu tự duy chí không thụ động tiếp thu những kiến thức đã được GV sắp đặt. Năng lực giải quyết vấn đề được chú trọng ở các Chủ đề A và F.

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

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

e) **Đổi mới phương pháp kiểm tra, đánh giá kết quả học tập**

Chương trình mới được xây dựng theo hướng tiếp cận phát triển năng lực đòi hỏi kiểm tra, đánh giá cũng phải thay đổi đồng bộ.

Bộ Giáo dục và Đào tạo đã ban hành Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT về Quy định đánh giá HS tiêu học. GV cần tìm hiểu để thực hiện kiểm tra, đánh giá theo Thông tư này. Ở cấp tiểu học chủ yếu đánh giá kết quả học tập của HS thông qua nhận xét, đánh giá mức độ, chỉ có kiểm tra định kì cuối năm có bài đánh giá qua thang điểm 10. *Đối với việc kiểm tra, đánh giá môn Tin học ở lớp 3, GV cần bám sát thực hiện kiểm tra, đánh giá theo Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT về Quy định đánh giá HS tiêu học.*

SGK Tin học 3 tạo điều kiện giúp GV:

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

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

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

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

g) Về thiết bị dạy học, học liệu

Quy định phòng máy có kết nối Internet và tối đa ba HS sử dụng chung một máy trong giờ thực hành là đủ để HS có thể đạt được kỹ năng theo yêu cầu của chương trình. Nếu có điều kiện trang thiết bị phòng máy và máy tính thực hành tốt hơn thì các giờ dạy càng đạt hiệu quả cao hơn.

Phòng thực hành cần được trang bị đủ máy tính, máy chiếu. Khi dạy trên lớp, GV cần chủ động tìm kiếm và chuẩn bị các học liệu một cách linh hoạt từ các nguồn như Internet, sách tham khảo, tranh ảnh. Một số trường có bảng thông minh, GV nên tận dụng thiết bị này trong giảng dạy.

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

b) Về sử dụng SGK Tin học 3 dùng cho môn học “Tin học và Công nghệ”

Ở cấp tiểu học, Tin học và Công nghệ được ghép cơ học chung thành môn “Tin học và Công nghệ” nhằm đáp ứng nhu cầu giảm số lượng môn học ở tiểu học. Số lượng môn học trong chương trình là một tiêu chí được xã hội quan tâm, nhiều người có cảm giác càng ít môn học thì chương trình càng giảm tải.

Mục tiêu, yêu cầu năng lực cần đạt và nội dung kiến thức, kỹ năng của Tin học và Công nghệ là hoàn toàn khác nhau. Do đó:

– GV dạy Tin học ở cấp tiểu học là GV đặc thù, có chuyên môn thuộc chuyên ngành Tin học (tương tự như GV môn Âm nhạc, Mĩ thuật, Giáo dục thể chất, Ngoại ngữ).

– Chương trình môn Tin học cấp tiểu học năm 2018 được biên soạn riêng, thuộc hệ thống Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tin học nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12. Chương trình này do Ban phát triển Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tin học 2018 biên soạn.

– SGK Tin học 3 *Cánh Diều* cũng được biên soạn riêng, nhất quán về mô hình, cấu trúc, cách tiếp cận chung của bộ sách Tin học *Cánh Diều* do cùng một tập thể tác giả biên soạn từ lớp 3 đến lớp 12.

– Vì những lí do trên, ở các trường tổ chức dạy học hai phân môn này hoàn toàn độc lập, tách riêng (cả về thời khóa biểu và cả GV dạy học đều được xem như là hai môn học khác nhau).

CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

CHỦ ĐỀ A1. KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A1

Chủ đề A1 mang đến cho HS những hiểu biết ban đầu về máy tính. Các em được giới thiệu về những máy tính thông dụng với các bộ phận cơ bản và chức năng của chúng. Các em bước đầu được làm quen với máy tính thông qua cách bật, tắt máy tính đúng cách, sử dụng chuột đúng thao tác để kích hoạt (khởi chạy) phần mềm (ứng dụng) trên màn hình nền. Các em được hướng dẫn cách cầm chuột, cách ngồi làm việc với máy tính và thực hiện các nguyên tắc an toàn về điện để bảo vệ sức khoẻ.

Chủ đề được chia thành năm bài học sau đây:

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

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

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

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

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

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện, thiết bị dạy học là máy tính để bàn, máy tính xách tay (nếu có), máy chiếu, các hình ảnh, video minh họa về máy tính và các thành phần của chúng. Các hình ảnh và video được sử dụng để minh họa các loại máy tính phổ biến. Từng loại máy tính hay từng thành phần, bộ phận của máy tính rất đa dạng và phong phú. Do đó, GV nên sưu tầm những máy tính và thiết bị khác nhau để giới thiệu cho HS hoặc tổ chức các hoạt động, trò chơi để HS nhận dạng, phân biệt chúng.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá thường xuyên nên thực hiện bằng phương pháp quan sát khi giao cho HS các nhiệm vụ, yêu cầu cụ thể trong các hoạt động học. Công cụ đánh giá có thể là các câu hỏi, yêu cầu hoạt động và sản phẩm của hoạt động. Hoạt động học nên được tổ chức dưới dạng các trò chơi hoặc cuộc thi nhỏ. Nội dung hoạt động xoay quanh nội dung bài học, ví dụ như HS đoán nhân các loại máy tính, các bộ phận của chúng, so sánh giữa chúng, phát hiện ra cách cầm chuột sai, chỉ ra bộ phận nào của thân thể sẽ bị tổn thương với một tư thế sai nào đó khi ngồi làm việc với máy tính, chỉ ra hành động vi phạm quy tắc an toàn về điện trong một tình huống cụ thể. Qua quan sát HS trong các hoạt động học này (theo cá nhân hoặc theo nhóm), GV sẽ đánh giá được từng HS đã đạt được yêu cầu cần đạt của bài học ở mức độ nào.

4. PHẦN KIẾN THỨC BỔ SUNG

Có nhiều loại chuột máy tính khác nhau, ví dụ như chuột bì và chuột quang. Có ít nhất ba nút trên chuột (nút trái, nút phải và nút cuộn chuột – nút có bánh xe để nhấn và lăn). Ngoài ra, còn có những nút khác ở hai bên thân chuột tùy theo việc lựa chọn chuột cho những công việc nào thường thực hiện khi sử dụng máy tính.

Chuột, bàn phím và loa của máy tính để bàn có thể có hai loại: có dây hoặc không dây, tương ứng sẽ kết nối với thân máy theo cách có dây hoặc kết nối không dây (qua sóng Bluetooth hoặc Wi-Fi).

Các thiết bị điều khiển máy tính như bàn phím và chuột thường có loại công thái học (ergonomics), ví dụ như chuột công thái, bàn phím công thái. Các thiết bị này phù hợp với hoạt động của bàn tay khi sử dụng chúng và giúp bảo vệ tránh tổn thương cổ tay, ngón tay của người dùng.

Không nhất thiết máy tính để bàn nào cũng có màn hình, thân máy và loa rời nhau riêng rẽ. Các thiết bị này có thể gắn kết thành một khối, điển hình là máy tính “All in one” (“Tất cả trong một”).

Hiện nay, nhiều loại máy tính xách tay có màn hình cảm ứng và bút điều khiển trên màn hình giống như máy tính bảng và điện thoại thông minh. Điểm khác nhau giữa chúng là khả năng xử lý, số lượng ứng dụng và khả năng lưu trữ.

Bài 1

CÁC THÀNH PHẦN CỦA MÁY TÍNH

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Lợi ích của máy tính không là nội dung thuộc yêu cầu cần đạt nhưng có thể đưa vào bài học để tạo động cơ, gây hứng thú cho HS. Nhận diện và phân biệt được các thành phần cơ bản của máy tính, ở đây là nhận diện và phân biệt hình dạng bên ngoài một cách đơn giản (mức biết), không nhận diện và phân biệt phức tạp về mặt chức năng. Ví dụ “màn hình là nơi hiện ra ký tự và hình ảnh khi máy tính hoạt động”, chứ không cần nêu rõ “màn hình là thiết bị chuẩn để đưa ra thông tin mà máy tính xử lý, dưới dạng chữ, hình ảnh hoặc video”.

Kết hợp với việc nhận diện một cách đơn giản về mặt chức năng của các thành phần cơ bản trong máy tính, HS sẽ nhận ra chúng trong những máy tính để bàn khác nhau (mức hiểu và mức vận dụng). Như vậy, trọng tâm của bài học là “HS nhận ra được *từng thành phần của một chiếc máy tính để bàn bắt kì dựa trên hình dạng bên ngoài và chức năng của chúng*”.

Về mặt thuật ngữ, nói chung cả hai từ “thành phần” và “bộ phận” của máy tính có thể thay thế cho nhau. Tuy nhiên, từ “thành phần” hàm ý những thành phần không thể thiếu để tạo thành một máy tính (màn hình, thân máy, bàn phím và chuột). Từ “bộ phận” có nội hàm rộng hơn, hàm ý chỉ những thành phần không thể thiếu của máy tính hoặc bộ phận thêm vào máy tính như loa (bên trong thân máy hoặc rời bên ngoài), webcam (cắm ngoài hoặc tích hợp trên màn hình máy tính xách tay), camera nhận dạng khuôn mặt nhập hệ thống,...

Thông qua hình ảnh hoặc video, GV có thể cho HS thấy được từng bộ phận (màn hình, bàn phím, chuột và loa) có nhiều hình dạng khác nhau, thậm chí có thể giới thiệu cho HS về chuột và bàn phím công thái, các loại loa nhìn lạ lẫm. Mặc dù bài học chỉ nói về “máy tính để bàn”, nhưng trong quá trình giảng, GV không cần nhấn mạnh đến từ “để bàn”, vì máy tính nào cũng có đủ các bộ phận như đã nêu.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Bài học cung cấp các khái niệm mới (các thành phần của máy tính và chức năng của chúng) nên những phương pháp và kỹ thuật dạy học khái niệm đều có thể được vận dụng. Điểm hình là *dạy học nhận dạng và thể hiện khái niệm*. “Nhận dạng” ở đây là: Với hình ảnh của các thành phần máy tính (khác với máy tính mà GV giới

thiệu), HS chỉ ra được tên của chúng. “Thể hiện” ở đây là: Với mô tả về mặt chức năng của các thiết bị, HS đoán nhận được tên của chúng. Hoặc ngược lại với một thiết bị, HS nêu được chức năng của chúng.

 Câu hỏi “Em hãy đoán xem vì sao các bạn trong *Hình 1* lại hứng thú như vậy.” là câu hỏi mở. HS được trao đổi, thảo luận và dự đoán lí do mà các bạn ngồi nhìn vào màn hình và rất hứng thú. Các dự đoán có lí của các em đều được chấp nhận. Có thể là “Các bạn đang xem một video clip có nội dung rất thú vị”, “Các bạn đang xem các bức tranh về cuộc thi vẽ tranh bảo vệ môi trường”, “Các bạn đang xem hướng dẫn giải một bài tập”,... Mục đích của hoạt động là lôi cuốn HS vào bài học “Khám phá máy tính” qua việc HS thấy được những lợi ích của máy tính: Máy tính giúp ta có thể xem nhiều thông tin thú vị và bổ ích.

1. Khám phá lợi ích của máy tính

 Đây là một hoạt động mở rộng so với yêu cầu cần đạt của chương trình, nhằm tạo cho HS sự hứng thú và nhu cầu học tập.

Câu hỏi nhằm giúp HS biết được “Máy tính giúp ta làm được rất nhiều việc. Những việc cụ thể đều liên quan đến học tập và giải trí lành mạnh”. HS có thể đưa ra nhiều “việc khác nhau” khi đoán nhận bức tranh để trả lời câu hỏi. Cách tổ chức hoạt động học nên theo nhóm nhỏ (từng bàn) để HS trao đổi, thảo luận.

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

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

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

– Trò chơi “Tôi là ai”: Với ý nghĩa HS nhận ra, gọi tên thiết bị khi “nó” nêu chức năng của mình.

– Trò chơi “Ghép cặp”: Một bên có phiếu ghi tên thiết bị, một bên có phiếu ghi các chức năng (nhưng không ghi tên thiết bị), HS cần tìm đến nhau để ghép cho đúng thiết bị với chức năng của nó.

– Trò chơi “Xây dựng máy tính”, “Chế tạo máy tính”: Đưa ra rất nhiều thiết bị để HS lựa chọn và tạo thành một chiếc máy tính hoàn chỉnh.

Sau khi kết thúc trò chơi, GV nên chốt kiến thức cho HS như trong SGK.

Các lựa chọn dạy học nâng cao dành cho HS khá giỏi:

– Thứ tự các thiết bị được nêu ra: màn hình, thân máy, bàn phím, chuột và loa có thể được sắp xếp lại gồm: thiết bị *đưa thông tin* vào máy tính (bàn phím, chuột) + thiết bị để *xử lý thông tin* (thân máy) + thiết bị *đưa thông tin* ra (màn hình, loa). Với ý đồ này, GV có thể giới thiệu và nhấn mạnh để HS thấy được chức năng của các nhóm bộ phận của máy tính (bàn phím, chuột), (thân máy) và (màn hình, loa). Theo thứ tự đó là các thiết bị đưa thông tin vào, xử lý thông tin và đưa thông tin ra.

– Khai thác những câu đơn giản về mặt chức năng của từng bộ phận (đảm bảo yêu cầu cần đạt) để làm rõ hơn chức năng của nó (cao hơn yêu cầu cần đạt). Ví dụ, “Màn hình là nơi hiện ra ký tự và hình ảnh khi máy tính hoạt động” có thể khai thác theo các hướng như: Khi máy tính hoạt động, những hình ảnh nào hiện ra trên màn hình (trò chơi, trang web, ứng dụng, video,...)?; Màn hình nhận thông tin vào hay đưa thông tin ra?

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 a) Màn hình. b) Thân máy.

c) Bàn phím. d) Chuột.

 1) Sai. Vì loa không được xem là một thành phần cơ bản của máy tính, mặc dù hầu như máy tính nào cũng có loa (loa PC bên trong hoặc loa ngoài).

2) Sai. Vì phát ra âm thanh là loa, không phải màn hình, mặc dù một số máy tính, ví dụ như máy tính xách tay có loa gắn trên màn hình.

3) Đúng. Vì bàn phím là một thành phần cơ bản của máy tính giúp gõ các phím để đưa thông tin vào máy tính.

NHỮNG MÁY TÍNH THÔNG DỤNG

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Bài 2 nối tiếp Bài 1 nhằm giúp HS nhận diện được các loại máy tính thông dụng. Bài học này có những điểm cần nhấn mạnh sau đây:

- Có bốn loại máy tính thông dụng: máy tính để bàn (desktop), máy tính xách tay (laptop), máy tính bảng (tablet) và điện thoại thông minh (smartphone).

- Dù là loại nào thì chúng đều có đủ các thành phần cơ bản tương ứng thực hiện ba chức năng: nhận thông tin vào (bàn phím, chuột), xử lý thông tin (thân máy) và đưa thông tin ra (màn hình, loa).

- Phân biệt được các máy tính dựa vào các đặc điểm thông dụng và nhận dạng bên ngoài như: hình dạng, kích thước, khối lượng, những đặc trưng dễ nhận biết. Không phân biệt dựa trên những kiến thức vượt quá yêu cầu cần đạt như: tốc độ xử lý, khả năng lưu trữ, giá thành,... Khi phân biệt nên phân biệt theo cấp máy tính: desktop và laptop; laptop và tablet; tablet và smartphone.

- Màn hình cảm ứng của tablet và smartphone đảm bảo cả hai chức năng: nhận thông tin vào và đưa thông tin ra. Do đó, chúng có bàn phím và chuột ảo.

Kiến thức cần nhớ và chốt là có bốn loại máy tính thông dụng. Kiến thức nâng cao dành cho HS khá giới là giới thiệu những máy tính đặc biệt trong bốn loại trên, ví dụ như “All in one”, laptop có tích hợp màn hình cảm ứng.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

GV hoàn toàn tự do và sáng tạo trong việc tổ chức các hoạt động học miễn sao đáp ứng được những điểm nhấn mạnh nêu trên. Chú trọng hoạt động chơi trò chơi, cuộc thi và câu đố giống như trò chơi. Ở Bài 2 này cũng có thể tiếp tục các trò chơi như ở Bài 1: “Tôi là ai”, “Đố bạn ghép cặp đúng”, “Thi xem ai nhận ra, giải thích đúng”.

 Câu hỏi “Em hãy lựa chọn một số thiết bị dưới đây để ghép thành một máy tính” được thiết kế như một trò chơi “Xây dựng máy tính”. Hoạt động này nhằm ba mục đích: tạo hứng thú đầu giờ học, ôn tập lại kiến thức ở bài học trước và tạo tiền đề để

khám phá nội dung bài học mới. Trong đó, ở bài học mới này, các em tiếp tục nhận ra những thành phần cơ bản của máy tính và chức năng tương ứng của chúng nhưng trên các loại máy tính khác nhau và phổ biến.

1. Những máy tính thông dụng

Để nhận ra các loại máy tính, GV có thể tổ chức trò chơi “Tôi là ai”, trong đó mỗi máy tính sẽ như một nhân vật tự giới thiệu những đặc điểm của nó. HS sẽ phải nhận ra đó là loại máy tính gì, chẳng hạn đưa ra lời chào: “Chào bạn máy tính bảng”.

Nếu sử dụng trò chơi “Ghép cặp đúng”, một số HS nhận được những tấm thẻ ghi tên loại máy tính. Những HS khác nhận được một số tấm thẻ ghi đặc điểm của từng loại máy tính. HS phải tìm đến nhau để ghép đúng tên loại máy tính với đặc điểm của nó.

2. Các thành phần cơ bản của từng loại máy tính

Ở hoạt động này, có thể tổ chức cho HS tham gia cuộc thi “Đội nào nhanh và đúng” với mục đích HS chỉ ra được các bộ phận khác nhau của từng loại máy tính. Nên tổ chức thành bốn đội tương ứng với bốn loại máy tính: máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng và điện thoại thông minh. Vì máy tính để bàn thuộc loại dễ nhận dạng các bộ phận của nó nhất nên giáo thêm yêu cầu, chẳng hạn như: “phân biệt với máy tính xách tay”, “chỉ ra một số loại máy tính để bàn mà em biết”, “liệu có loại mà các bộ phận của chúng không có dây kết nối không?”,...

Sau mỗi hoạt động trên đây, GV cần chốt kiến thức cho HS như trong SGK.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Câu 2 đúng. Câu 1 không phải luôn đúng đối với các máy tính để bàn. Câu 3 hiển nhiên sai vì máy tính bảng liền một khối (màn hình, thân máy, bàn phím ảo, chuột ảo). Câu 4 sai vì thông thường điện thoại thông minh nhỏ hơn máy tính bảng.

Hình ảnh đã nêu là hình ảnh của một chiếc máy tính để bàn trong đó màn hình tích hợp với thân máy, còn bàn phím và chuột là các thiết bị kết nối không dây.

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẶT

Không cần giải thích về cấu tạo vật lí của chuột, nhưng có thể giới thiệu tác dụng của các nút chuột đối với các loại chuột khác nhau, trong đó chuột có ba nút trái, phải và nút cuộn được sử dụng phổ biến nhất.

Cầm chuột đúng cách thể hiện ở tư thế của bàn tay, cánh tay và cách đặt nhẹ các ngón tay lên chuột. Một cách cụ thể, khi cầm chuột, bàn tay đặt nhẹ lên chuột, ngón tay trỏ và ngón tay giữa tương ứng chạm nhẹ ở ngay phía trên nút trái và nút phải của chuột. Cánh tay và bàn tay tạo thành một đường thẳng để cổ tay không bị gấp. Cầm chuột như vậy sẽ tránh mỏi cổ tay và các khớp ngón tay. Nói cách khác, khi cầm chuột không đúng cách có thể gây tổn thương cho ngón tay và cổ tay.

Có năm thao tác sử dụng chuột: *nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy chuột phải, di chuyển chuột và kéo thả chuột*. Tên các thao tác (thuật ngữ) với chuột được sử dụng từ đây cho đến lớp 12. Do đó các thuật ngữ cần được dùng nhất quán, không dùng các thuật ngữ khác như: nhấn chuột, nhấp chuột, máy chuột, nhấn và giữ chuột, nháy đúp,...

Thao tác nháy chuột phải trên một đối tượng sẽ xuất hiện một bảng chọn. Các tài liệu tiếng Anh gọi bảng chọn này là: “dynamic menu” (bảng chọn động), “context menu” (bảng chọn ngữ cảnh), “pop up menu” (bảng chọn bật lên), “smart menu” (bảng chọn thông minh). Một số người còn gọi là “bảng chọn chuột phải”. Ở đây, chúng ta thông nhất gọi là “bảng tùy chọn”.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Bài học này giúp HS làm quen với máy tính thông qua năm thao tác sử dụng chuột và cầm chuột đúng cách.

 Yêu cầu hoạt động gợi ý cho HS thực hiện “thí nghiệm” cầm và dịch chuyển chuột, quan sát biểu tượng con trỏ chuột di chuyển theo trên màn hình. Đây là thao tác ban đầu về di chuyển chuột (HS có thể chưa biết cách cầm chuột bằng tay phải). Thí nghiệm này giúp HS nhận ra thao tác với chuột được thể hiện ngay trên màn hình. Từ đó, khi học bài này, các em biết được: cứ mỗi khi thực hiện các thao tác cơ bản đối với chuột, kết quả thực hiện sẽ thể hiện ở trên màn hình.

1. Cầm chuột đúng cách

❶ Nếu dạy học trên lớp (không có máy tính), GV có thể sử dụng các hình ảnh trong SGK để chiếu lên màn hình rộng cho HS quan sát. Cho HS hoạt động theo cặp để thực hiện yêu cầu đã nêu: nói cho bạn biết về cách cầm chuột đúng. Sau đó gọi một số HS đứng lên phát biểu về cách cầm chuột đúng. GV nên đưa ra thêm một số hình ảnh hoặc video về cách cầm chuột sai để HS phát hiện ra cầm chuột sai như thế nào.

Nếu dạy trên phòng máy, GV có thể cho HS xem hình trong SGK và cầm chuột, rồi quan sát xem bạn mình cầm đúng hay chưa. GV nhìn bao quát để uốn nắn cho những HS còn cầm chuột sai cách.

2. Các thao tác cơ bản khi sử dụng chuột

❷ Có thể tổ chức cho HS hoạt động học theo cặp: HS luân phiên nhau sử dụng chuột để tắt máy tính (sau khi thực hiện được thao tác bật máy tính), di chuyển chuột đến các biểu tượng ứng dụng trên màn hình nền và nháy chuột chọn chúng, kéo thả chuột để di chuyển chúng, nháy đúp chuột để kích hoạt một phần mềm ứng dụng.

Sau khi được trải nghiệm với việc chọn và chạy thử các phần mềm ứng dụng có sẵn trên màn hình nền máy tính, HS sẽ được giới thiệu một cách chính thức và hệ thống nắm thao tác sử dụng chuột: *nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy chuột phải, di chuyển chuột và kéo thả chuột*. Riêng thao tác “nháy chuột phải”, GV có thể minh họa và giải thích tác dụng của thao tác này, ví dụ như sắp xếp lại các biểu tượng ứng dụng trên màn hình nền (lệnh **Sort by**). Khi giải thích, GV sử dụng thuật ngữ “bảng tự ý chọn” một cách tự nhiên, không cần giải thích kỹ. Chẳng hạn, “Mỗi khi ta nháy chuột phải vào một đối tượng nào đó trên màn hình, một bảng chọn sẽ tự động xuất hiện với các lệnh mà ta cần dùng, gọi là bảng tự ý chọn. Trên bảng, ta lựa chọn một lệnh và nháy chuột vào lệnh đó để thực hiện”.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Bài 1.

- a) Ngón tay trỏ đặt ở nút chuột trái.
- b) Ngón tay giữa đặt ở nút chuột phải.

c) Các ngón tay còn lại đặt tự nhiên ở hai bên chuột.

d) Khi cần lăn nút cuộn, ta dùng ngón tay trỏ.

Bài 2. Mỗi khi nháy chuột phải vào vị trí nào đó trên màn hình, một bảng chọn sẽ tự động xuất hiện.

- a) Sử dụng thao tác *nháy chuột* để chọn biểu tượng **This PC**.
- b) Sử dụng thao tác *nháy chuột* để không chọn biểu tượng **This PC** nữa.
- c) Sử dụng *nháy chuột* để chọn một biểu tượng rồi sử dụng thao tác *kéo thả chuột* để di chuyển biểu tượng này.
- d) Sử dụng thao tác *kéo thả chuột* để chọn một số biểu tượng phần mềm ở cạnh biểu tượng **This PC**.

Bài 4

EM BẮT ĐẦU SỬ DỤNG MÁY TÍNH

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẶT

Kích hoạt được phần mềm là khởi chạy hoặc mở được phần mềm đó, chẳng hạn là bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng phần mềm trên màn hình nền. GV có thể giới thiệu thêm cho HS cách đóng phần mềm. Đóng phần mềm đúng cách thường là phải lưu lại sự thay đổi của các tư liệu bên trong chúng trước khi thoát khỏi phần mềm: Nháy chuột vào dấu để đóng cửa sổ phần mềm ứng dụng.

Tắt máy tính đúng cách là thao tác ra khỏi hệ thống đang chạy đúng cách. Nếu tắt máy tính không đúng cách có thể gây lỗi phần mềm, mất dữ liệu, hư hại ổ đĩa cứng và giảm tuổi thọ các phần cứng khác.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Câu hỏi “Em cần làm gì để bắt đầu sử dụng máy tính?” nhằm mục đích gợi ý cho HS bước vào bài học mới (Em bắt đầu sử dụng máy tính) một cách hợp lý. Câu trả lời chính xác là “Em sẽ phải khởi động máy tính”. Từ đó HS chuyển ngay vào nội dung đầu tiên của bài học một cách tự nhiên, đó là “Cách khởi động máy tính”. Tuy nhiên, HS có thể chọn những câu trả lời khác, có thể rất ít liên quan, chẳng

hạn như: “Em phải bật điện”, “Em phải chọn ghế ngồi thoải mái”,... Trong trường hợp này, GV không nói HS trả lời sai mà vẫn nói “Đúng rồi, nhưng chưa hoàn toàn chính xác” và có thể gợi ý “Máy tính đang tắt, muốn máy tính có thể bắt đầu hoạt động được ta phải làm gì?”.

Bước đầu làm việc với máy tính

Lưu ý: Bài học này chỉ có một hoạt động. Nó nên được bắt đầu với việc cho HS tiếp xúc với máy tính, bước đầu làm quen với máy tính thông qua các thao tác bật máy tính, sử dụng chuột để kích hoạt phần mềm và cuối cùng thoát khỏi hệ thống (tắt máy tính).

GV nên tổ chức và khuyến khích HS dùng thử máy tính, trải nghiệm việc di chuyển chuột để chọn biểu tượng phần mềm trên màn hình nền và kích hoạt phần mềm. Khi HS kích hoạt nhiều phần mềm, tức là có nhiều phần mềm được mở, có thể hướng dẫn HS sử dụng chuột để chọn lại một phần mềm đã mở bằng cách di chuyển chuột và nháy vào biểu tượng phần mềm trên thanh nhiệm vụ (**Taskbar**). Có thể đặt thêm câu hỏi “Em có muốn đóng phần mềm không?” và hướng dẫn HS cách đóng phần mềm chỉ bằng một thao tác đơn giản là nháy chuột vào dấu **×** ở góc trên bên phải cửa sổ phần mềm. Kiến thức cần chốt lại của bài học là HS biết cách bật, tắt máy tính và ra khỏi hệ thống đúng cách.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Thực hiện khởi động máy tính và các yêu cầu đúng như các bước nêu trong bài học.

Bước 1. Nháy chuột vào **Start**.

Bước 2. Nháy chuột vào **Power**.

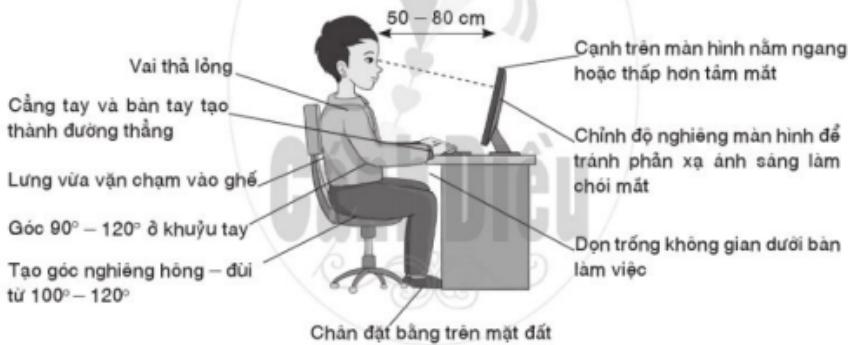
Bước 3. Nháy chuột vào lệnh **Restart**.

Mục tiêu của phần Vận dụng là giới thiệu cho HS biết cách khởi động lại máy tính. Qua đó có thể cho HS biết một số tình huống cần khởi động lại máy tính, ví dụ như: máy tính bị “treo” (máy tính vẫn hoạt động nhưng không sử dụng được các phần mềm), máy tính bị “đơ” có thể vì lỗi phần mềm. Lưu ý, nếu máy tính không sử dụng thường xuyên, khi tắt máy tính để bàn nên ngắt nguồn điện máy tính.

BẢO VỆ SỨC KHOẺ KHI DÙNG MÁY TÍNH

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẶT

Tư thế ngồi làm việc đúng với máy tính được thể hiện một cách đơn giản nhất trong sách: lưng thẳng; đặt bàn phím giữa mắt và màn hình; hai bàn tay đặt nhẹ lên bàn phím, tay thả lỏng thoải mái; mắt ngang tầm màn hình và nên giữ khoảng cách tới màn hình từ 50 cm đến 80 cm; chỗ ngồi đủ ánh sáng, nguồn sáng không chiếu thẳng vào màn hình hoặc vào mắt. Tuy nhiên, GV có thể giải thích rõ hơn từng tư thế này. Ví dụ, lưng thẳng ở đây là không cong lưng, uốn lưng, cuộn đầu hoặc ngồi veo người khi làm việc với máy tính. Màn hình không để đối diện với nguồn sáng. Vì các em còn nhỏ nên mắt cách màn hình khoảng 50 cm đến 80 cm. Chi tiết về tư thế ngồi đúng có thể tham khảo trong *Hình 1* dưới đây.



Hình 1. Tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính

Việc phát hiện ra những tư thế ngồi sai phổ biến cũng giúp ngồi đúng tư thế khi sử dụng máy tính. Do đó, GV nên để ý HS của mình hoặc tìm hiểu trên Internet những tư thế ngồi sai này để giáo dục, nhắc nhở HS. Giải thích cho HS biết tác hại của mỗi tư thế sai đó, ví dụ như: veo cột sống, cong mõi đốt sống cổ, mắt dễ bị cận thị hoặc tăng độ cận thị.

Lưu ý giáo dục cho HS sử dụng máy tính với thời gian phù hợp. Ngay cả khi ngồi làm việc với máy tính đúng tư thế, nhưng nếu ngồi lâu sẽ gây mỏi mệt. Sau mỗi lần sử dụng máy tính khoảng 30 phút, cần nghỉ ngơi giải lao từ 5 đến 10 phút.

Quy tắc an toàn về điện nhằm tránh bị điện giật hoặc bị chập điện, gây cháy nổ. Do đó, để giảng quy tắc an toàn về điện, ta đi tìm nguyên nhân bị điện giật và nguyên nhân gây chập, cháy. Từ đó giáo dục, nhắc nhở HS để phòng tai nạn khi tiếp xúc với các thiết bị sử dụng điện. Ví dụ, nguyên nhân bị điện giật thường là sờ tay vào chân phích cắm điện hoặc vào chỗ dây điện bị hở, bị dính nước hoặc tay bị ướt khi chạm vào những chỗ không phải chất cách điện của dây dẫn hoặc bì mặt kim loại của những thiết bị sử dụng điện. Những hành động này có thể do vô ý. Vậy nên phải chú ý lau tay khô và chỉ chạm tay vào chất cách điện để tránh bị điện giật. Để những đồ vật chứa nước cách xa các thiết bị sử dụng điện để tránh bị chập điện, hỏng thiết bị, chẳng hạn không để cốc nước ở gần bàn phím hoặc trên thân máy tính.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Câu hỏi “Khi dùng máy tính, nếu em nhìn sát vào màn hình hoặc ngồi quá lâu thì có thể gây hại cho sức khoẻ như thế nào?”, giúp gợi động cơ một cách tự nhiên vào nội dung bài học mới đó là “Ngồi làm việc với máy tính đúng cách”. Câu trả lời chính xác là “Nhìn sát vào màn hình sẽ gây mỏi mắt. Nếu nhìn như vậy nhiều lần có thể gây cận thị.” Câu trả lời mở rộng có thể là “Ngồi nhìn sát với màn hình như vậy có thể dẫn đến ngồi sai tư thế. Nếu ngồi sai tư thế như một thói quen có thể gây bệnh về cổ và cột sống.”

1. Tìm hiểu cách ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính

 Sau khi cho HS trao đổi, thảo luận theo nhóm để trả lời câu hỏi trong SGK, GV nhận xét và thực hiện các công việc sau:

- Dựa vào hình bên phải để giảng về cách ngồi làm việc với máy tính đúng tư thế.
- Từ đó giải thích tư thế ngồi sai ở hình bên trái: lưng không thẳng, mắt có thể nhìn xa hơn và thấp hơn màn hình, chân không thoải mái vì không có chỗ để chân.
- Nêu tác hại của những tư thế ngồi sai.
- Có thể đưa ra những hình ảnh hoặc video khác để minh họa tư thế ngồi sai, cho HS trao đổi, thảo luận để phát hiện ra những chỗ sai cụ thể của những tư thế đó.

2. Thực hiện quy tắc an toàn về điện

 Ở hoạt động này, GV tổ chức cho HS trao đổi, thảo luận theo nhóm. Qua đó giúp HS nhận ra một số tình huống điển hình vi phạm quy tắc an toàn về điện, là nguyên nhân gây ra chập điện, bị điện giật hoặc cháy nổ.

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

Hình 4: Đưa các vật nhọn bằng kim loại như mũi kéo, mũi dao vào lỗ ổ cắm điện sẽ bị điện giật hoặc gây chập và cháy nổ.

Hình 5: Để nước gần thiết bị sử dụng điện, cụ thể là máy tính, nếu sơ ý làm đổ nước lên chúng sẽ gây chập điện và hỏng thiết bị. Trong tình huống này có thể sẽ hỏng bàn phím.

Sau hoạt động trên, GV giải thích: Quy tắc an toàn về điện là quy tắc sử dụng những thiết bị sử dụng điện, ví dụ như: máy tính, quạt điện sao cho không bị điện giật hoặc không bị chập điện và cháy nổ. GV có thể cho HS biết thêm một số tình huống khác trong đó có nguyên nhân dẫn đến bị điện giật, bị chập điện gây hư hại thiết bị.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

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

 Bạn này ngồi sai tư thế ở những chỗ sau: lưng cong, đầu cúi, mắt nhìn hơi sát màn hình, tay không thẳng. Ngoài như vậy sẽ dễ bị cong cột sống, mỏi cổ và tăng cận thị.

CHỦ ĐỀ A2. THÔNG TIN VÀ XỬ LÍ THÔNG TIN

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A2

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

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Chủ đề này có thể dạy học không cần máy tính. Thay vào đó, GV cần chuẩn bị tranh ảnh đẹp, màu sắc sinh động minh họa cho các tình huống trong các hoạt động. Ngoài ra, GV có thể chuẩn bị thêm video, tranh ảnh với các câu hỏi gợi ý làm phong phú ví dụ kiến tạo kiến thức. Bài 3 cần dùng điện thoại thông minh. Bài 4, tuỳ thuộc vào điều kiện của trường, có thể sử dụng bảng thông minh, sử dụng phần mềm tạo trò chơi đoán chữ hoặc chuẩn bị mỗi nhóm một trang giấy in sẵn hiện trạng ban đầu của bảng đồ từ.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

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

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Thông tin là một khái niệm trừu tượng, khái niệm này không định nghĩa mà hình thành cho HS phổ thông với các ví dụ phong phú dần qua các cấp học, khái quát dần qua các cấp học. Ở lớp 3, HS đã tiếp xúc với một số tình huống quen thuộc trong môi trường sống có sử dụng từ “thông tin”. Bởi vậy, chủ đề này chỉ hình thành khái niệm “thông tin” cho các em qua các ví dụ quen thuộc, giản dị bằng cách chỉ ra trong những ví dụ đó đâu là thông tin con người tiếp nhận được. Ví dụ: Đèn giao thông màu đỏ cho thông tin “đừng lại, chưa được sang đường”; Bản tin dự báo thời tiết cho thông tin “ngày mai có mưa ở vùng Nam Trung Bộ”,...

Biểu hiện đạt yêu cầu của HS trong chủ đề này chỉ là HS nêu được ví dụ hay nhận biết được trong ví dụ GV đưa ra. Đây là hai mức khác nhau, cụ thể như sau:

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

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

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Với Hoạt động khởi động này, chúng ta muốn HS tự nêu được những gì làm các em thích thú và nhận thấy khi có thông tin liên quan đến điều đó thì các em có những quyết định tương ứng. GV có thể gợi ý cho các em bằng một số câu hỏi, chẳng hạn:

– Em có thích xem phim hoạt hình không? Nếu biết tối nay trên một kênh của ti vi chiếu bộ phim hoạt hình mà em yêu thích, em sẽ làm gì khi biết điều đó? (Xin phép bố, mẹ cho xem? Hoàn thành bài tập sớm để xem? Rủ bạn cùng xem?...)

– Em có thích đi tham quan du lịch cùng các bạn trong lớp không? Nếu được tin nhà trường tổ chức cho HS đi tham quan vào Chủ nhật tuần này thì em sẽ làm gì? (Xin phép bố, mẹ được đi với lớp? Chuẩn bị một số thứ cho buổi đi tham quan?...)

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

1. Dựa vào thông tin để quyết định

Ở hoạt động này, bài học đưa ra ba tình huống với ba câu hỏi. Để HS nhận thấy thông tin thu nhận được đã dẫn đến những quyết định hành động đúng đắn và kịp thời. Tình huống thứ nhất, khi nhìn thấy đèn giao thông có màu đỏ, em nhận được thông tin: không được phép sang đường, tiếp tục đi là phạm luật và nguy hiểm, em quyết định hành động ngay là dừng lại. Tình huống thứ hai, khi nghe tiếng khóc của em bé, mẹ tiếp nhận được thông tin: em bé đang cần sự giúp đỡ của người thân, mẹ quyết định hành động ngay là chạy vào nhà. Tình huống thứ ba, trán bạn An nóng hơn bình thường cho thông tin bạn An không khỏe, có thể bạn sốt, còn quyết định của người mẹ khi có thông tin đó là đo nhiệt độ cho bạn ấy. Trong mỗi tình huống nêu trên, cần hướng HS đến nhận biết “phải hành động kịp thời” nếu không sẽ xảy ra điều bất lợi. Có thể HS sẽ cho các ý kiến khác nhau về sự bất lợi có thể xảy ra trong mỗi tình huống đó: nếu không nhận được thông tin hoặc nhận thông tin mà không có quyết định đúng đắn hoặc không quyết định đúng đắn kịp thời. GV tùy câu trả lời để khen ngợi, khuyến khích hay điều chỉnh, bổ sung thêm cho HS. Cuối Hoạt động 1, GV đưa câu chốt của mục mà HS cần ghi nhớ (dòng chữ màu xanh cuối mục).

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

Với hoạt động này, GV tổ chức các tương tác tư duy để chuyển từ nhận thức cảm tính của HS thành nhận thức lý tính (tri thức mới). Chú ý thể hiện trực quan

các tình huống, GV có thể vận dụng các kỹ thuật dạy học khác nhau: vấn đáp, sám vai. Có thể kết hợp các hình thức làm việc cặp đôi hoặc tranh luận giữa các nhóm.

2. Dựa vào thông tin để hành động

2) Hai cặp tình huống được lựa chọn đều quen thuộc, thiết thực với HS. Trong tình huống thứ nhất, em biết được “trời nắng” và quyết định đúng là “đội mũ khi đi ra ngoài”. Trong tình huống thứ hai có tiếng chuông đồng hồ báo thức reo, em cần có quyết định đúng là “dậy ngay để chuẩn bị đi học”. Các quyết định này vừa kịp thời vừa đúng. GV hoàn toàn có thể thay đổi tình huống nêu trong SGK bằng tình huống khác hoặc đưa thêm tình huống, chú ý lấy tình huống phù hợp với HS.

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

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

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

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

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

Bài 2

CÁC DẠNG THÔNG TIN THƯỜNG GẶP

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Thông qua vài ví dụ quen thuộc hằng ngày, giúp HS nhận biết được một cách trực quan, thông tin có các dạng: dạng chữ, dạng hình ảnh và dạng âm thanh. Đây là các dạng thông tin HS quen thuộc và thường gặp. Trong học tập, thông tin thường đến với các em ở những dạng này, trong cuộc sống còn có những dạng thông tin khác (chẳng hạn mùi và vị) nhưng bài học này chỉ tập trung vào ba dạng nói trên.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Phần khởi động này giúp cho HS nhận thấy mỗi giác quan thu nhận một dạng thông tin khác nhau. GV có thể gợi ý bằng một vài câu hỏi phụ, ví dụ: Mắt có phải là một giác quan của con người không? Mắt đọc được chữ, nhìn thấy hình ảnh, nhưng mắt có nghe được âm thanh không? Với câu hỏi phụ như vậy, HS có thể từ đó bỗ sung ví dụ về các giác quan khác (tai, mũi, lưỡi, da). Chú ý rằng chỉ cần tập trung vào ví dụ hai giác quan tai và mắt, đây là hai giác quan nhận được những dạng thông tin cơ bản được đề cập đến trong bài. Những giác quan khác có thể nói qua để HS thấy đầy đủ các giác quan và thông tin có thể nhận được từ đó: lưỡi cho thông tin về vị (chua, ngọt, mặn,...); mũi cho thông tin về mùi (thom, hắc,...); da cho thông tin về xúc giác (nóng, lạnh, ráp, nhẵn,...) khi ta sờ hay chạm vào đồ vật.

Các thuật ngữ “dạng chữ”, “dạng hình ảnh”, “dạng âm thanh” không hoàn toàn mới lạ, HS có thể đã nhận biết được qua nhận dạng trực quan. Vì vậy, GV tránh giải thích, làm rõ thêm các thuật ngữ đó, không nên nêu đặc trưng để phân biệt các dạng đó, bởi làm vậy sẽ vượt yêu cầu cẩn đạt và có thể làm bài học trở nên khó đòi với HS.

1. Thông tin dạng chữ

 Hoạt động này yêu cầu HS đưa ra một vài thông tin có được từ một thời khoá biểu. Đây là một câu hỏi mở, HS có thể lấy ra được nhiều thông tin (ví dụ: có bao nhiêu môn học, tên các môn học đó là gì, ngày thứ mấy trong tuần có tiết Tin học, tiết Tự học,...). Ở đây chỉ yêu cầu HS đưa ra “một vài” thông tin chứ không phải tất cả. Khuyến khích những HS khác bổ sung thêm những thông tin rút ra được từ thời khoá biểu.

Khuyến khích HS đưa thêm được thông tin dạng chữ (ví dụ: bài học trong sách, thông báo trong một tờ báo, một biển hiệu,...). HS cần nhận thấy thông tin đến từ dạng chữ rất nhiều và nếu không có khả năng đọc chữ thì đó là một thiệt thòi vô cùng lớn. Chú ý, dạng chữ bao gồm cả chữ số, các kí hiệu khác như: dấu hỏi, dấu phẩy, dấu chấm.

2. Thông tin dạng hình ảnh

❷ HS nêu ý nghĩa của hình ảnh biển báo mà các em thường gặp. Khi nêu được đúng ý nghĩa của mỗi biển báo (ví dụ: chú ý, khu vực trường học có trẻ em; khu vực cấm hút thuốc), HS sẽ nhận thấy hình ảnh là một dạng thông tin. Các biển báo thường gây được ấn tượng, dễ làm ta hiểu được những cảnh báo từ xa (không cần đọc những dòng chữ dài dòng).

Tuỳ thời gian có được, GV có thể tổ chức trò chơi nhanh (theo nhóm hoặc tự do), dưới đây là ví dụ gợi ý:

– Vẽ nhanh và hiểu nhanh (một bạn vẽ nhanh một bức tranh và xem ai đoán đúng thông tin mà bức tranh muốn thể hiện). GV có thể nêu chủ đề để hướng HS vào những nội dung thiết thực như rèn luyện sức khoẻ, bảo vệ môi trường,...

– Thi vẽ biển báo (GV ra một yêu cầu cảnh báo cụ thể, HS vẽ và lớp đánh giá một vài biển báo dễ hiểu). GV nên chuẩn bị thêm các hình ảnh, biển hiệu, văn bản khác các ví dụ trong SGK.

– Nếu tổ chức trò chơi nhanh, sau trò chơi cần chốt lại kiến thức của mục: Chúng ta vẫn thường tiếp nhận thông tin dạng hình ảnh.

3. Thông tin dạng âm thanh

❸ Đầu tiên, HS đọc ba đoạn văn tương ứng với ba hình ảnh để nhận biết âm thanh (tiếng reo của đồng hồ, tiếng còi của xe cộ, tiếng nói của con người) cũng mang lại thông tin cho các em. Khuyến khích HS có các ví dụ khác nhau. GV chú ý, ở Hoạt động 3 vừa có thông tin dạng âm thanh, vừa có thông tin dạng hình ảnh. Điều này giúp HS bước đầu nhận biết, một thông tin có thể có các dạng thông tin khác nhau. Ví dụ, hình chiếc đồng hồ to, để bàn hoặc tiếng reo đều cho HS một thông tin liên quan đến báo thức. Cuối bài, GV chốt kiến thức mới bằng nội dung ghi nhớ.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Ngay nội dung câu hỏi đã gợi ý cho câu trả lời: thông tin dạng chữ và dạng hình ảnh.

Để trả lời câu hỏi, HS cần quan sát hai bức tranh khác nhau và suy đoán ý nghĩa chung của hai bức tranh đó. Tên chung có thể là “Giúp bố, mẹ làm việc nhà”. Qua đó, HS nhận biết rằng một hình ảnh cũng cho chúng ta thông tin (Ví dụ: Bạn quét nhà hay bạn làm việc nhà giúp bố, mẹ). Cùng một thông tin có thể được thể hiện qua các hình ảnh khác nhau.

Bài 3

XỬ LÍ THÔNG TIN

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẶT

Bài học không giải thích xử lý thông tin là gì vì điều đó là quá tải với HS. Qua ví dụ, chỉ cần các em biết: Đề từ thông tin tiếp nhận được con người rút ra được quyết định hành động là do có sự việc xử lý thông tin xảy ra trong não người, não người là bộ phận xử lý thông tin. Khi em suy nghĩ là lúc xử lý thông tin diễn ra trong bộ não. Thông tin tiếp nhận qua các giác quan sẽ được xử lý và kết quả xử lý là quyết định hành động hay kết quả của suy nghĩ.

Giúp HS nhận biết được máy tính và các thiết bị số thông minh, tương tự như con người cũng dựa vào thông tin thu nhận được để hoạt động. Thông qua các hiện tượng quen thuộc quan sát được khi con người sử dụng máy tính, điện thoại thông minh, máy giặt hiện đại,... các em sẽ thấy cần có thông tin đưa cho máy và máy hoạt động cho ra kết quả theo ý muốn của con người. GV không sa vào giải thích “thông minh” ở mức khái quát, cần qua ví dụ để HS thấy được tính “thông minh” của những thiết bị đó.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Có thể gợi ý để HS nhận thấy máy tính cũng cần thông tin để hoạt động, chẳng hạn: “Nếu không dùng chuột để chọn một biểu tượng nào đó trên màn hình thì máy

tính có thực hiện điều ta muốn nó làm không?”. Việc dùng chuột nháy vào một biểu tượng, nhấn một phím trên bàn phím hay gõ vào một số chữ đều là cung cấp thông tin để máy tính cẩn cứ vào đó hoạt động.

1. Bộ não con người xử lý thông tin

 SGK đưa ra ba tình huống để HS nhận thấy đâu là thông tin được xử lý? Kết quả xử lý là gì? Giác quan nào đã thu nhận được thông tin để bộ não xử lý?

Tình huống 1: Thông tin “có chú chó nhỏ chạy tới” được tiếp nhận bởi mắt, đây là thông tin được bộ não (của chị Diệu Trinh) xử lý, kết quả xử lý là hành động “đứng xe để tránh va vào chú chó”. Xử lý diễn ra trong não rất nhanh, một cách tự nhiên làm chúng ta không kịp cảm nhận đã có xử lý. Nhưng chính xử lý nhanh như vậy mới kịp thời với những hoạt động thông thường như lái xe. Nếu chị Diệu Trinh vừa lái xe vừa mải suy nghĩ một việc khác thì rất có thể não xử lý không kịp và chị không lái xe tránh được chú chó. Nếu mắt chị Diệu Trinh không nhìn đường đi thì không tiếp nhận được thông tin và cũng có thể xe không tránh được chú chó.

Tình huống 2: Thông tin mà bộ não em xử lý là “cần tính nhầm nhanh phép cộng 115 và 235”, thông tin này do tai em tiếp nhận qua lời nói của cô giáo. Kết quả xử lý của bộ não em là kết quả của phép cộng mà em đã viết ra trên bảng (số 350).

Tình huống 3: Thông tin mà bộ não em xử lý là những thông tin giới thiệu về robot cô Tâm trên tivi, những thông tin này em tiếp nhận qua mắt và tai. Kết quả xử lý những thông tin đó là suy nghĩ này ra trong đầu em “sau này lớn lên em sẽ thiết kế robot cho bệnh viện”.

Xử lý trong bộ não có thể xảy ra rất nhanh, nhanh đến nỗi ta không nhận thấy (như Tình huống 1), có thể rất lâu (như ước mơ, hàng ngày nghĩ đến). Kết quả xử lý thông tin có thể là hành động, có thể là một suy nghĩ đọng lại trong đầu.

Nên khuyến khích HS nêu ví dụ của các em. Cũng có thể một bạn nêu ví dụ và bạn khác chỉ ra thông tin được xử lý, kết quả xử lý trong ví dụ đó.

2. Thiết bị số thông minh xử lý thông tin

 Có hai tình huống qua đó HS nhận thấy máy tính và điện thoại thông minh cũng nhận thông tin vào, xử lý thông tin để cho ra kết quả.

Tình huống 1: Máy tính nhận thông tin vào khi gõ giá trị các số hạng và dấu các phép toán, sau đó máy tính xử lý thông tin thu nhận được bằng cách thực hiện nhanh các phép tính và hiện kết quả lên màn hình. Tương tự như bộ não con người, máy tính dựa vào thông tin đưa vào để thực hiện xử lý (tính toán) cho ra kết quả mong đợi.

Tình huống 2: Phụ thuộc thông tin thu nhận được (cầm doc, xoay, cầm ngang điện thoại), chiếc điện thoại thông minh xoay bức ảnh theo để người cầm điện thoại vẫn nhìn được bức ảnh theo đúng chiều nhìn. Điều này thể hiện, máy tính và các thiết bị số thông minh cũng có khả năng tương tự bộ não con người là biết xử lý thông tin để có kết quả mong đợi tương ứng.

GV có thể lấy thêm ví dụ, chẳng hạn: Chú chó robot thông minh đi theo tiếng vỗ tay. Tiếng vỗ tay là thông tin dạng âm thanh, robot nhận được tín hiệu âm thanh để có những hành động như quay trái, quay phải, tiến lên, lùi xuống,... Có thể lấy thêm ví dụ về điện thoại thông minh để minh họa con người điều khiển hoạt động của các thiết bị đó bằng cách cung cấp cho nó thông tin cần thiết. Khi con người chạm tay vào biểu tượng hình máy ảnh tức là truyền cho điện thoại thông tin “tôi muốn chụp ảnh”. Nhận được thông tin đó, điện thoại sẽ tự động kích hoạt thiết bị chụp ảnh sẵn sàng chờ lệnh tiếp theo của con người.

GV chốt lại, con người chế tạo ra máy tính, các thiết bị số thông minh có khả năng xử lý thông tin vào cho ra kết quả như bộ não con người nhưng nhanh hơn, chính xác hơn.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 Khi em làm bài tập môn Tiếng Việt, bộ não của em phải xử lý thông tin vì em phải suy nghĩ để hiểu đề bài tập và suy nghĩ để đưa ra được câu trả lời. Nếu bài tập dễ, bộ não em suy nghĩ rất nhanh (có khi không nhận ra là đã nghĩ vì gần như tức khắc hiểu để bài và có câu trả lời). Nếu bài tập khó, em phải suy nghĩ lâu hơn, có khi phải đọc lại bài học để tìm câu trả lời.

Máy tính cũng phải xử lý thông tin, ví dụ: Khi em nháy chuột vào biểu tượng một trò chơi trên màn hình, máy tính phải xử lý thông tin để biết em muốn chơi trò chơi đó chứ không phải muốn một điều khác, có như vậy máy tính mới thực hiện được đúng với yêu cầu của em.



Yêu cầu của bài tập là một yêu cầu mở, GV có thể gợi ý nếu HS lúng túng. Ví dụ: Em có thể yêu cầu máy tính làm gì? Khi đó, em cần làm gì và kết quả ra sao? Với điện thoại thông minh, em có thể chọn bài nhạc để nghe hay không? Em có thể yêu cầu chữ của một bản nhạc to ra để em nhìn được rõ hơn không? Em đã thể hiện những yêu cầu đó bằng cách nào? Kết quả là máy tính có đáp ứng ý muốn của em không?...

Bài 4

ÔN TẬP VỀ THÔNG TIN VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

HS cần suy luận để giải ô đố chữ, qua đó ôn tập được các nội dung đã học trong chủ đề:

- *Máy tính* là thiết bị giúp xử lý thông tin (dòng 1).
- *Não* người là bộ phận của cơ thể con người luôn phải xử lý thông tin (dòng 2).
- *Xử lý* thông tin là việc phải làm để từ thông tin đã tiếp nhận đưa ra được quyết định hoặc hiểu biết mới (dòng 3).
- Các giác quan *tiếp nhận* để có thông tin chuyển cho bộ phận xử lý thông tin (dòng 4).
- *Quyết định* của con người dựa vào kết quả xử lý thông tin (dòng 5).

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Nếu HS lúng túng, GV có thể gợi ý cho HS bằng các câu hỏi phụ, ví dụ: Con người có phải suy nghĩ trước khi đưa ra quyết định hành động không? Máy tính có phải xử lý thông tin không?

Đoán từ

Trò chơi đoán từ, đoán số có nhiều trong môn Toán, HS ít nhiều đã làm quen. Thông qua trò chơi “Đoán từ” giúp HS có hứng thú triệu hồi kiến thức đã học trong

chủ đề, xử lý thông tin để tìm ra kết quả. Hoạt động có tính trò chơi giúp HS củng cố và hệ thống lại những kiến thức chính đã học trong chủ đề và phát huy tinh thần chủ động tích cực của HS.

Trọng tâm của chủ đề là thông tin và xử lý thông tin. Chính hoạt động giải đố cũng là bao gồm một chuỗi các hoạt động thông tin: thu nhận thông tin, xử lý thông tin và quyết định.

Thu nhận thông tin

Nguồn thông tin đã cung cấp:

- Hiện trạng của bảng chữ có các từ bị giấu đi trên các dòng đánh số 1, 2, 3, 4 và 5.
- Bảng 1: Gợi ý để tìm từ bị giấu đi trên từng dòng.

– Những hiểu biết em có được từ các bài học trong chủ đề (liên quan đến các từ khoá sau: thông tin, thu nhận thông tin, quyết định hành động, dạng chữ, dạng hình ảnh, dạng âm thanh; thiết bị số thông minh; máy tính; bộ não người; xử lý thông tin).

Xử lý thông tin

Với mỗi dòng cần xử lý thông tin liên quan để đưa ra quyết định (chọn từ phù hợp). HS hoàn toàn có thể không đoán từ theo thứ tự tuần tự từ dòng trên xuống dưới. Lưu ý HS số chữ viết vừa vào số ô (không kẽ ô chừa dấu cách). Cuối cùng, khi đã điền được đúng hết các từ trên các dòng thi cột màu vàng ở trung tâm bảng chữ xuất hiện từ THÔNG-TIN.

– Có thể tổ chức chơi theo nhóm (nhóm đôi hoặc nhóm đông hơn) và thi đấu giữa các nhóm. Cũng có thể giao về nhà làm trước.

– Quan trọng không phải là kết quả tìm ra từ mà ở mỗi bước tìm ra từ, HS được ôn lại, nhắc lại một kiến thức cần nhớ, có thể xen kẽ với yêu cầu nhóm HS cho một ví dụ minh họa ở một số bước. Chẳng hạn, khi HS tìm ra từ TIẾP NHẬN ở dòng 4, HS cần nêu một ví dụ máy tính tiếp nhận thông tin (hoặc con người tiếp nhận thông tin).

Gợi ý: Kết thúc trò chơi tìm từ, GV có thể đưa ra các câu hỏi để hoàn thiện các nội dung ôn tập:

1) Thông tin trong bảng có dạng gì? (Dạng chữ)

2) Thông tin mô tả hiện trạng năm dòng và cột đứng có dạng gì? (Hình ảnh)

- 3) Các em trao đổi, thảo luận phát ra thông tin dạng gì? (Âm thanh)
- 4) Theo em, còn có thuật ngữ nào qua ba bài học trước không xuất hiện trong trò chơi không?

2 Đố em

Tình huống 1:

– Khuê và Minh nghe tiếng phát âm một từ tiếng Anh của chính mình, đây là tiếp nhận thông tin. Khuê và Minh bắn khoan, chưa tin là mình phát âm đúng, đây là kết quả xử lý thông tin của bộ não Khuê và Minh. Với kết quả xử lý thông tin như thế, Khuê và Minh quyết định nhờ chị Hà.

– Chị Hà nghe yêu cầu giúp của Khuê và Minh là tiếp nhận thông tin. Chị Hà quyết định dùng một phần mềm phát âm tiếng Anh, quyết định này là kết quả xử lý thông tin của bộ não chị Hà.

– Máy tính nhận được thông tin từ những thao tác của chị Hà với chuột và bàn phím. Máy tính xử lý thông tin nên đã có kết quả là loa máy tính phát âm đúng từ mà Khuê và Minh muốn nghe.

– Khuê và Minh nghe âm thanh phát ra ở loa máy tính, đây là tiếp nhận thông tin. Kết quả xử lý thông tin của Khuê và Minh lần này là: cách phát âm của Khuê và Minh đã không đúng.

Tình huống 2: Xe ô tô tự lái phải xử lý rất nhiều thông tin: tránh vật cản trên đường, đi đúng đường, đúng luật, đi đến đúng vị trí được người ngồi trên xe yêu cầu.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

1) Đúng.

2) Sai. Vì máy tính có thu nhận thông tin, ví dụ: có thể gõ vào bàn phím, có thể dùng chuột để đưa vào máy tính thông tin điều khiển máy tính (chọn trò chơi trên máy tính, chọn xem ảnh,...).

3) Đúng.

 Khi em chơi trò chơi trên máy tính, cả em và máy tính đều phải xử lý thông tin. Em phải xử lý thông tin giống như em chơi với một bạn khác, tuỳ theo những gì

hiện lên trên màn hình mà em có những thao tác, lựa chọn chơi khác đi. Ngược lại, máy tính giống như một người chơi với em nên cũng căn cứ vào hành động của em để thay đổi các trạng thái. Em thấy với những thao tác khác nhau của em thì trên màn hình tương ứng sẽ có những thay đổi khác nhau, đó là kết quả xử lý thông tin của máy tính.

CHỦ ĐỀ A3. LÀM QUEN VỚI CÁCH GÕ BÀN PHÍM

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A3

Chủ đề này được chia thành bốn bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học. Bài 1 giúp HS nhận diện được khu vực chính của bàn phím và gọi tên được các hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới. Bài 2 hướng dẫn HS cách đặt tay đúng trên hàng phím cơ sở và tập gõ trên hàng phím cơ sở với phần mềm RapidTyping. Bài 3 hướng dẫn cách di chuyển các ngón tay và tập gõ ở hàng phím trên và dưới với phần mềm RapidTyping. Bài 4 cũng là bài tổng kết chủ đề, giúp HS phối hợp gõ bàn phím trên cả ba hàng phím được tổ chức dưới dạng trò chơi tiếp sức.

Chú ý: Tham khảo thời lượng đề xuất của chương trình, chủ đề con “Làm quen với cách gõ bàn phím” lớp 3 dự kiến dạy trong bốn tiết, trong đó thực hành chiếm một tiết. Tuy nhiên, tùy theo điều kiện cụ thể của trường, của lớp, nếu GV có thể bố trí được các giờ học của chủ đề này đều trên phòng máy tính thì sẽ hấp dẫn và hiệu quả hơn đối với HS.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài lí thuyết gồm: phần, bảng, máy tính GV, máy chiếu, phông chiếu (hoặc tivi màn hình lớn hay màn hình tương tác thông minh) và bài giảng điện tử.

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài thực hành gồm: các phương tiện và thiết bị của dạy học lí thuyết, ngoài ra còn có phần mềm RapidTyping, các máy tính dành cho HS để đảm bảo có ít nhất một máy tính cho ba HS thực hành.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

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

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

Làm việc chung với cả lớp

Ví dụ, xét Hoạt động 1 của Bài 1. Em làm quen với bàn phím.

Khi một HS xung phong hoặc được gọi trả lời, các HS khác được chỉ định nhận xét câu trả lời của bạn và có thể đưa ra nhiều phương án trả lời khác nhau. Qua đó, GV biết được tình hình chung của cả lớp và của một số HS về những điều em đã biết và kiểm tra được độ ghi nhớ kiến thức ở chủ đề trước.

Làm việc theo cặp hoặc nhóm

Ví dụ, xét Hoạt động 2 của Bài 2. Em tập gõ hàng phím cơ sở.

GV tổ chức HS theo từng cặp hoặc từng nhóm (mỗi nhóm có thể là một bàn hoặc một cặp cùng làm trên một máy tính trong phòng thực hành).

GV có thể tổ chức cho một HS thực hiện thao tác, một HS nhận xét và đổi ngược lại. Hoạt động này có thể sử dụng để HS tự đánh giá và đánh giá ngang hàng dựa trên phiếu gợi ý đánh giá của GV như sau:

BẢNG TỰ ĐÁNH GIÁ CÁC THAO TÁC BÀN PHÍM

Tên học sinh:.....

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

STT	Thao tác	Hoàn thành	Điểm đạt được
1	Đặt đúng tay trên hàng phím cơ sở.	✓	
2	Kích hoạt được phần mềm RapidTyping.	✓	
3	Hoàn thành bài tập gõ Lesson 1.	✓	
4	Ghi được kết quả luyện tập.	✓	

Bài 1

EM LÀM QUEN VỚI BÀN PHÍM

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Có nhiều loại bàn phím và cách bố trí các khu vực trong các loại bàn phím cũng không giống nhau. Với hình minh họa và cách phân biệt các khu vực phím trong SGK là của bàn phím máy tính để bàn thông dụng. GV cần lưu ý điều này khi giới thiệu về bàn phím.

Theo yêu cầu cần đạt quy định trong chương trình, đến lớp 4 HS mới cần giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách, do đó ở lớp 3 chủ yếu tập trung vào việc cho HS “cảm nhận” việc gõ đúng sẽ mang lại lợi ích như thế nào, không yêu cầu phải phát biểu được tường minh. Nếu không cảm nhận được lợi ích, các em sẽ không có hứng thú học. Tuy nhiên, nếu áp đặt về việc phát biểu lợi ích thì lại vượt quá yêu cầu cần đạt.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

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

1. Khu vực chính của bàn phím

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

Với hoạt động tìm hiểu các khu vực của bàn phím, GV có thể dạy học kiến tạo như sau: GV mô tả một vài đặc điểm của từng khu vực và cho HS gắn thẻ hoặc gọi tên khu vực đó. Yêu cầu cần đạt ở đây là HS chỉ ra được khu vực chính của bàn phím nên hoạt động nhận dạng và thể hiện cần được nhấn mạnh. GV có thể chiếu hình ảnh một số bàn phím khác nhau và yêu cầu HS nhận dạng khu vực chính của các bàn phím đó.

2. Các hàng phím

 Tương tự như Hoạt động 1, ở hoạt động này, GV cần tổ chức cho HS nhận diện được các hàng phím. Nhờ trả lời câu hỏi về phím có gõ, HS sẽ có dấu hiệu để nhận biết hàng phím cơ sở, tiếp theo là hàng phím trên (nằm trên hàng phím cơ sở) và hàng phím dưới (nằm dưới hàng phím cơ sở). Để HS có thể tự phát hiện ra hai phím có gõ, GV có thể cho HS quan sát trực tiếp trên máy tính của mình (nếu học trên phòng máy) hoặc quan sát bàn phím trên máy GV hoặc sử dụng một số bàn phím (đã hỏng) cho các nhóm quan sát và phát hiện.

Hoạt động đặt tay và gõ tên trong Wordpad là một hoạt động trải nghiệm để GV quan sát cách HS đặt tay một cách tự nhiên nhất. Nếu có thể, GV hãy dùng điện thoại chụp lại một số hình ảnh để làm tư liệu phân tích cho bài học sau (đặt tay đúng trên hàng phím cơ sở).

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 **Bài 1.** a) – 2), b) – 1), c) – 3).

Bài 2. Nếu muốn gõ từ “TIN HỌC”, em cần sử dụng các phím ở hàng phím: trên, dưới và cơ sở.

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

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Trong yêu cầu cần đạt không quy định HS phải sử dụng được phần mềm tập gõ (đến chủ đề con lựa chọn của lớp 4 mới yêu cầu). Do đó, GV có thể chủ động lựa chọn sử dụng phần mềm như trong SGK gợi ý để HS thấy hứng thú hơn hoặc thực hiện việc gõ thủ công trong phần mềm soạn thảo văn bản như Wordpad. Việc lựa chọn này tuỳ theo điều kiện cơ sở vật chất của địa phương.

Với bài này chỉ yêu cầu HS tập gõ ở hàng phím cơ sở trên phần mềm, do đó nếu GV muốn cho HS tự tập gõ không thông qua phần mềm thì cần chuẩn bị các đoạn văn bản chỉ chứa các kí tự ở phần hàng phím cơ sở.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Hoạt động này không yêu cầu HS phải phát biểu được lợi ích của việc gõ 10 ngón mà chỉ tạo tiền đề để các em nhận thấy sự khác biệt giữa hai cách gõ bàn phím. Thay vì chỉ xem ảnh trong SGK, GV có thể chiếu video về hai cách gõ này để HS thấy rõ hơn sự khác biệt về tốc độ gõ, độ chính xác, hướng nhìn của mắt,...

1. Đặt tay đúng trên hàng phím cơ sở

 Để tạo điều kiện cho HS có thể tự học ngoài giờ lên lớp, ở hoạt động này, GV có thể in hình bàn phím trên giấy A4 và phát cho HS, cho các em tô màu theo màu tương ứng của các ngón tay lên bàn phím để các em xác định được vị trí đặt ngón tay đúng của mình.

2. Tập gõ phím với phần mềm RapidTyping

 GV có thể download phần mềm này tại trang web:
<https://rapidtyping.com/downloads.html>

GV tổ chức cho HS tự khám phá phần mềm trong 5 phút, lưu ý các em về cách đặt tay cho đúng. Ý tưởng ở đây là HS sẽ tự “nhìn thấy” sự tiến bộ của mình qua chỉ số tốc độ và độ chính xác. Việc HS tự đánh giá, tự so sánh kết quả của mình với bản thân và với các bạn sẽ tạo động lực cho các em cố gắng luyện tập.

GV có thể chụp lại hình ảnh để tay của một số HS (so sánh với hình ảnh bài học trước) và kết quả tập luyện lần đầu của các em để động viên, khích lệ sau này.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

☞ GV hướng dẫn HS cách tạo ra các phiếu theo dõi kết quả theo mẫu gợi ý của SGK. GV có thể tự làm các mẫu này trang trí sinh động, in ra và phát cho HS để các em điền hoặc gửi mẫu phiếu cho phụ huynh HS và hướng dẫn cho HS luyện tập ở nhà. GV có thể nêu qua về ý nghĩa của việc sử dụng phiếu: Từ theo dõi sự tiến bộ của mình, để thi đua với các bạn trong nhóm, trong lớp sau khi học xong các bài ở chủ đề này, để GV có căn cứ đánh giá, khen thưởng những bạn chăm chỉ luyện tập và có kết quả tốt,...

☞ Hoạt động này để phát huy sự tìm tòi, sáng tạo của HS, do đó có nhiều phương án trả lời chính xác. GV khuyến khích HS tìm cả những từ không dấu. Ví dụ như: Tiếng Việt: ga (gà), da da (đa đa), da (da, đá), la la, ha (ha ha, hè, há), sa da (sa đà), sa, la (lá), la sa (lá sà),...

Tiếng Anh: sad, dad, had, has, gas, lad,...

Bài 3

EM TẬP GÕ HÀNG PHÍM TRÊN VÀ DƯỚI

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Trong yêu cầu cẩn đạt không quy định HS phải sử dụng được phần mềm tập gõ (đến chủ đề con lứa chọn của lớp 4 mới yêu cầu). Do đó, GV có thể chủ động lựa chọn sử dụng phần mềm như trong SGK gợi ý, để HS thấy hứng thú hơn hoặc thực hiện việc gõ thủ công trong phần mềm soạn thảo văn bản như Wordpad. Việc lựa chọn này tùy theo điều kiện cơ sở vật chất của địa phương.

Với bài này, yêu cầu HS chỉ tập gõ ở hàng phím trên và dưới trong phần mềm. Tuy nhiên, HS đã tập gõ với hàng phím cơ sở ở bài trước, do đó nếu GV muốn cho HS tự tập gõ không thông qua phần mềm thì có thể chuẩn bị các đoạn văn bản chứa các kí tự ở cả ba hàng phím, nhưng nên tập trung vào hàng phím trên và dưới.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

1. Đây là hoạt động để gợi lại cho HS những kiến thức đã học ở bài trước, đồng thời hướng tới việc học nội dung bài này. GV có thể mời HS lên đặt tay trên hình ảnh bàn phím được chiếu trên màn chiếu hoặc tổ chức bộ câu hỏi trắc nghiệm để kiểm tra quy tắc gõ phím trên hàng phím cơ sở.

Với từ “LOP BA”, HS cần sử dụng các phím ở cả ba hàng phím: cơ sở, trên và dưới. Do đó các em cần biết cách gõ ở hai hàng phím trên và dưới.

1. Cách gõ các phím ở hàng phím trên và hàng phím dưới

2.1 Hoạt động này nhằm mục đích để HS biết cách đặt vị trí các ngón tay đúng ở hàng phím trên và hàng phím dưới. GV có thể cho HS chơi trò chơi nhận dạng bằng các câu đố nhanh như đưa tên ngón tay, yêu cầu HS xác định những phím dùng ngón tay để gõ, hay ngược lại đọc tên phím và yêu cầu xác định tên ngón tay phụ trách. Tuỳ từng đối tượng HS, những câu đố này có thể do GV đưa ra hoặc do các nhóm HS tự đố nhau.

GV cần lưu ý nhấn mạnh về vị trí đặt tay luôn ở hàng phím cơ sở với hai ngón trỏ đặt ở hai phím F và J. Các ngón tay sẽ di chuyển lên, xuống hàng phím trên và dưới rồi sau đó quay lại hàng phím cơ sở. GV có thể tìm hoặc tự quay những đoạn video diễn tả chậm hoạt động này để HS quan sát và chú ý điểm nhấn mạnh này.

2. Luyện tập gõ bằng phần mềm RapidTyping

2.2 Cách tổ chức hoạt động này tương tự với hoạt động GV tổ chức cho HS luyện gõ trên hàng phím cơ sở. GV cũng theo dõi, chụp lại kết quả cùng phiếu theo dõi luyện tập của một số HS để khen ngợi, động viên, uốn nắn kịp thời.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

1. Tương tự như hoạt động Luyện tập ở Bài 2.

2. Hoạt động này HS tự thực hành và khám phá. GV có thể tổ chức dưới dạng trò chơi như thi xem ai gõ nhanh và đúng hơn tên mình. Một cách tổ chức khác là GV cho HS đố chéo nhau, một bạn gõ, một bạn phát hiện xem bạn mình đã sử dụng các phím ở hàng phím nào để gõ dòng họ tên đó. Sau đó đổi ngược lại, ai làm đúng và nhanh hơn sẽ là người chiến thắng.

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Trong yêu cầu cần đạt không quy định HS phải sử dụng được phần mềm tập gõ (đến chủ đề con lựa chọn của lớp 4 mới yêu cầu). Do đó, GV có thể chủ động lựa chọn sử dụng phần mềm như trong SGK gợi ý, để HS thấy hứng thú hơn hoặc thực hiện việc gõ thủ công trong phần mềm soạn thảo văn bản như Wordpad. Việc lựa chọn này tùy theo điều kiện cơ sở vật chất của địa phương.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Đây là bài học có tính chất tổng kết chủ đề, được tổ chức dưới dạng hoạt động thi tiếp sức và triển lãm “vinh danh” các HS đã có những thành tích trong luyện tập gõ phím đúng cách.

 Trong hoạt động này, GV đặt câu hỏi cho HS để các em nhớ lại những kiến thức của bài trước. Đáp án đúng ở đây là 1) và 3). Sau đó, GV có thể gọi từ một đến hai HS chia sẻ thông tin trong phiếu luyện tập gõ của các em ở những bài trước, xem các em đã tự tin về cách gõ và tốc độ gõ của mình chưa. Từ đó, GV đặt tình huống giới thiệu trò chơi “Ai gõ đúng hơn?”.

Ai gõ đúng hơn?

Trò chơi này được tổ chức dưới dạng một cuộc đua giữa các đội. Vì tất cả các thành viên đều phải tham gia thi gõ nên ai cũng cần luyện tập gõ nhiều để thực hiện tốt phần thi của mình.

GV cần lưu ý với lớp 3 mục tiêu chính không phải là gõ phím nhanh mà là gõ đúng cách. HS cần đặt tay đúng trên hàng phím cơ sở, di chuyển các ngón tay đúng, tư thế ngồi và mắt nhìn đúng. Vì thế, GV cần nhấn mạnh tiêu chí chấm điểm đối với các giám sát viên cũng như người chơi để các bạn hiểu rõ nhiệm vụ mình cần thực hiện.

Có nhiều cách để tạo ra đề thi gõ. GV có thể sử dụng chính phần mềm RapidTyping với lựa chọn *En5.Testing* hoặc sử dụng các trang web cho phép luyện gõ như <https://www.typingtest.com/>, hay sử dụng chính phần mềm Wordpad với những đoạn văn bản tiếng Việt không dấu gần gũi với HS. Tuỳ theo điều kiện cơ sở

vật chất và trình độ HS, GV lựa chọn ra để cho phù hợp và tạo được hứng thú cho các em. GV nên có những phần thưởng cho đội đua chiến thắng, tạo động lực cho các em tiếp tục tự luyện tập.

Khác với trò chơi “Ai gõ đúng hơn?” mang tính chất thi đua đồng đội, đây là trò chơi biểu dương những cá nhân có thành tích với một số danh hiệu được gợi ý trong SGK. GV hoàn toàn có thể tiến hành một phần của hoạt động này ở cuối Bài 1, khi cho các em để xuất các danh hiệu và hướng dẫn các em cách sử dụng phiếu theo dõi kết quả luyện gõ để bình bầu danh hiệu vào Bài 4. GV nên chuẩn bị sẵn những chứng chỉ để tặng cho HS hoặc để vinh danh tại góc học tập của lớp hay của phòng máy (nếu có). Bảng thành tích này có thể được cập nhật mỗi tháng một lần trong suốt học kì, để tạo động lực cho HS tích cực luyện tập gõ bàn phím mỗi khi có cơ hội chứ không phải chỉ trong giờ học trên lớp.

Một số trang web đơn giản giúp GV có thể dễ dàng tạo ra các chứng chỉ cho HS nhanh chóng và thuận tiện như: <https://www.canva.com/>, <https://piktochart.com/> hay <https://www.easel.ly/>.

Cánh Diều

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

XEM TIN TỨC VÀ GIẢI TRÍ TRÊN TRANG WEB

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ

Chủ đề B tạo cho HS sự hứng thú học tập khi biết được trên Internet có những thông tin bổ ích và lí thú như: phục vụ học tập, mở rộng hiểu biết và giải trí lành mạnh. Hơn nữa, HS còn biết được có thể xem trên Internet những thông tin không có sẵn trong máy tính. Chủ đề B còn giáo dục cho HS ý thức học và chơi trên Internet một cách hữu ích (đúng đắn) khi biết được không phải mọi thông tin trên Internet đều phù hợp lứa tuổi.

Chú ý phân biệt về mức độ và mục đích dạy học phần nội dung giao nhau của hai bài học. Phần nội dung giao nhau này là các loại thông tin bổ ích và lí thú, phù hợp với HS tiểu học, đó là những thông tin *phục vụ học tập, giúp mở rộng hiểu biết và giải trí lành mạnh*. Ở Bài 1, các loại thông tin này được đề cập qua các ví dụ cụ thể, không cần đầy đủ các loại, với mục đích minh họa cho HS thấy có thể xem được trên Internet những *tin tức bổ ích và chương trình giải trí lành mạnh*. Ở Bài 2, những loại thông tin này có thể được giới thiệu một cách hệ thống và chính thức, nhằm giúp HS biết được trên Internet, có những thông tin bổ ích nào và ngoài ra còn có những thông tin không bổ ích vì chúng không phục vụ học tập, không giúp mở rộng hiểu biết và không giúp giải trí lành mạnh.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện, thiết bị dạy học là máy tính để bàn, máy tính xách tay (nếu có), máy chiếu và các hình ảnh, video, trang web minh họa về:

- Những tin tức và chương trình giải trí.
- Những thông tin thường không có sẵn trong máy tính nhưng có thể tìm được trên Internet.
- Những thông tin phù hợp và không phù hợp với lứa tuổi HS.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Qua việc tổ chức cho HS các hoạt động nhận xét, đánh giá, đưa ra ví dụ về thông tin bổ ích và thông tin không phù hợp với lứa tuổi trên Internet, GV có thể đánh giá HS về năng lực giao tiếp và hợp tác, khả năng làm việc nhóm, phẩm chất chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm. Chẳng hạn có thể đánh giá phẩm chất trung thực và trách nhiệm khi quan sát HS chia sẻ với các bạn những hình ảnh, video hoặc trò chơi mà mình được xem trên trang web. Tự nhận ra những trò chơi hoặc thông tin không phù hợp, cần phải tránh. Có thể đánh giá năng lực giao tiếp và hợp tác của HS khi quan sát các em cùng nhau suy nghĩ, trao đổi để đưa ra được ví dụ minh họa cho những thông tin phục vụ học tập, thông tin giúp mở mang hiểu biết về thế giới xung quanh.

Như vậy, phương pháp đánh giá thường xuyên ở đây chủ yếu là phương pháp quan sát. Công cụ để đánh giá đơn giản là các yêu cầu (câu hỏi) trong các nhiệm vụ học tập. Trong đánh giá, GV dùng lời nói với nhận xét nhẹ nhàng để khích lệ, động viên HS trao đổi, thảo luận và tìm ra các ví dụ hoặc giải thích cho những thông tin trên Internet được nêu ra trong nhóm.

4. PHẦN KIẾN THỨC BỔ SUNG

Thông tin bổ ích và lí thú phục vụ học tập thường là những thông tin liên quan đến các môn học khác. Có thể sưu tầm trên Internet các nội dung bổ trợ hoặc minh họa cho các môn học khác như: Âm nhạc, Mĩ thuật, Đạo đức, Tiếng Việt, Tự nhiên và Xã hội. Ví dụ, có thể tìm trên Internet:

- Những bài hát dành cho thiếu niên để minh họa cho môn Âm nhạc.
- Những tranh ảnh dành cho thiếu niên để hỗ trợ cho môn Mĩ thuật.
- Những mẫu truyện về Bác Hồ, về tấm gương người tốt việc tốt để hỗ trợ cho môn Đạo đức.

– Những video về kể chuyện lớp 3 để minh họa cho phần Tập đọc của môn Tiếng Việt.

– Những bài viết hoặc video giới thiệu về hoạt động thở và cơ quan hô hấp để hỗ trợ cho môn Tự nhiên và Xã hội.

Những thông tin giúp mở mang hiểu biết là những thông tin thuộc các lĩnh vực khác nhau của tự nhiên và xã hội. Ví dụ: Tìm hiểu sự nảy mầm của hạt đậu; Tìm hiểu về lửng mật – một loài động vật thông minh, lì lợm nhất thế giới; Tìm hiểu về thế giới các loài hoa và thực vật; Tìm hiểu tại sao trẻ em cần tiêm phòng dịch;... Những thông tin giúp hiểu biết về thế giới xung quanh có thể là những thông tin gần gũi với cuộc sống xung quanh HS, ví dụ như: thông tin về thời tiết; thông tin về dịch COVID-19; thông tin về những tấm gương HS ngoan ngoãn, chăm chỉ, vượt khó và học giỏi.

Các thông tin giải trí lành mạnh thường bao gồm những bài hát, video kể chuyện, phim, nhạc dành cho thiếu niên, các chương trình thể thao hoặc các chương trình vui chơi dành cho trẻ nhỏ. Một số trò chơi giáo dục trên trang web cũng phù hợp với lứa tuổi HS lớp 3.

Bài 1

THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

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

Nếu có điều kiện thực hành, làm thử ngay tại giờ học, GV có thể chỉ cho HS cách điều hướng đơn giản trên trang web, ví dụ như: sử dụng thanh cuộn dọc và ngang để cuộn xem thông tin trên trang web, nháy chuột vào video để xem video. Có thể hướng dẫn HS nháy chuột vào các lệnh điều hướng tiền và lùi (forward và backward) để duyệt lại những trang web đã xem. Nếu dạy lí thuyết trên lớp, GV có thể làm nhiều thao tác hơn, nhưng không yêu cầu HS biết cách thực hiện.

Sau khi được giới thiệu, minh họa về những tin tức bổ ích và có những chương trình giải trí thú vị trên Internet, HS phải nêu được các ví dụ tương tự hoặc kể lại (gọi tên) những ví dụ vừa được xem. Tương tự như thế, sau khi được minh họa về những thông tin mới mẻ không có trong máy tính nhưng có thể tìm được trên Internet, HS có thể nêu được ví dụ tương tự.

GV nên phân loại trước những thông tin bổ ích có trên Internet để lấy ví dụ minh họa cũng như gợi ý cho HS tự lấy ví dụ tương tự. Những loại thông tin bổ ích đối với HS tiểu học là những thông tin *phục vụ học tập*, kích thích trí tò mò, khám phá thế giới để *mở rộng hiểu biết* và phục vụ nhu cầu *giải trí lành mạnh*. Sự phân loại này là tiền đề để thực hiện ở bài học tiếp theo. Ở Bài 1, chỉ dừng lại ở việc giới thiệu những loại thông tin này nhưng ở dạng *tin tức* và các *chương trình giải trí*. Ở Bài 2, HS sẽ được giới thiệu một cách hệ thống và chính thức các loại thông tin bổ ích, phù hợp với lứa tuổi.

Các *tin tức* bổ ích có thể xem trên Internet như: dự báo thời tiết; phòng chống dịch bệnh; an toàn giao thông; bảo vệ môi trường; thay đổi khí hậu; tấm gương người tốt, việc tốt; tấm gương học giỏi, sáng tạo hoặc chinh phục vượt khó.

Các *chương trình giải trí* có thể là các bài hát, bản nhạc dành cho thiếu nhi, video kể chuyện lớp 3, tranh ảnh về các cuộc thi dành cho thiếu nhi; một số trò chơi giáo dục như trò chơi tim hiểu tự nhiên và xã hội, trò chơi vượt chướng ngại vật (mỗi “chướng ngại vật” ở đây là một câu hỏi thuộc môn học nào đó), trò chơi tìm đường trong mê cung hoặc sắp xếp các hình khối theo yêu cầu.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Yêu cầu HS chia sẻ cho bạn minh biết về những thông tin mà bố, mẹ hoặc người thân thường xem trên Internet nhằm các mục tiêu: Tạo giao lưu đầu giờ học và gợi động cơ một cách tự nhiên để HS bước vào nội dung của bài học mới (xem tin tức và chương trình giải trí trên Internet); Kích thích trí nhớ, tái hiện thông tin mà các em đã quan sát được. Mục tiêu xa hơn nữa: Các em có thể nhận ra có những thông tin mà mình không thích, không muốn xem (không phù hợp lứa tuổi).

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

Với mỗi mục tiêu cần đạt trong bài học, GV có thể thực hiện thành hai pha:

Ở pha 1, HS được tổ chức trao đổi, thảo luận để trả lời câu hỏi hoặc thực hiện một câu đố giống như trò chơi. Ở pha 2, HS được cung cấp kiến thức cần ghi nhớ.

Ở pha 1, để HS biết được trên Internet có thể xem được những tin tức bổ ích và chương trình giải trí thú vị, SGK đưa ra câu hỏi phần khởi động “Em hoặc bố, mẹ thường xem những thông tin gì trên Internet? Hãy kể cho các bạn cùng biết”. Sau đó đưa ra câu đố trong nội dung bài học để các em thử tài suy đoán “Các hình 1, 2 và 3 được cắt từ các video có trên Internet. Mỗi hình này cho em thông tin gì?”.

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

Pha 2 là pha chốt kiến thức. Có thể HS được yêu cầu trả lời câu hỏi có dạng như: “Vậy trên Internet có gì?”, “Em có thể xem gì trên Internet?”. Cuối cùng, GV đưa ra kết luận, chẳng hạn như “Internet là kho thông tin khổng lồ. Em có thể xem trên Internet những thông tin bổ ích và các chương trình giải trí lành mạnh”.

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

Trước hết, để giúp HS biết được có thể tìm trên Internet những thông tin không có sẵn trong máy tính, ngoài thông tin về dịch virus COVID-19 trong SGK, GV nên giới thiệu những thông tin khác, mang tính thời sự, mới mẻ, vì chúng thường không được cập nhật trên máy tính.

Tiếp theo, GV tổ chức cho HS trao đổi và trả lời câu hỏi của Hoạt động 2. Câu hỏi trong hoạt động này mang tính gợi mở để một lần nữa minh họa rằng trong máy tính không có sẵn thông tin cần tìm hiểu và có thể tìm được nó trên Internet. GV khuyến khích HS liên hệ với trường hợp tương tự và xung phong đứng lên kể cho cả lớp cùng nghe. Trong trường hợp có rất ít hoặc không có HS nào trả lời được câu hỏi này, GV nên gợi ý: “Những thông tin không có sẵn trong máy tính thường mang tính mới mẻ hoặc mở rộng, tìm hiểu kỹ hơn về một vấn đề gì đó”. GV lấy vài ví dụ minh họa (xem gợi ý ở Mục A). Sau đó tiếp tục khuyến khích HS suy nghĩ và chia sẻ ngay tại lớp hoặc về nhà tìm hiểu thêm.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Em có thể xem được trên Internet những bản tin hữu ích và những chương

trình giải trí lành mạnh. Ví dụ như: bản tin thời tiết; thông báo của Phòng, Sở Giáo dục; các bản nhạc, bài hát, video kể chuyện dành cho thiếu niên.

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

Bài 2

NHẬN BIẾT NHỮNG THÔNG TIN TRÊN INTERNET KHÔNG PHÙ HỢP VỚI EM

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Mục tiêu giáo dục cụ thể của bài học là: Không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi HS, những việc các em nên làm và không nên làm trên Internet là:

– Nên tìm trên Internet những thông tin giúp ích cho học tập, mở rộng hiểu biết về thế giới và giải trí lành mạnh.

– Không nên xem những thông tin mà nó không phục vụ cho học tập, không giúp mở rộng hiểu biết hoặc không phải giải trí lành mạnh.

HS chỉ cần biết có ba loại thông tin phù hợp lứa tuổi là “phục vụ học tập”, “giúp mở rộng hiểu biết”, “giúp giải trí lành mạnh” và nhận ra được chúng trong những tình huống cụ thể. HS không cần phải trả lời câu hỏi: “Những thông tin nào thì phục vụ học tập, giúp mở rộng hiểu biết và giải trí lành mạnh?”, nghĩa là không cần biết ở mức độ khái quát hoặc nêu được khái niệm. GV có thể tham khảo các ví dụ về những thông tin phục vụ học tập, mở rộng hiểu biết và giải trí lành mạnh ở mục “Kiến thức bổ sung” trong phần giới thiệu chủ đề này để gợi ý và giảng cho HS hiểu.

Tương tự trên đây, HS chỉ cần biết rằng những thông tin không phù hợp với lứa tuổi là những thông tin không phục vụ cho học tập, không giúp mở rộng hiểu biết, không giúp giải trí lành mạnh và có thể nhận ra được chúng trong các trường hợp cụ thể.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Bài 2 của chủ đề này cũng có thể tổ chức dạy học như đối với Bài 1. Mỗi mục kiến thức của bài học được thực hiện thành hai pha: Pha 1 thực hiện việc tổ chức cho HS hoạt động, pha 2 thực hiện việc chốt kiến thức để HS biết hoặc ghi nhớ.

 Câu hỏi “Vi sao em nên xin phép bố, mẹ mỗi khi muốn học hoặc giải trí trên Internet?” liên quan trực tiếp đến nội dung của bài học mới (Nhận biết để tránh xem thông tin trên Internet không phù hợp với lứa tuổi). Do đó, câu hỏi khởi động này giúp gợi động cơ, dẫn dắt HS bước vào bài học mới một cách thuận lợi. Những câu trả lời của HS có thể sử dụng trực tiếp vào mục đầu tiên của bài học. Do đó, giữa Hoạt động khởi động và mục đầu tiên của bài học gần như không có sự phân biệt, tạo ra sự tiếp nối mịn màng từ Hoạt động khởi động đến hình thành kiến thức mới.

1. Trên Internet có những thông tin không phù hợp với em

 ① Có thể tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm để lần lượt trả lời hai câu hỏi trong hoạt động này.

Thông qua hoạt động nhóm, trả lời câu hỏi thứ nhất, GV giúp HS nhận ra một số việc không nên làm trên Internet, vì chúng không giúp ích cho học tập, mở rộng hiểu biết và giải trí lành mạnh. GV nên khuyến khích HS giải thích nếu được. Câu giải thích chung nhất là “không phù hợp với lứa tuổi”.

Thông qua hoạt động nhóm, trả lời câu hỏi thứ hai, GV giúp các em biết không nên ngồi quá lâu sử dụng Internet vì có hại cho sức khoẻ. GV nên giải thích tại sao lại có hại cho sức khoẻ, ví dụ như: hại mắt, mỏi lưng, căng thẳng đầu óc, gây mệt mỏi.

GV có thể đưa ra những tinh huống tương tự để bổ sung cho hai câu hỏi trên đây để minh họa rõ hơn cho những việc không nên làm trên Internet. Mỗi khi HS trả lời xong một câu hỏi, GV nên nhận xét, khen ngợi hoặc đưa ra các giải thích phù hợp. Cuối hoạt động, cần chốt kiến thức như SGK.

2. Xem trên Internet những thông tin phù hợp với em

 ② Pha 1 được thực hiện đầu tiên, HS trao đổi, thảo luận để từ những hình trong SGK, cho biết những thông tin có thể xem được trên Internet:

- Một số loại dân tộc với tên gọi và hình dạng độc đáo, kì lạ.

– Có thể học hát từ video bài hát tìm được trên Internet.

Đối với pha 2, GV chốt kiến thức như trong SGK.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 Câu trả lời bài tập là tất cả các điều đã nêu.

 Khi biết bạn mình rất thích xem hoặc chơi trò chơi bắn nhau trên Internet, em nên khuyên bạn dừng chơi vì không nên xem hoặc chơi trò chơi bạo lực trên Internet. Đó là thông tin không phù hợp với lứa tuổi, không phải là trò chơi giải trí lành mạnh.

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

CHỦ ĐỀ C1. SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ C1

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

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Chủ đề này có thể dạy học không cần máy tính. Thay vào đó, GV cần chuẩn bị tranh ảnh đẹp, màu sắc sinh động minh họa cho các tinh huống trong các hoạt động. GV cần chuẩn bị vật liệu cho các trò chơi (anh, tập bia ghi số,...).

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

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

Bài 1

SỰ CẦN THIẾT CỦA SẮP XẾP

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Cần HS nhận thấy mối quan hệ giữa sắp xếp và tìm kiếm: Nếu sắp xếp các đồ vật thi khi cần tìm một đồ vật nào đó ta sẽ tìm được nhanh hơn. Đó cũng là lí do vì sao cần biết sắp xếp hợp lí.

Có hai cách sắp xếp thông dụng. Với những đồ vật khác loại, ta có thể sắp xếp bằng phân loại, những thứ cùng loại để cùng một chỗ (ví dụ xếp tủ quần áo, tủ sách). Với những đồ vật cùng loại và được đánh số có thứ tự, ta có thể sắp xếp theo thứ tự tăng dần hay giảm dần của số đánh thứ tự (ví dụ xếp các tập truyện Doraemon theo số thứ tự đánh trên quyển truyện – quyển thứ mấy). GV không giải thích thế nào là phân loại, thế nào là theo thứ tự mà dùng ví dụ cụ thể, từ “phân loại” dùng tự nhiên trong các câu như “những thứ trong tủ quần áo có thể phân loại, áo để riêng một ngăn, quần để riêng một ngăn,...”. Với cùng một tập các đồ vật sẽ có nhiều cách phân loại, mỗi HS có thể đưa ra cách phân loại khác nhau.

Cần HS quen dần với sơ đồ thể hiện sự phân loại để chuẩn bị cho Chủ đề C2 (Cây thư mục). Ở bài này mới chỉ cho HS tập vẽ sơ đồ thể hiện phân loại (đơn giản,

tương tự ví dụ trong sách, có không quá hai cấp). Việc tổ chức các tệp, các thư mục trong máy tính là một cách sắp xếp phân loại các tệp để khi cần tìm sẽ tìm được nhanh. Điều này quan trọng với việc quản lý dữ liệu trên máy tính.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Các thuật ngữ “sắp xếp” không hoàn toàn mới lạ, HS có thể được nhắc nhở sắp xếp gọn gàng đồ vật, sách vở hàng ngày. GV tránh giải thích hay đặt câu hỏi “Sắp xếp là gì?” sẽ gây quá tải, khó trả lời cho HS.

 Câu hỏi khởi động này không khó với HS. Nhưng cần hướng HS đến nhận biết nếu sắp xếp gọn gàng, ngăn nắp thì ngoài tính thẩm mỹ cho không gian sống, điều quan trọng hơn là khi cần sẽ nhanh chóng tìm được bộ quần áo theo ý định.

1. Sắp xếp để tìm được nhanh hơn

 Ở hoạt động này, HS quan sát hai tủ quần áo, một tủ quần áo được sắp xếp, mọi thứ trong tủ còn lại để lộn xộn, không được sắp xếp. Mong chờ HS đưa ra nhận xét tìm một quần hay áo nào đó trong tủ được sắp xếp phân loại như ở hình thứ hai sẽ nhanh hơn.

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

Ai tìm ra nhanh hơn?

Hai bạn thi với nhau trước sự tham gia và quan sát của cả lớp. Trước mặt mỗi bạn là một tập các miếng bia có kích thước và hình dạng giống nhau, trên mỗi miếng bia có ghi một số trong phạm vi 50. Lớp cứ 10 bạn trong lớp, mỗi bạn lần lượt đọc một số để hai bạn thi tìm miếng bia có ghi số đó, các bạn còn lại quan sát và xem ai tìm được nhanh hơn. Mỗi lần bạn nào tìm được nhanh hơn thì được cộng thêm 1 điểm. Sau 10 lần tìm, bạn có tổng số điểm cao hơn là người thắng cuộc.

Chú ý: Có thể có hai phương án chuẩn bị trò chơi như sau:

Phương án (1): GV cố tình để tập các miếng bia trên bàn của một bạn lộn xộn không theo thứ tự sắp xếp nào, còn tập các miếng bia trên bàn của một bạn khác được xếp theo thứ tự tăng dần (từ trái qua phải). Số lượng miếng bia nên đủ nhiều, chẳng hạn không ít hơn 20.

Dựa vào những gì quan sát được trong quá trình chơi và kết quả chơi, GV gợi ý để HS nhận thấy rằng tim trong tập các miếng bia được sắp xếp sẽ dễ hơn và nhanh hơn. GV có thể nhận xét: Để công bằng giữa hai bạn chơi, đáng lẽ cả hai tập bia hoặc cùng để lộn xộn hoặc cùng được sắp xếp như nhau.

Phương án (2): Trước khi các bạn đưa yêu cầu tìm, GV cho mỗi bạn chơi có 3 phút để tìm hiểu các miếng bia và được quyền xếp đặt các miếng bia theo ý mình. Chú ý rằng GV phải thiết kế điều kiện chơi sao cho người chơi không thể trái tắt cả các miếng bia ra trên toàn mặt bàn mà phải xếp các miếng bia chồng lên nhau mới đủ chỗ.

Trong phương án này, nếu mỗi bạn chơi đều biết sắp xếp lại các miếng bia trước khi thực sự chơi thì GV nên khai thác điều này bằng cách đặt câu hỏi (cho người chơi hoặc cho cả lớp): Vì sao mỗi bạn chơi lại sắp xếp các miếng bia như vậy trước khi bước vào tìm kiếm?

Kết thúc trò chơi, GV cần chốt lại nhận thức: Thực hiện sắp xếp các miếng bia là để khi tìm sẽ tìm được dễ dàng hơn, nhanh hơn.

Chú ý rằng ở Hoạt động 1 nói đến sắp xếp phân loại còn ở trò chơi này nói đến sắp xếp theo thứ tự giá trị tăng hoặc giảm dần. GV chốt lại, cả hai loại sắp xếp có khác nhau nhưng cùng chung một mục tiêu là sắp xếp để dễ tìm, tìm nhanh hơn. Lưu ý cho HS, có một số cách sắp xếp khác nhau, tiêu chí quan trọng là tính hợp lý của cách sắp xếp để dễ tìm.

2. Em tập sắp xếp

 Đây là hoạt động thực hành để HS quen với sơ đồ thể hiện một sắp xếp phân loại. Dựa vào một ví dụ cho sẵn, tương tự HS cần vẽ được sơ đồ sắp xếp giá để đồ chơi. Qua bắt chước ví dụ để vẽ một sơ đồ hình cây, HS hiểu cách sơ đồ hình cây thể hiện phân loại. GV có thể đưa ra câu hỏi: Nếu thay đổi thứ tự các hình vẽ ở hàng dưới có được không? Giúp HS hiểu thứ tự của các hình biểu diễn các loại cùng cấp trong sơ đồ là không quan trọng.

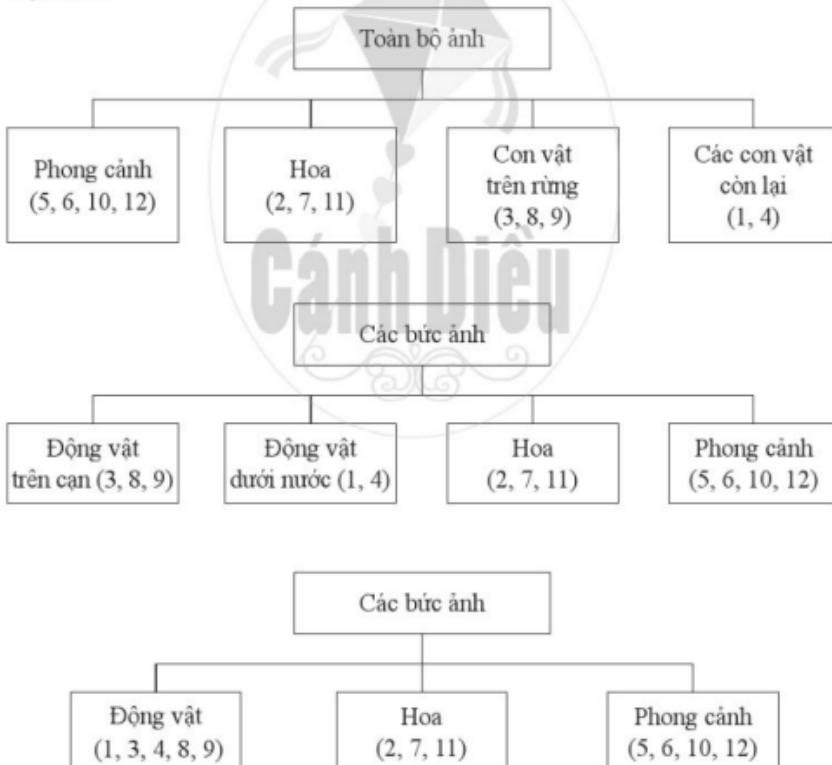
Phương pháp dạy học hiệu quả là phương pháp trực quan kết hợp với thuyết trình để giải thích cho HS, phát hiện vấn đề và giải quyết vấn đề, phương pháp đặt câu hỏi, khuyến khích HS tự suy nghĩ để trả lời.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

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

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

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



 Danh sách lớp thường được sắp xếp để tên HS theo thứ tự vẫn trong bảng chữ cái. Xếp như vậy để khi cần dễ tìm thấy tên một HS theo dự định. Ví dụ, muốn tìm tên bạn Hoa (để ghi thêm hay đọc thông tin liên quan đến bạn Hoa): Nếu mắt thấy, cô giáo đang nhìn vào tên bạn Tuấn thì biết cần dịch chuyển mắt tim ở trên tên bạn Tuấn (“T” sau “H” trong bảng chữ cái), ngược lại nếu đang nhìn thấy tên bạn Hà thi thấy, cô giáo biết là tên Hoa phải ở dưới tên Hà vì “O” đứng sau “A” trong bảng chữ cái.

Bài 2

SƠ ĐỒ HÌNH CÂY

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Thông qua vài ví dụ quen thuộc hàng ngày, HS nhận biết được khi tìm kiếm cần tìm hiểu để biết đồ vật đã được sắp xếp ra sao, căn cứ vào đó để tìm. Nếu tìm trong sắp xếp phân loại thì cần biết sự phân loại, nếu tìm trong sắp xếp theo thứ tự thì cần biết chiều tăng hay giảm của các giá trị được sắp xếp.

HS nhìn sơ đồ hình cây (đơn giản, chỉ hai cấp) hiểu được cách sắp xếp phân loại và vẽ được sơ đồ hình cây để thể hiện một cách phân loại. HS cần quen được với sơ đồ hình cây theo chiều ngang cũng như theo chiều dọc.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Câu hỏi này không khó đối với HS, GV cần hướng HS đến lợi ích của việc sắp xếp phân loại bằng sơ đồ để có thể tìm được đồ vật dễ dàng, nhanh chóng.

1. Biết cách tìm nhanh một vật khi đã được sắp xếp

 Để trả lời câu hỏi a, HS triệu hồi kiến thức đã học ở bài trước để thấy các toa tàu đánh số theo thứ tự sẽ giúp hành khách đi tàu dễ tìm kiếm được toa theo vé, để kịp thời lên chỗ ngồi ở đúng toa. GV gợi lại kiến thức bài trước “Sắp xếp để làm gì?”.

Để trả lời đúng cho câu hỏi b, HS cần nhìn số thứ tự hai toa gần nhất để biết chiều tăng dần hay giảm dần theo số toa, từ đó biết phải đi tới trước hay lùi về sau so với toa số 5 để đến được toa số 8. GV có thể hỏi để gợi ý bằng câu hỏi tinh huống:

Giả sử em đang đứng ở toa số 7, nếu cần tìm đến toa số 3 thì em xác định hướng cần đi tìm như thế nào?

✳ Nhóm nào tìm giờ hơn?

Mỗi nhóm được GV đưa cho một bộ nhiều ảnh, có thể gồm các ảnh về động vật, các loại rau, củ, hoa. Mỗi nhóm được hỏi ý và sắp xếp ảnh trong khoảng 3 phút, dùng các phong bì đựng ảnh. *Chú ý rằng GV phải chuẩn bị số ảnh đủ nhiều để người chơi không thể trai tất cả các ảnh ra trên mặt bàn.* Có thể không dùng phong bì mà dùng hộp có ngăn để HS sắp xếp ảnh cũng được.

GV có thể gợi ý cho HS chia tập ảnh thành các nhóm ảnh: nhóm ảnh động vật, nhóm ảnh rau, củ,... hoặc có thể cho các bạn trong lớp “hiển kê” sắp xếp cho mỗi nhóm chơi. Khi trò chơi kết thúc, GV cần tổng kết trò chơi:

– Nhóm nào đã biết sắp xếp lại ảnh theo cách chia thành các nhóm ảnh thi việc tìm một ảnh theo yêu cầu sẽ dễ dàng hơn, tìm được nhanh hơn.

– Điểm quan trọng là bạn lên trên bàn để tìm ảnh phải biết cách sắp xếp trước đó (phong bì nào đựng ảnh rau, củ, phong bì nào đựng ảnh hoa,...). Khi sắp xếp cần viết phân loại này lên trên phong bì để bạn tìm dễ dàng nhận biết.

– Cách xếp ảnh theo nhóm có thể được thể hiện như hình ảnh (cây phân cấp) tương ứng sau đây:



Để thắng cuộc, cần biết cách sắp xếp phân loại, có thể chia làm bốn hoặc năm loại, mỗi loại cho vào một phong bì (hoặc vào ngăn của một hộp). GV chốt lại, để tìm kiếm nhanh thì cần biết trước cách sắp xếp.

2. Sơ đồ hình cây biểu diễn sắp xếp phân loại

2) GV giới thiệu cho HS cách biểu diễn một sắp xếp theo sơ đồ hình cây để tiện theo dõi và tìm kiếm, đồng thời thông qua hoạt động này củng cố nội dung bài học. GV có thể vẽ một sơ đồ hình cây trên một miếng bia hay bảng nhỏ để có thể quay miếng bia hay bảng con này một góc 90° làm cho sơ đồ từ hình ngang trở thành hình dọc khi nhìn, từ đó dẫn dắt HS đến nhận xét: vẫn là sơ đồ đó (bản chất không thay đổi sự phân loại).

HS quan sát để nhận biết sơ đồ hình cây theo chiều dọc và theo chiều ngang trong SGK rồi đưa ra nhận xét giống và khác nhau: Số lượng và tên hình như nhau, thứ tự sắp xếp khác nhau; Chiều ngang xếp trên một hàng, các hình xếp từ trái sang phải còn chiều dọc xếp trên cùng một cột, theo thứ tự từ trên xuống dưới. Thứ tự các tên để chỉ các loại trong cùng một phân cấp không quan trọng, do vậy đó là hai sơ đồ cùng thể hiện một sắp xếp phân loại.

Cuối bài, GV chốt kiến thức (theo nội dung ghi nhớ). Lưu ý cho HS, có thể biểu diễn phân loại bằng sơ đồ hình cây nằm ngang hay nằm dọc. GV hoàn toàn có thể thay đổi các tinh huống khác trong các hoạt động, nên cho HS trải nghiệm để thấy rõ ràng nếu biết cách sắp xếp thì tìm được dễ dàng và tìm nhanh hơn. Ở bài học này ngoài kiến thức mới, nên kết hợp giáo dục HS sắp xếp ngăn nắp, gọn gàng và nhắc lại ba dạng thường gặp của thông tin (dạng chữ, dạng hình ảnh và dạng âm thanh). Có thể sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy hay phần mềm trình chiếu để vẽ sơ đồ phân loại và cho xuất hiện từng phần của sơ đồ phân loại hình cây.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

1) Có 20 quyển truyện Doraemon được xếp theo thứ tự từ tập 1 đến tập 20 trong một ngăn tủ. Xếp như vậy để khi cần sẽ dễ tìm thấy một quyển truyện theo dự định. Khi muốn tìm quyển truyện tập 14: Nếu mắt em đang nhìn vào tập 10 thi biết cần dịch chuyển mắt tim ở trên tập 10, ngược lại nếu đang nhìn thấy tập 18 thi biết là tập 14 phải ở dưới tập 18.

• Bài tập mở nhằm củng cố kiến thức thông qua việc vẽ được một sơ đồ hình cây. Sơ đồ theo chiều dọc hay chiều ngang là tùy ý thích của HS lựa chọn và vẽ theo sự phân loại của HS.

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

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ C2

Chủ đề C2 nối tiếp Chủ đề C1 như một sự vận dụng của “lý thuyết”, “sắp xếp để dễ tìm” và “sơ đồ hình cây” *theo dạng đọc* vào trong cách tổ chức lưu trữ thông tin trong máy tính. Nói cách khác, Chủ đề C2 giúp HS thấy được cấu trúc cây thư mục là một cách sắp xếp phân loại thông tin được lưu trữ trong máy tính. Từ mục đích này, Chủ đề C2 trước hết giúp HS nhận ra được tệp, thư mục và cây thư mục, từ đó biết được vai trò của cây thư mục trong việc tổ chức lưu trữ các tệp. Cuối cùng giúp HS thực hiện được cách tạo ra cây thư mục để lưu trữ, sắp xếp phân loại các tệp.

Thực hiện các yêu cầu cần đạt trên đây, Chủ đề C2 gồm ba bài học:

Bài 1 thực hiện yêu cầu cần đạt thứ nhất. Một cách cụ thể, bài học giúp HS nhận ra các loại tệp (văn bản, hình ảnh, âm thanh, video) và các thư mục trong máy tính. Gợi ý cho HS nhận biết các loại tệp và thư mục thông qua hình ảnh các biểu tượng của chúng và cách thao tác với chúng như mở tệp, chọn thư mục để xem nội dung bên trong nó.

Bài 2 thực hiện yêu cầu cần đạt thứ hai và thứ ba. Nói cách khác, bài học giúp HS biết được cấu trúc cây thư mục và tác dụng “sắp xếp phân loại thông tin” của nó,

biết được trong cấu trúc cây của một thư mục, một thư mục chứa những tệp nào và thư mục con nào.

Bài 3 thực hiện yêu cầu cần đạt thứ tự và thứ năm thông qua việc hướng dẫn HS thực hiện được cách tạo, xoá và đổi tên thư mục, cách tìm được tệp trong thư mục cho trước theo yêu cầu.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện, thiết bị dạy học là máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay (nếu có), máy chiếu dành cho GV. Đối với HS, cần máy tính (tối đa hai học sinh chung một máy) để các em thực hành.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Phương pháp đánh giá thường xuyên chủ yếu ở chủ đề này là phương pháp quan sát và phương pháp đánh giá qua sản phẩm (thư mục, cây thư mục). Công cụ để đánh giá là câu hỏi, bài tập và bài tập thực hành. Sản phẩm (cây thư mục) đồng thời cũng là công cụ để đánh giá.

Các câu hỏi, bài tập được sử dụng để kiểm tra, đánh giá kiến thức HS học được, ví dụ như: hỏi về dấu hiệu để nhận biết các loại tệp; hỏi về dấu hiệu để nhận biết thư mục; hỏi về vai trò, tác dụng của cây thư mục; chỉ ra các tệp và thư mục con của một thư mục. Sản phẩm hoạt động thực hành ở đây là cây thư mục mà HS tạo ra trên máy tính hoặc vẽ được trên giấy theo yêu cầu hoặc theo ý thích (có định hướng). Khi đánh giá sản phẩm, tiến hành đánh giá thành hai pha: pha 1 đánh giá quá trình tạo sản phẩm (đánh giá năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề), pha 2 đánh giá chất lượng sản phẩm (cây thư mục đã tạo có tác dụng tổ chức sắp xếp các tệp không, có giúp dễ tìm hoặc dễ phân loại tệp không).

4. PHẦN KIẾN THỨC BỔ SUNG

This PC là ứng dụng của hệ điều hành Windows để xem được các tệp, thư mục và cây thư mục trong máy tính. Một cách khai quát, **This PC** cho biết toàn bộ thông tin có trong máy tính cũng như cách tổ chức lưu trữ những thông tin này. Ứng dụng **This PC** còn cho biết cấu hình của máy tính (nếu nháy chuột phải vào biểu tượng ứng dụng và chọn lệnh **Properties**).

Ở cây thư mục bên trái của cửa sổ ứng dụng, nháy chuột vào dấu trỏ sang phải để triển khai thư mục, nháy chuột vào dấu trỏ sang trái để đóng thư mục.

Dài lệnh **View** cung cấp các lựa chọn khác nhau về cách hiển thị các tệp trong từng thư mục. Ví dụ, có những lựa chọn hiển thị các biểu tượng của các tệp đa phương tiện (hình ảnh, video) theo các cỡ to, nhỏ khác nhau; có những lựa chọn sắp xếp các tệp theo chiều tăng hay giảm tại một thuộc tính nào đó của tệp (tên tệp, kiểu/loại tệp, kích thước tệp, ngày tháng tạo tệp).

Bài 1

SẮP XẾP PHÂN LOẠI CÁC TỆP DỮ LIỆU TRONG MÁY TÍNH

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Dấu hiệu để nhận ra tệp là hình ảnh biểu tượng của tệp, ngoài ra còn các dấu hiệu khác như tên tệp, kích thước, kiểu/loại và ngày tháng tạo tệp. Tuy nhiên, HS chỉ cần biết dấu hiệu để nhận ra tệp là biểu tượng tệp. Biểu tượng để nhận ra đó là tệp.

Dấu hiệu để nhận ra thư mục là hình ảnh biểu tượng thư mục. Ngoài tên ra, thư mục không có các thuộc tính khác như tệp. Dấu chấm trong tên thư mục (nếu có) không có tác dụng phân loại thư mục cũng như không có ý nghĩa đó là phần mở rộng của thư mục.

HS cần nhận ra ô đĩa thông qua biểu tượng của nó. HS cũng cần nhận ra trong một thư mục bất kì có thể chứa thư mục con và tệp. Ô đĩa được xem là một thư mục, gọi là thư mục gốc.

Kiến thức cần chốt lại của bài học là: Thư mục được tạo ra để sắp xếp phân loại tệp. Một thư mục có thể chứa các thư mục con. Ô đĩa cũng được xem là một thư mục, gọi là thư mục gốc.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Bài học cung cấp các khái niệm, thuật ngữ mới đó là: tệp, thư mục, thư mục con, ô đĩa hay thư mục gốc. Cách để HS dễ dàng tiếp cận những khái niệm này là ngay từ đầu cho HS quan sát trực tiếp chúng, từ đó ghi nhớ dấu hiệu (tên gọi, hình ảnh biểu tượng) để nhận ra từng loại trong chúng. Tiếp theo, HS được hệ thống lại những khái niệm này một cách chính thức để ghi nhớ.

 Một trong hai mục tiêu của bài học là giúp HS nhận ra được đâu là tệp, thư mục và ổ đĩa. Điều quan trọng là HS thấy được lợi ích của điều này, tức là thấy được các tệp trong các thư mục có nội dung và có thể xem được. Do đó, yêu cầu HS chia sẻ với nhau về những bức ảnh, bản nhạc, bài hát, bộ phim mà các em đã được xem trên máy tính là hoạt động khởi đầu, gợi động cơ dẫn dắt gián tiếp đến nội dung bài học và nhắm vào đúng mục tiêu của bài học. Bởi vậy, GV nên tổ chức HS hoạt động trao đổi, thảo luận trong nhóm để thực hiện câu hỏi đã nêu.

1. Xem thông tin trong máy tính

 Trước hết, GV nên cho HS quan sát các loại tệp khác nhau và hiển thị các tệp dưới dạng các biểu tượng cỡ vừa (**Medium icons**) hoặc lớn (**Large icons**), cùng với tên đầy đủ của tệp. Để hiển thị được như vậy, trong dài lệnh **View** của ứng dụng **This PC**, GV chọn **Large icons** (hoặc **Medium icons**) trong nhóm lệnh **Layout** và chọn ô **File name extensions** trong nhóm lệnh **Show/hide**. Ngoài việc quan sát, HS còn được xem GV mở các tệp cho HS xem.

Hình trong SGK gợi ý các loại tệp sau:

- Tệp văn bản, hình ảnh, ví dụ như tranh HS vẽ, ảnh phong cảnh thiên nhiên, ảnh hoa, ảnh động vật.
- Tệp âm thanh, ví dụ như các bài hát hay bản nhạc.
- Tệp video, ví dụ như các video kể chuyện lớp 3, video ca nhạc thiếu nhi.

Từ quan sát trên đây, HS được tổ chức hoạt động nhóm để trao đổi và trả lời các câu hỏi như: “Đầu hiệu nào để các em nhận ra đó là tệp?”, “Có những loại tệp nào các em vừa được xem?”, “Đầu hiệu nào để ta biết được một tệp thuộc loại nào?”. Câu chốt kiến thức của GV sau hoạt động là “Trong máy tính có các loại tệp: văn bản, hình ảnh, âm thanh hay video. Tüm loại tệp này được biểu thị bằng các biểu tượng khác nhau”.

2. Tìm hiểu tệp, thư mục và ổ đĩa

 Trên cơ sở Hoạt động 1 ở Mục 1, HS đã cảm nhận được dữ liệu được lưu trong máy tính dưới dạng các loại tệp khác nhau, GV sẽ cho các em quan sát ổ đĩa, thư mục. Chỉ cho HS thấy các thư mục con và tệp trong ổ đĩa, minh họa cho các em thấy các thư mục con của một thư mục bất kì nào đó. Nói cho HS biết “Ổ đĩa cũng được xem là thư mục và được gọi là thư mục gốc”. Từ đây có thể tiếp tục tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm để trả lời các câu hỏi khám phá về thư mục như trong SGK.

Ngoài ra, GV có thể cho HS trả lời thêm các câu hỏi như: “Thư mục nào đang được chọn hay đang được mở?”, “Trong thư mục đó có chứa những gì?”, “Thư mục này là thư mục con của thư mục nào?”. Từ đó giúp HS biết được: Ô địa là thư mục gốc. Thư mục dùng để chứa thư mục con và tệp. Thư mục được tạo ra để sắp xếp phân loại tệp.

GV hoàn toàn chủ động và sáng tạo trong việc lựa chọn hình thức tổ chức các hoạt động học trên đây, ví dụ như cho HS làm việc nhóm theo kỹ thuật công đoạn hoặc tổ chức cho HS chơi trò chơi.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

☞ 1) Ô địa. 2) Thư mục. 3) Tệp văn bản. 4) Tệp video. 5) Tệp âm thanh.

☞ Các tệp đó được sắp xếp phân loại vào cùng một chỗ bằng thư mục **Giải trí**. Tuy nhiên, nếu xét các tệp theo cách khác nhau: hình ảnh, âm thanh, văn bản, trình chiếu thì chúng chưa được sắp xếp phân loại bằng các thư mục con.

Bài 2

CÂY THƯ MỤC

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Dụng ý của bài học là tiếp tục Bài 1 nhằm làm sáng tỏ cách tổ chức lưu trữ và sắp xếp dữ liệu trong máy tính. HS hiểu được điều này qua việc hiểu được vai trò của cấu trúc cây thư mục. Nói cách khác, HS hiểu được cấu trúc cây thư mục là một cách để lưu trữ và sắp xếp phân loại các tệp trong máy tính. “Sắp xếp phân loại” ở đây không phải là sắp xếp theo thứ tự tăng dần hay giảm dần mà sắp đặt, xếp chỗ các tệp theo nhu cầu lưu trữ và tổ chức dữ liệu, chẳng hạn để chia nhóm và phân loại các tệp theo từng chủ đề nhất định. Ví dụ xếp các tệp hình ảnh về các loại hoa vào thư mục **HOA**, xếp các tệp về động vật trong thư mục **DONGVAT**.

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

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Thông tin trong máy tính được lưu trữ thành các tệp, được tổ chức nhờ cây thư mục, được tổ chức và lưu trữ nhờ các tệp và thư mục (phương án trả lời đúng cho câu hỏi phần khởi động là phương án 2). Vậy câu hỏi của phần khởi động một mặt giúp HS ôn lại kiến thức bài học trước, một mặt tiếp cận đến nội dung bài học mới (tìm hiểu vai trò của cây thư mục). Với mục tiêu như vậy, GV có thể cho HS hoạt động cá nhân hoặc nhóm hoặc cả lớp để trả lời câu hỏi.

1. Vai trò cây thư mục

 GV nên bắt đầu bằng việc tổ chức cho HS làm việc theo nhóm để trả lời các câu hỏi khám phá một cây thư mục cho trước. Cây thư mục có thể là hình ảnh trong SGK hoặc do GV chuẩn bị trong máy tính của mình. Hình ảnh cây thư mục nên có đủ các thành phần: ổ đĩa, các tệp trong một thư mục nào đó và cây thư mục có đủ “gốc, thân, cành lớn, cành bé”, tức là có “ổ đĩa”, “thư mục mẹ”, “thư mục con” và “thư mục cháu”.

- 1) Ổ đĩa E: có ba thư mục là: **Giải trí, Học tập và Khám phá**: Đúng.
- 2) Thư mục **Ảnh** có ba thư mục con là: **Động vật, Hoa và Phong cảnh**: Đúng.
- 3) Thư mục **Động vật** chứa các tệp ảnh: Đúng.

Sau hoạt động, GV nên khuyến khích HS cho biết ý nghĩa, vai trò hoặc tác dụng của cây thư mục, rồi kết luận: “Cây thư mục biểu thị một cách sắp xếp phân loại khi lưu trữ các tệp và thư mục. Trong máy tính, sơ đồ hình cây thư mục ở dạng đọc”. Ở một trong hai bài học (bài này hoặc bài trước), GV cần giải thích cho HS biết có hai kiểu sắp xếp: sắp xếp thứ tự và sắp xếp phân loại. Máy tính sử dụng thư mục để sắp xếp phân loại các tệp.

2. Cấu trúc cây thư mục

 Nếu như Hoạt động 1 trên đây giúp HS hiểu được cây thư mục ở mức khái niệm chung thì Hoạt động 2 tiếp theo sẽ giúp HS hiểu được cấu trúc cây của thư mục ở những trường hợp cụ thể. HS bắt đầu Hoạt động 2 bằng cách nhận ra các cây của từng thư mục cụ thể, vẽ lại được cây của một thư mục cho trước, ở đây là thư mục **Giải trí** ở dạng dọc hoặc ngang.

Vẽ cây thư mục

Về mặt tổ chức hoạt động học: Có thể chia thành hai đội tham gia cuộc thi vẽ cây thư mục. Đội này vẽ cây thư mục dạng dọc và đội kia vẽ cây thư mục dạng ngang. Sau hoạt động, kiến thức cần chốt cho HS là “Trong cây thư mục, các nhánh của cây được chia ra, dần dần từ gốc”.

Kiến thức cần chốt lại là: Các thư mục trong máy tính được tổ chức theo sơ đồ hình cây. Cây thư mục giúp tổ chức, lưu trữ các tệp và thư mục.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

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

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



Bài 3

EM TẬP THAO TÁC VỚI THƯ MỤC

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

HS biết và thực hiện được cách tạo, xoá và đổi tên thư mục. Có nhiều cách để thực hiện những thao tác này. SGK giới thiệu cách chuẩn mực đó là sử dụng các lệnh trên dài lệnh của cửa sổ **This PC**. Riêng thao tác xoá, vì chỉ có hai bước nên ở bước 2, có thể sử dụng lệnh hoặc nhấn phím **Delete**. Nếu HS đã thành thạo với cách thực hiện chuẩn mực, các em có thể được giới thiệu thêm các cách khác, chẳng hạn nháy nút chuột phải và chọn lệnh **New**, chọn **Folder**.

Đối với việc tìm tệp trong thư mục cho trước theo yêu cầu, HS tìm tệp bằng phương pháp quan sát. Để hỗ trợ cho việc quan sát, tìm kiếm tệp thuận lợi trong cửa sổ **This PC**, HS có thể được biết những thao tác như: chọn đúng thư mục ở cây thư mục bên trái, đóng thư mục để rút gọn cây, mở thư mục để chuyển sang cột bên phải chứa tệp cần tìm. Danh sách các biểu tượng tệp có thể được hiển thị ở các chế độ khác nhau để dễ quan sát như cỡ lớn và được sắp xếp theo tên tệp hoặc theo phần mở rộng của tệp. Chỉ khi HS đã thành thạo với thao tác chọn thư mục và tìm tệp trong thư mục đó, mới giới thiệu cho HS cách tìm tệp bằng công cụ **Search** ở góc phải bên trên cửa sổ **This PC**. Tuy nhiên, đây không phải là điều bắt buộc vì nó vượt quá yêu cầu cẩn đạt.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Bài học này có thể được xếp vào loại bài “dạy kỹ năng sử dụng phần mềm”.

 Câu hỏi của Hoạt động khởi động liên quan đến một nội dung bài học mới (thực hiện thao tác đổi tên thư mục). Đây là tinh huống tạo ra mâu thuẫn về nhận thức: giữa điều đã biết (cây thư mục) với yêu cầu đã đặt ra là điều chưa biết (đổi tên thư mục trong cây). GV có thể cho HS cả lớp suy nghĩ và xung phong trả lời câu hỏi, từ đó dẫn dắt đến mục đầu tiên của bài học mới.

1. Tạo, xoá và đổi tên thư mục

 Có hai cách dạy học kỹ năng sử dụng phần mềm. GV nên chuyển đổi giữa

hai cách dạy học này để hướng dẫn HS thao tác tạo, xoá, đổi tên thư mục, tìm tệp trong thư mục cho trước theo yêu cầu. Cách thứ nhất là dạy học theo tiếp cận truyền thống, cách thứ hai là dạy học theo quan điểm kiến tạo. *Bảng 1* và *2* dưới đây chỉ ra các bước thực hiện và ví dụ minh họa cho hai cách này.

Bảng 1. Dạy kỹ năng sử dụng phần mềm theo tiếp cận truyền thống

<i>Các bước thực hiện</i>	<i>Ví dụ</i>
(1) <i>GV thông báo tri thức</i> : GV nêu các bước thực hiện.	(1) Tao thư mục gồm ba bước: <i>Bước 1.</i> Chọn thư mục sẽ tạo thư mục con bên trong nó. <i>Bước 2.</i> Nháy chuột vào lệnh New folder . <i>Bước 3.</i> Gõ tên thư mục cần tạo.
(2) <i>GV làm mẫu</i> : GV nêu ví dụ minh họa và làm mẫu cho HS quan sát các bước thực hiện.	(2) Ví dụ: Tao thư mục Mai Anh là thư mục con của thư mục gốc Thuý Anh . <i>Bước 1.</i> Chọn thư mục gốc Thuý Anh . <i>Bước 2.</i> Nháy chuột vào lệnh New folder . <i>Bước 3.</i> Gõ nhập chữ Mai Anh .
(3) <i>HS bắt chước theo mẫu</i> : HS thực hiện lại ví dụ của GV.	(3) Trên máy tính của mình, HS tạo thư mục Mai Anh là thư mục con của thư mục gốc.
(4) <i>HS vận dụng</i> : HS giải quyết với ví dụ mới, tình huống mới tương tự như mẫu.	(4) HS được yêu cầu tạo các thư mục là thư mục con của thư mục Mai Anh .

Bảng 2. Dạy kỹ năng sử dụng phần mềm theo quan điểm kiến tạo

Các bước thực hiện	Ví dụ
<p>(1) GV yêu cầu hoạt động và làm mẫu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GV đưa ra trước yêu cầu để HS biết nhiệm vụ của mình là quan sát cách thực hiện qua một ví dụ cụ thể, từ đó nêu ra được các bước thực hiện. - GV làm mẫu cho HS quan sát các bước thực hiện. 	<p>(1) GV yêu cầu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các em hãy quan sát cách tạo thư mục Mai Anh là thư mục con của thư mục Thùy Anh. Từ đó hãy trao đổi với bạn để nêu các bước tạo một thư mục mới. - GV làm mẫu cho HS xem cách tạo thư mục Mai Anh là thư mục con của thư mục Thùy Anh: <ul style="list-style-type: none"> + Chọn thư mục gốc Thùy Anh. + Nháy chuột vào lệnh New folder. + Gõ nhập chữ Mai Anh. + Quan sát kết quả.
<p>(2) HS rút ra tri thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> - HS phát biểu các bước thực hiện. - GV nhận xét, chỉnh sửa cho HS để nhận được mô tả chính xác cho các bước thực hiện. 	<p>(2) GV giúp HS nêu được ba bước tạo thư mục như sau:</p> <p><i>Bước 1.</i> Chọn thư mục sẽ tạo thư mục con bên trong nó.</p> <p><i>Bước 2.</i> Nháy chuột vào lệnh New folder.</p> <p><i>Bước 3.</i> Gõ tên thư mục cần tạo.</p>
<p>(3) HS vận dụng: HS thực hiện ở ví dụ mới, tình huống mới tương tự theo các bước đã nêu.</p>	<p>(3) Trên máy tính của mình, HS tạo thư mục Mai Anh là thư mục con của thư mục gốc.</p>

 ② Có hai cách tiếp cận sư phạm để tổ chức cho HS hoạt động học đáp ứng yêu cầu của Hoạt động 2.

Cách thứ nhất phù hợp với những HS muôn biết một cách trực quan các thao tác đổi tên và xoá thư mục. Khi đó, GV nên bổ sung hình ảnh để minh họa các bước đổi tên và xoá thư mục.

Cách thứ hai phù hợp với ý đồ kích thích HS tư duy liên hệ, so sánh tương tự với cách thực hiện tạo thư mục vừa được học. Khi đó, GV khuyến khích HS hình dung

cách thực hiện theo mô tả ở các bước mà không cần có hình ảnh trực quan. Tuy nhiên, nếu có hình ảnh minh họa, HS vẫn phải sử dụng tư duy so sánh tương tự nhung ở mức thấp hơn.

Về tổ chức dạy học, ở cả hai cách tiếp cận trên đây, GV nên tổ chức cho HS thực hiện theo nhóm và nên có thêm yêu cầu đổi tên và xoá thư mục tương tự, nếu còn thời lượng thực hiện.

2. Tìm tệp trong thư mục

Tim tệp

Trò chơi này được thực hiện một cách nhẹ nhàng bằng cách tổ chức cho HS chơi trò chơi “Tim tệp”. GV đưa ra hình ảnh một cây thư mục với các tệp cho sẵn trong các thư mục của cây, chẳng hạn như cây thư mục và tệp cho trong SGK. Từ đó, chia lớp thành các nhóm hoặc các đội để các em đổi nhau: đội này chọn một tệp, đội kia phải chỉ ra nó ở vị trí nào. Trò chơi có thể mở rộng với nhiều thư mục khác nhau và thậm chí có một tệp không hề có trong các thư mục.

Trò chơi không đòi hỏi HS phải thao tác thành thạo với phần mềm quản lý tệp hoặc **File Explorer**. Nghĩa là HS không phải thực hiện thao tác tìm kiếm tệp bằng cách gõ tên tệp vào ô **Search** hoặc phải duyệt cây thư mục bên trái để tìm kiếm.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 Thứ tự tạo thư mục phải theo các mức của cây, bắt đầu chọn thư mục gốc là ô **điểm D:** Sau đó tiến hành tạo các thư mục con. Với mỗi thư mục con, lại có thể tiếp tục tạo thư mục con của chúng.

 Có thể đổi tên một thư mục bằng cách nháy đúp chuột vào nó rồi gõ nhập tên mới. Một thư mục có thể xoá được nếu tệp bên trong nó hoặc trong các thư mục con của nó (nếu có) phải ở trạng thái đóng (tức là không phải đang mở).

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

SỬ DỤNG THÔNG TIN CÁ NHÂN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ MỘT CÁCH PHÙ HỢP

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ

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

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

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện, thiết bị dạy học là máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay (nếu có), máy chiếu dành cho GV. Ngoài ra, cần nhiều hình ảnh, video và tranh vẽ để minh họa những loại thông tin cá nhân được lưu trữ trong máy tính, minh họa những trang mạng xã hội và những tinh huống thông tin bị lộ ra ngoài, minh họa những trường hợp kẻ xấu lợi dụng thông tin cá nhân để làm điều xấu.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Chủ đề (hay bài học) thuộc về mạch kiến thức DL của tin học (Digital Literacy – Học vần số). Với những bài học DL, việc đánh giá có thể thực hiện ở hai góc độ

kiến thức và kỹ năng. Ở góc độ kiến thức, có thể đánh giá mức độ hiểu biết của HS về đạo đức, pháp luật tin học. Ở góc độ kỹ năng, có thể đánh giá mức độ thể hiện đạo đức tin học và tuân thủ pháp luật qua cách ứng xử của HS trong môi trường số. Cả hai góc độ này đều được sử dụng để đánh giá thành tố NLb (ứng xử phù hợp trong môi trường số).

Phương pháp đánh giá thường xuyên khi dạy học chủ đề này có thể được thực hiện thông qua quan sát HS trao đổi, thảo luận để trả lời câu hỏi và đưa ra ý kiến về các tình huống ứng xử trong môi trường số được nêu ra trong các hoạt động học. Qua đó, GV có thể đánh giá HS về mức độ hiểu biết và khả năng thực hiện việc bảo vệ thông tin cá nhân khi giao tiếp với máy tính. Công cụ đánh giá ở đây, ngoài câu hỏi thì nên là các tình huống, ví dụ các tình huống làm lộ thông tin cá nhân, các tình huống kẻ gian lợi dụng thông tin cá nhân để gây hại cho bản thân và gia đình.

4. PHẦN KIẾN THỨC BỔ SUNG

a) *Mạng xã hội*

Có nhiều trang web hoặc ứng dụng của *mạng xã hội*, điển hình là Facebook, Twitter, Zalo, Instagram, Tiktok, Bigo,... và diễn đàn trực tuyến của những website mà ở đó có một nhóm nhiều người tham gia trao đổi, chia sẻ thông tin về một chủ đề hay lĩnh vực nào đó, ví dụ như cộng đồng phụ nữ (webtretho.com), cộng đồng khoa học công nghệ (tinhte.com), cộng đồng ô tô, xe máy (otofun.com).

Mạng xã hội (Social Networking Service – SNS) là một xã hội ảo, phản ánh hầu như đầy đủ mọi khía cạnh của xã hội thực. Trên mạng xã hội, người tham gia có thể trao đổi thông tin, vui chơi, học tập, mua bán và làm việc. Người ta thường sử dụng mạng xã hội để đăng quảng cáo, mua bán trực tuyến, trao đổi ý kiến, đăng bài viết, chia sẻ ảnh, video về cuộc sống và công việc hàng ngày của mình.

b) *Những hành vi vi phạm đạo đức, pháp luật trong cuộc sống số*

Có nhiều thông tin cá nhân và thông tin nhạy cảm được đăng tải trên mạng xã hội một cách vô tình hay cố ý. Kẻ xấu có thể lợi dụng hoặc đánh cắp thông tin cá nhân để gây hại cho cá nhân đó hoặc người khác. Dưới đây là một số hành vi của kẻ xấu lợi dụng thông tin cá nhân:

– *Trêu chọc ác ý (Troll, Prank, Distort)*: Khi biết các thông tin cơ bản của một cá nhân, kẻ xấu có thể trêu đùa không thiện chí, chửi bới, doạ nạt cá nhân đó.

– *Lừa đảo, dù dỗ (Fraud)*: Khi thông tin cá nhân vô tình bị kẻ xấu biết được, chúng có thể lừa đảo, dù dỗ trẻ em tham gia vào những việc xấu, ví dụ như chơi trò chơi bạo lực, xem các trang web không phù hợp với lứa tuổi. Biết được thông tin cá nhân, kẻ xấu cũng có thể lừa đảo, bắt cóc trẻ em.

– *Ăn cắp tiền và tài sản (Fraud, Phishing, Spoofing)*: Các thông tin loại tài khoản giao dịch tài chính, tài khoản sử dụng dịch vụ web hoặc văn bản, giấy tờ về tài sản được sao chụp, lưu trữ trong máy tính có thể bị ăn cắp để giả mạo chủ tài khoản rút tiền ngân hàng hay mua hàng trực tuyến. Kẻ xấu cũng có thể ăn cắp văn bản, giấy tờ về tài sản để chiếm đoạt tài sản đó khi giả mạo chủ tài sản.

c) *Những loại thông tin cá nhân có thể lưu trữ và trao đổi trên máy tính*

– *Các thông tin cơ bản*: họ tên, giới tính, ngày sinh (ngày, tháng, năm sinh), địa chỉ nơi ở và các số điện thoại.

– *Các loại tài khoản giao dịch tài chính*, ví dụ như tài khoản ngân hàng, tài khoản tín dụng, tài khoản visa, tài khoản điện thoại di động (loại trả sau), các loại tài khoản thanh toán dịch vụ gia đình (tiền nước, tiền điện tiêu dùng, tiền điện thoại cố định, tiền Internet, tiền ti vi truyền hình cáp,...).

– *Các loại tài khoản sử dụng các dịch vụ web*, ví dụ như tài khoản thư điện tử (email), tài khoản trang mạng xã hội (mỗi trang một tài khoản), tài khoản website của một tổ chức, chẳng hạn là của một hệ thống học trực tuyến, tài khoản diễn đàn trực tuyến (mỗi diễn đàn một tài khoản).

– *Các loại văn bản, giấy tờ riêng* được tạo ra hoặc chụp rồi lưu lại trên máy tính, điển hình là các văn bản, giấy tờ về quyền sử dụng tài sản hoặc các hợp đồng liên quan đến thanh toán tài chính.

Bài học

BẢO VỆ THÔNG TIN CÁ NHÂN

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẶT

Bài học giúp HS biết được thông tin cá nhân có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính, những thông tin này có thể bị lộ ra ngoài do vô tình hoặc cố ý. Khi thông tin bị lộ ra ngoài, kẻ xấu có thể lợi dụng chúng để gây hại cho gia đình và bản thân. Vì vậy, HS cần có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân khi giao tiếp qua máy tính.

HS biết được thông tin cá nhân có thể lưu trữ và trao đổi trên máy tính, ví dụ như các thông tin cơ bản, một số thông tin về giao dịch tài chính (ví dụ như: số tài khoản ngân hàng, số thẻ tín dụng), một số thông tin về các dịch vụ web (ví dụ như: mật khẩu email, mật khẩu đăng nhập vào các trang mạng xã hội hoặc diễn đàn trực tuyến), một số thông tin về văn bản, giấy tờ riêng.

HS biết được một số hành vi của kẻ xấu lợi dụng thông tin cá nhân để lừa đảo, dụ dỗ làm việc xấu, bắt cóc, giả mạo để chiếm đoạt tiền bạc và tài sản (fraud, phishing, spoofing). Do đó, HS cần có ý thức bảo vệ các thông tin trên đây của cá nhân và gia đình, nhằm tránh bị kẻ xấu lợi dụng làm hại bản thân và gia đình bằng những hành vi đã nêu. Hành động cụ thể là không tuy tiện làm lộ các thông tin cá nhân khi giao tiếp qua máy tính.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Bài học có ba nội dung: Các thông tin cá nhân có thể lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính; Kẻ xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân; Cần bảo vệ thông tin cá nhân khi giao tiếp qua máy tính. Tuy nhiên có thể tổ chức thành hai hoạt động học, trong đó Hoạt động 2 thực hiện hai nội dung cuối.

 Câu hỏi của Hoạt động khởi động liên quan trực tiếp đến một trong ba mục tiêu của bài học (Kẻ xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân). Những HS ít quan tâm đến tin tức trên tí vi có thể không trả lời được câu hỏi này. GV có thể chỉnh sửa lại yêu cầu để làm cho câu hỏi dễ trả lời hơn: “Em có thể kể ra những tin tức như thế từ người khác, ví dụ như từ bố, mẹ hoặc những người thân trong gia đình”. GV nên tổ chức cho HS trao đổi theo nhóm để có nhiều thông tin, ví dụ về những kiểu lây cắp thông tin cá nhân để gây hại cho người khác.

Nếu có điều kiện, để lớp học vui và HS dễ trả lời, GV có thể cho HS xem một đoạn video về câu hỏi này: một bản tin hoặc thậm chí một hiện tượng lây cắp thông tin để làm điều xấu.

1. Thông tin cá nhân có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính

 Ở Hoạt động 1, GV cung cấp một số hình ảnh, tranh vẽ hay video để gợi ý cho HS kể ra những thông tin cá nhân có thể được lưu trữ và chia sẻ trên Internet. Có

thể thực hiện kỹ thuật dạy học “động não” kết hợp với công cụ Mindmap để liệt kê những thông tin cá nhân có thể được lưu trữ trên máy tính.

Phản giáng kiến thức ở hoạt động này là giải thích cho HS biết một số loại thông tin cá nhân thường gặp được lưu trữ và trao đổi trên Internet (các thông tin cơ bản, một số tài khoản giao dịch tài chính, một số tài khoản trên các dịch vụ web). Phản chốt kiến thức ở Hoạt động 1 là: Các thông tin cá nhân có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính có kết nối Internet.

2. Bảo vệ thông tin cá nhân khi giao tiếp qua máy tính

2) Ở Hoạt động 2, GV có thể tiếp cận dạy học theo nội dung trong SGK, nghĩa là đặt câu hỏi hướng đích để HS trao đổi và thảo luận: “Vì sao em phải bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp trên Internet?”. Từ câu hỏi này, sẽ nảy sinh những câu hỏi khác như “Những thông tin cá nhân nào ta không nên cung cấp trên Internet?”, “Kẻ xấu sẽ lợi dụng những thông tin cá nhân này để làm điều gì gây hại cho em và gia đình?”. Câu hỏi thứ ba dẫn đến phần giảng, qua đó GV giúp HS biết được những loại hành vi của kẻ xấu khi lợi dụng thông tin cá nhân (trêu trọc ác ý, lừa đảo, dù dỗ, ăn cắp tiền và tài sản).

Phản chốt kiến thức ở Hoạt động 2 là: Các em cần cảnh giác và không tự ý tiết lộ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính, để tránh bị kẻ xấu lợi dụng và gây hại cho bản thân và gia đình em.

Cách tổ chức các hoạt động trên chủ yếu để HS trao đổi, thảo luận theo nhóm. Qua đó khuyến khích các em nêu ý kiến, bổ sung ý kiến cho bạn và tranh biện. Có thể sử dụng bản đồ tư duy để HS phát triển ba nội dung của bài học. Với nội dung thứ ba, có thể cho HS nghĩ ra hoặc kể lại những tình huống mà mình có thể vô tình làm lộ thông tin cá nhân.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Thông tin trong câu 2 và câu 4 là thông tin cá nhân và gia đình.

Địa chỉ của một cơ quan, trường học nếu không gắn đến cá nhân nào là địa chỉ công khai, không phải là thông tin cá nhân. Tuy nhiên, nếu những thông tin này liên quan đến một cá nhân cụ thể và kẻ xấu có thể muốn biết để làm hại họ thì đây có thể được xem là một loại thông tin cá nhân.

 Em không được tự ý cung cấp công khai những thông tin trao đổi trong nhóm hoặc thông tin riêng tư khi giao tiếp trên Internet, vì những thông tin này có thể bị kẻ xấu biết được và sử dụng nó để trêu chọc ác ý, lừa đảo, dụ dỗ hoặc ăn cắp tiền và tài sản của gia đình em.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

Chủ đề E gồm bảy bài học tách thành Chủ đề E1 và lựa chọn một trong hai chủ đề E2 hoặc E3. Chủ đề E1 gồm ba bài học, Chủ đề E2 gồm hai bài học và Chủ đề E3 gồm hai bài học.

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

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E1

Phần mềm trình chiếu lớp 3 được chia thành ba bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học. Bài 1 giúp HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu PowerPoint, kích hoạt được PowerPoint và tạo được tệp trình chiếu có nội dung là vài dòng văn bản đơn giản không dấu. Bài 2 giúp HS thêm được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt tên cho tệp trình chiếu. Bài 3 tạo cơ hội cho HS thực hành hoàn thiện bài trình chiếu đơn giản của bản thân theo những chủ đề mà các em yêu thích.

Chú ý: Tham khảo thời lượng đề xuất của chương trình, “Phần mềm trình chiếu” lặp 3 dự kiến dạy trong ba tiết, trong đó thực hành chiếm một tiết. Tuy nhiên, tùy theo điều kiện cụ thể của trường, của lớp mình, nếu GV có thể bố trí được các giờ học của chủ đề này đều trên phòng máy tính thì sẽ hấp dẫn và hiệu quả hơn đối với HS.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài lý thuyết gồm: phần, bảng, máy tính GV, máy chiếu, phòng chiếu (hoặc tivi màn hình lớn hay màn hình tương tác thông minh) và bài giảng điện tử.

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài thực hành gồm: các phương tiện và thiết bị của dạy học lí thuyết, ngoài ra còn có: các học liệu cho bài thực hành và các máy tính dành cho HS, sao cho đảm bảo có ít nhất một máy tính cho hai HS thực hành.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

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

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

Làm việc chung với cả lớp

Ví dụ, xét Hoạt động khởi động của Bài 2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu.

Khi một HS xung phong hoặc được gọi trả lời, các HS khác được chỉ định nhận xét câu trả lời của bạn và có thể đưa ra nhiều phương án trả lời khác nhau. Qua đó, GV biết được tình hình chung của cả lớp và của một số HS về tư duy làm việc với phần mềm theo nguyên lý và quy trình, kiểm tra được mức độ vận dụng của Bài 1.

Làm việc theo cặp hoặc nhóm

Ví dụ, xét Hoạt động 2 của Bài 1. Em làm quen với phần mềm trình chiếu.

GV tổ chức HS theo từng cặp hoặc từng nhóm (mỗi nhóm có thể là một bàn hoặc một cặp cùng làm trên một máy tính trong phòng thực hành):

– Nếu học trên phòng lí thuyết, GV có thể thực hiện chậm các thao tác trên máy, yêu cầu HS quan sát, ghi vào và cách tạo bài trình chiếu và đổi chỗ cho bạn trong cặp đánh giá đúng hoặc sai.

– Nếu học trên phòng thực hành, GV có thể tổ chức cho một HS thực hiện thao tác, một HS nhận xét và đổi ngược lại.

Tạo hoạt động mới

Ví dụ, xét Hoạt động 1 của Bài 1. Em làm quen với phần mềm trình chiếu.

GV có thể tổ chức cho lớp một cuộc thi nhỏ: Lớp chia thành các đội, mỗi đội sẽ mô tả biểu tượng của phần mềm trình chiếu và màn hình làm việc bằng tranh vẽ hoặc lời nói. Quan sát các đội trao đổi thảo luận, GV sẽ đánh giá được về khả năng nhận dạng và thể hiện khái niệm của từng nhóm HS và cá nhân một số HS. Lưu ý rằng bài tập này tạo cơ hội cho HS hoạt động trí tuệ và là công cụ tốt để GV đánh giá khả năng tư duy của HS.

Bài 1

EM LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Mặc dù không cần phân biệt cho HS rõ nhưng GV cần lưu ý các thuật ngữ “bài trình chiếu”, “tệp trình chiếu” và “trang trình chiếu”. Bài trình chiếu do phần mềm trình chiếu tạo ra là tập hợp các trang trình chiếu và được lưu trên máy tính dưới dạng một tệp. Tệp này gọi là tệp trình chiếu. Do đó, trong SGK thuật ngữ bài trình chiếu và tệp trình chiếu được dùng tương đương để nhấn mạnh tầm quan trọng của việc lưu lại bài trình chiếu trên máy tính. Bài trình chiếu là “presentation”, trang trình chiếu là “slide”.

Với Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, phần mềm trình chiếu được dạy ở lớp 3, 4, 7 và 8 (lựa chọn). Yêu cầu cẩn đạt sẽ được nâng cao dần và có sự sắp xếp hơi khác so với Chương trình Giáo dục phổ thông 2006, ví dụ đến lớp 7 HS mới cần nêu được một số chức năng cơ bản của phần mềm trình chiếu. Vì thế, khi dạy học, đòi hỏi GV phải chú ý hai điểm sau:

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

Nếu không thực hiện đúng yêu cầu cần đạt, GV dễ lặp lại cách dạy học tập trung vào cung cấp kiến thức hoặc lặp lại những nội dung sẽ học ở các lớp sau và sẽ bị thiếu thời gian.

Ví dụ, khi giới thiệu về phần mềm trình chiếu ở Bài 1, GV dễ sa vào việc giới thiệu tóm tắt các vùng khác nhau trên màn hình làm việc của phần mềm trình chiếu PowerPoint hay phân biệt khái niệm bài trình chiếu, trang trình chiếu,... hoặc giới thiệu sâu về chức năng của phần mềm trình chiếu. Điều này dẫn tới quá tải cho HS trong thời lượng 35 phút của một tiết học và sẽ không đủ để đáp ứng được yêu cầu cần đạt.

Chúng ta không nên quá chú trọng vào các hộp thoại hay những công cụ phức tạp, cũng không nên cố gắng giới thiệu hết tất cả các thao tác để làm việc với một đối tượng cụ thể nào đó của phần mềm trình chiếu.

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

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 GV cần phải gợi động cơ để HS hóng thú muốn tìm hiểu về phần mềm trình chiếu. GV có thể sử dụng PowerPoint để trình chiếu bài nhạc “Chào người bạn mới đến” hoặc sử dụng PowerPoint để trình chiếu bài giới thiệu bản thân của Lan Anh, sau đó gọi một HS khác tự giới thiệu bản thân bằng lời. Qua đó cho HS so sánh hai cách giới thiệu bản thân để HS mong muốn được tìm hiểu về phần mềm trình chiếu.

1. Làm quen với người bạn mới

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

Với việc mô tả những gì em thấy sau khi kích hoạt phần mềm, GV không nhất thiết phải yêu cầu HS gọi đúng tên của các thành phần trên màn hình làm việc, chỉ cần mô tả sơ lược như được chia làm ba phần, phần nhỏ bên trái, phần to bên phải, phần thanh ngang,...

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

2. Tạo bài trình chiếu đầu tiên

❷ GV trình chiếu bài giới thiệu bản thân của bạn Lan Anh, đặt câu hỏi cho HS quan sát bài trình chiếu xem có những thông tin gì. Sau đó, GV thực hiện mẫu trên máy tính, lưu ý GV cần vừa thao tác chậm vừa giải thích để HS kịp theo dõi và hiểu được quy trình thực hiện. Thay vì thao tác trên máy tính, GV cũng có thể quay một video có chủ thích cẩn thận từng bước để HS xem, làm theo và có thể xem lại khi cần.

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

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

Trong quá trình hướng dẫn HS hoạt động này, GV nên chú ý gợi động cơ, nêu tình huống cho việc phải lưu tập trình chiếu.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

❸ (Đáp án 2).

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

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

Bước 1. Kích hoạt phần mềm trình chiếu PowerPoint.

Bước 2. Trong ô tiêu đề gõ “Gioi thieu ve gia dinh em”, trong ô phụ đề gõ họ và tên em.

Bước 3. Thêm một trang trình chiếu mới, trong ô tiêu đề gõ “Cac thanh vien trong gia dinh”, trong ô phụ đề gõ tên từng thành viên.

Bài 2 THÊM ẢNH VÀO TRANG TRÌNH CHIẾU

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Với HS lớp 3, hạn chế tối đa dùng thuật ngữ mới, do đó GV cần minh họa hết sức cụ thể, ví dụ như thao tác chèn ảnh thì mô tả nhấn vào nút lệnh chèn ảnh thực chất là một **Placeholder** (“cái giữ chỗ”) được ví như một công-ten-nơ (container) chứa và hiển thị nội dung của các đối tượng như: **Text, Table, Picture, Movies, Sound, Clip Art, Chart, SmartArt,...**

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Trên cơ sở bài trình chiếu giới thiệu bản thân của bạn Lan Anh ở bài học trước, GV tạo thêm trang chiếu có hình ảnh về loài vật yêu thích như hình mẫu trong SGK. Sau đó, GV trình diễn bài trình chiếu này cho HS quan sát và có thể đặt câu hỏi về sự khác biệt với bài trình chiếu giới thiệu của bạn Lan Anh ở giờ học trước. Từ đó gợi ý cho việc tại sao cần mở tệp trình chiếu đã lưu và thêm ảnh vào trang trình chiếu.

1. Mở tệp trình chiếu đã lưu

GV đặt ra yêu cầu HS sửa lại bài trình chiếu giới thiệu bản thân ở Bài 1 để thêm ảnh vào cho bài này. Tuỳ theo trình độ của HS, GV có thể tổ chức hoạt động học này trên phòng máy theo một trong những cách sau:

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

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

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

2. Thêm ảnh vào trang trình chiếu

 **②** Để chuẩn bị cho hoạt động này, GV cần tạo sẵn thư mục một số loài vật mà HS lớp 3 yêu thích (chó, mèo, lợn, gà, thỏ,...) để các em có ảnh chèn vào bài trình chiếu. Với hầu hết HS, GV nên đặt thư mục ảnh sẵn cho các em. Với những HS khá giỏi, GV có thể giới thiệu cách mở tới thư mục chứa ảnh dựa trên những kiến thức đã học ở Chủ đề C (Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin).

Gợi ý *day học kiến tạo* cho mục này:

– GV nêu yêu cầu: Các em hãy quan sát thao tác thêm ảnh của thầy, cô giáo và phát biểu *các bước thực hiện thao tác thêm ảnh vào trang trình chiếu*.

– GV làm mẫu thao tác.

– HS được trao đổi trong vài phút và sau đó nêu các bước thực hiện thêm ảnh cho trang trình chiếu (GV có thể gọi một HS phát biểu thao tác, một HS thực hiện thao tác theo phát biểu của bạn. Nếu là học trên phòng máy thì hoạt động cặp đôi, một HS phát biểu, một HS thực hiện tại máy tính của mình).

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 **Đáp án:** 1).

 Bài này GV có thể cho HS thực hiện ở trên lớp nếu có thời gian hoặc để đến giờ thực hành. Nếu không thực hiện ngay thao tác, GV có thể cho HS ghi lại các bước để tạo bài trình chiếu này. Với yêu cầu về hình ảnh gia đình, GV có thể nhờ phụ huynh HS gửi trước hoặc GV lựa chọn một vài hình ảnh vẽ về gia đình trên mạng Internet để các em luyện tập.

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẶT

Lớp 3 chưa yêu cầu HS thực hiện được việc trình diễn bài trình chiếu (Slide show) nên hoạt động này cần có sự hỗ trợ của GV. Tuy nhiên, GV hoàn toàn có thể hướng dẫn HS tự trình diễn để các em có hứng thú hơn khi được trình bày sản phẩm của mình.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 GV có thể tổ chức cho HS chia sẻ về những thao tác đã biết hoặc tạo bộ câu hỏi trắc nghiệm dưới dạng trò chơi trên PowerPoint hay những ứng dụng như Quizizz, Kahoot, Bloxket,... để HS nhớ lại những kiến thức cũ và tạo hứng thú khi bắt đầu bài học mới.

1. Chuẩn bị cho bài trình chiếu

 **1, 2** GV có thể gộp hai hoạt động này làm một. Mục đích chủ yếu của hai hoạt động này là để HS luôn có ý thức về lựa chọn chủ đề và nội dung khi cần làm trình chiếu, tạo thành thói quen “thiết kế” bài trình chiếu trên giấy trước khi thực hiện trên máy tính.

Với các gợi ý về nội dung trong Hoạt động 2, GV có thể thêm hoặc bớt tùy vào chủ đề HS đã lựa chọn tại Hoạt động 1. GV cũng có thể tổ chức dưới dạng trò chơi câu đố, đưa ra những lựa chọn nội dung phù hợp hoặc không phù hợp để HS chọn. GV có thể hỗ trợ HS tìm kiếm những hình ảnh liên quan hoặc chuẩn bị sẵn thư mục các hình ảnh liên quan tới các chủ đề để HS sử dụng.

2. Tạo và trình diễn bài trình chiếu

 **3** GV có nhiều cách thức khác nhau để tổ chức hoạt động này dựa trên kĩ thuật dạy học chủ đạo là *kĩ thuật phòng tranh*.

GV có thể sử dụng công cụ bức tường ảo “Padlet.com” để đưa các bài trình chiếu lên đó, hướng dẫn cho HS xem và thả tim vào những bài trình chiếu các em yêu thích. Bài trình chiếu nào có nhiều tim nhất sẽ được khen thưởng. GV có thể

lựa chọn một vài bài trình chiếu tốt và trình diễn trên màn chiếu, cho HS giơ tay để bình chọn. GV cũng có thể in ra một vài bài trình chiếu tốt, dán tại góc học tập và cho HS vẽ hoặc dán sticker vào bài mà các em thích.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

☞ Ở bài Luyện tập này có thể có hai đáp án đúng về thứ tự thực hiện các thao tác là: 3) – 1) – 4) – 2) hoặc 3) – 1) – 2) – 4). GV cần giải thích cho HS về thao tác lưu tệp trình chiếu có thể thực hiện ngay sau khi tạo tệp hoặc sau khi nhập nội dung. Tuy nhiên, cần lưu ý HS thực hiện thao tác lưu tệp liên tục trong quá trình làm việc để tránh mất mát dữ liệu do những sự cố về điện hay lỗi phần mềm.

☞ Bài này GV có thể cho HS thực hiện ở trên lớp nếu có thời gian hoặc để đến giờ thực hành. Nếu không thực hiện ngay thao tác, GV có thể cho HS ghi lại các bước để tạo bài trình chiếu này. Lưu ý về phần hình ảnh, GV có thể hỗ trợ HS tìm và lưu các hình ảnh cần thiết cho bài trình chiếu hoặc gợi ý HS sử dụng thư mục hình ảnh GV đã chuẩn bị sẵn.

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

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E2

Chủ đề E2 gồm có hai bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học. Bài 1 giúp HS khám phá phần mềm Mouse Skills, nhận thấy việc sử dụng phần mềm có thể giúp thực hiện luyện tập các thao tác với chuột và nhận ra được chức năng của nút cuộn chuột. Bài 2 giúp HS sử dụng được phần mềm Mouse Skills để luyện tập các thao tác với chuột.

Chú ý: Vì chủ đề này là sử dụng phần mềm, do đó cả hai bài học GV nên dạy trên phòng thực hành.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Chủ đề này GV cần cài đặt sẵn phần mềm Mouse Skills, tải tại đây:

<https://taimienphi.vn/download-mouse-skills-15692>

Ngoài ra, GV có thể tìm cho HS bắt kí trang web hay trò chơi nào để HS nhận thấy có rất nhiều công cụ giúp các em sử dụng được chuột. Một số trang web GV có thể tham khảo như:

- <https://mouseaccuracy.com/game>
- <https://www.roomrecess.com/games/DragonDrop/play.html>

Phần mềm luyện tập chuột Mouse Trainer, tải tại đây:

<https://mouse-trainer.en.softonic.com/>

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

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

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

Làm việc theo cặp

Ví dụ, xét yêu cầu thứ nhất, Hoạt động 1, Bài 1. Làm quen với phần mềm Mouse Skills.

GV tổ chức HS theo từng cặp cho HS thực hành kích hoạt phần mềm, tự khám

phá màn hình làm việc của phần mềm và chia sẻ với bạn những gì các em thấy dựa trên việc lựa chọn các phương án trong bảng đã cho.

Tự đánh giá

Ví dụ, xét yêu cầu thứ hai, Hoạt động 1, Bài 1. Làm quen với phần mềm Mouse Skills.

GV có thể cho HS tự đánh giá thông qua bảng như sau:

BẢNG TỰ ĐÁNH GIÁ CÁC THAO TÁC VỚI CHUỘT

Tên học sinh:.....

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

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

Bài 1

LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM MOUSE SKILLS

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẶT

GV nên dùng đúng thuật ngữ nút trái, nút phải và nút cuộn thay vì gọi là chuột trái, chuột phải và chuột giữa. Các thao tác với chuột cũng lưu ý dùng nhất quán tên gọi như nháy chuột, nháy chuột phải, nháy đúp chuột,... để HS không bị nhầm lẫn.

Ở Bài 3, Chủ đề A1 đã có hướng dẫn cầm chuột đúng cách và thực hiện các thao tác với chuột. Ở chủ đề lựa chọn này, GV cần làm rõ cho HS rằng các em có thể tự luyện tập cầm và sử dụng chuột thông qua phần mềm máy tính hay các trang web. Từ đó kích thích các em tự học, tự luyện tập để hoàn thiện kỹ năng sử dụng chuột của bản thân.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 GV tạo sự tò mò cho HS bằng cách đặt câu hỏi “Khi học sử dụng máy tính, em đã sử dụng chuột. Nhưng em đã thao tác thành thạo với chuột chưa?”. HS có thể có các câu trả lời khác nhau như: “Rồi”, “Chưa” hay “Em không biết”. Dựa trên các câu trả lời, GV giới thiệu về phần mềm Mouse Skills.

1. Khám phá phần mềm Mouse Skills

 GV tổ chức hoạt động cho HS tự khám phá phần mềm theo gợi ý trong SGK hoặc làm mẫu cho HS quan sát. Tuy nhiên, với HS lớp 3 nên khuyến khích các em tự tìm hiểu để tạo hứng thú cho các em hơn. GV có thể chia nhóm HS với những trình độ khác nhau để các em hỗ trợ nhau cùng học.

2. Thao tác với nút cuộn chuột

 Việc gợi động cơ trung gian giữa Hoạt động 1 và 2 được thực hiện bằng cách cho HS phát biểu lại các nút trên chuột máy tính và phát hiện có nút cuộn chưa được sử dụng khi luyện tập với phần mềm Mouse Skills.

Để hướng dẫn HS khám phá chức năng của nút cuộn, GV có thể sử dụng nhiều cách khác nhau. Ví dụ như mở phần mềm trình chiếu như gợi ý trong SGK hay mở một cây thư mục hoặc mở một website phù hợp với HS lớp 3.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 **Bài 1.** Đáp án 3).

Bài 2. Đáp án 4).

 GV có thể tổ chức cho HS thi tài nhanh theo cặp đôi, sau khi kích hoạt được phần mềm trình chiếu thì có thể yêu cầu HS tạo thêm trang trình chiếu và luyện tập lại thao tác với nút cuộn chuột.

Bài 2

EM LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Yêu cầu cần đạt không bắt HS sử dụng chuột thành thạo, nên thông qua các hoạt động được gợi ý trong SGK, GV cần khuyến khích HS tự luyện tập sử dụng chuột khi các em có điều kiện về máy tính và thời gian.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Trong bài học trước, HS đã được tự do khám phá phần mềm Mouse Skills. Do đó, ở Hoạt động khởi động của bài học này, GV có thể cho HS phát biểu về những gì các em đã tìm hiểu được thông qua việc trả lời câu hỏi ở Hoạt động khởi động. GV cũng có thể tổ chức hoạt động này dưới dạng trò chơi trắc nghiệm.

Luyện tập sử dụng chuột với phần mềm Mouse Skills

Ở hoạt động này, GV có thể cho HS luyện tập theo cá nhân, theo cặp hoặc theo nhóm. Với mỗi mức luyện tập, khuyến khích HS ghi lại Score và Rating để tự theo dõi. GV cũng có thể tổ chức hoạt động ở dạng thi đua giữa các cá nhân hay giữa các nhóm, dựa vào Score các em đạt được ở mỗi mức. GV nên lập một bảng theo dõi thành tích chung của cả lớp, dựa trên đó để quan sát, phát hiện những thao tác nào với chuột HS còn gặp khó khăn. Ví dụ như thao tác nháy đúp chuột. Từ đó, có thể hướng dẫn HS luyện tập nhiều hơn với thao tác đó để đạt kết quả tốt hơn.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 (Đáp án 3).

 Dựa trên cơ sở tự luyện tập ở trên, GV khuyến khích HS về nhà tự luyện tập thêm và ghi lại thành tích của mình vào vở. GV có thể tổ chức tổng kết cho hoạt động này sau một thời gian, có thể là cuối mỗi tháng (tương tự như hoạt động tổng kết Luyện tập gõ bàn phím ở Chủ đề A3).

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

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E3

Chủ đề E3 gồm có hai bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học. Bài 1 giúp HS tìm hiểu sự phát triển từ hạt mầm thành cây đậu thông qua xem video. Sự phát triển này HS không dễ dàng quan sát bằng mắt thường được. Bài 2 giúp HS nhận thức được nhờ sử dụng máy tính các em có thể tìm hiểu và biết thêm được những điều lí thú về thế giới tự nhiên như Hệ Mặt Trời, vòng đời của ếch,...

Chú ý: Vì chủ đề này là sử dụng máy tính để xem video, do đó cả hai bài học GV nên dạy trên phòng thực hành.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Với chủ đề này, GV nên tải sẵn các video sử dụng trong bài dạy về máy tính cho HS, tránh để tốc độ đường truyền Internet gây ảnh hưởng tới tiến trình học.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

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

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

Làm việc chung với cả lớp

Ví dụ, xét Hoạt động 2 của Bài 2. Máy tính giúp em quan sát nhiều điều kì thú.

Hoạt động này GV có thể sử dụng các rubric đánh giá sản phẩm để gợi ý cho HS những mục cần trình bày. GV có thể sử dụng rubric làm tiêu chí đánh giá hoặc để các nhóm HS tự đánh giá.

Một ví dụ về rubric đánh giá như sau:

PHIẾU HƯỚNG DẪN ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM NHÓM

Tiêu chí	Mức 3	Mức 2	Mức 1
Nội dung trình bày (6đ)	Trình bày được chi tiết, đầy đủ các nội dung có trong video.	Trình bày được đầy đủ các nội dung có trong video nhưng chưa chi tiết.	Trình bày chưa đầy đủ các nội dung có trong video.
Hình thức trình bày (3đ)	Trình bày rõ ràng, dễ theo dõi.	Trình bày rõ ràng, khó theo dõi.	Trình bày chưa rõ ràng, khó theo dõi.
Thời gian trình bày (1đ)	Trình bày trong thời gian quy định.	Trình bày quá thời gian quy định từ 1 đến 2 phút.	Trình bày quá thời gian quy định từ 2 phút trở lên.

Làm việc theo cặp hoặc nhóm

Ví dụ, xét Hoạt động của Bài 1. Máy tính giúp em quan sát hạt đậu này mầm.

GV tổ chức HS theo từng cặp cho HS quan sát và cùng ghi lại những câu trả lời cho câu hỏi ở hoạt động. Trong quá trình HS thực hiện hoạt động, GV có thể quan sát và đánh giá phẩm chất, thái độ của HS. GV có thể cho hai HS trong cặp làm việc độc lập và so sánh, đánh giá chéo kết quả của nhau.

Tạo hoạt động mới

Ví dụ, xét Trò chơi. Đi tìm nhà thông thái của Bài 1. Máy tính giúp em quan sát hạt đậu này mầm.

Thay vì chơi xúc xắc theo bản đồ, GV có thể tổ chức thành cuộc thi với các câu hỏi trắc nghiệm hay câu hỏi trả lời nhanh. Mỗi câu trả lời đúng sẽ được 10 điểm. Nhóm nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng. Qua hoạt động này, GV có thể đánh giá được mức độ xem video và tìm hiểu kiến thức mới của HS trong lớp.

Bài 1

MÁY TÍNH GIÚP EM QUAN SÁT HẠT ĐẬU NẤY MẦM

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Về thuật ngữ “công cụ đa phương tiện” được hiểu là những sản phẩm được tạo ra từ máy tính và phần mềm máy tính. Đa phương tiện thông tin kết hợp từ nhiều dạng thông tin như văn bản, âm thanh, hình ảnh, hoạt hình, video và những nội dung mang tính tương tác. Các sản phẩm đa phương tiện được tạo bằng máy tính có thể là phần mềm hay trang web hoặc những video, hoạt hình,...

Yêu cầu cần đạt của chủ đề này rất mở và tạo điều kiện cho GV linh hoạt, sáng tạo trong việc lựa chọn công cụ đa phương tiện mà những công cụ nêu ra trong SGK chỉ là gợi ý cho GV. Tuỳ theo nhu cầu của HS hoặc thời điểm dạy học có những sự kiện liên quan, GV có thể lựa chọn thay thế những công cụ khác cho phù hợp. GV cần lưu ý các công cụ đa phương tiện phải đảm bảo cung cấp cho HS hiểu biết mới và nhân mạnh được những hiểu biết đó khó có thể tự quan sát bằng mắt thường ở thế giới tự nhiên mà cần có sự hỗ trợ của máy tính, ví dụ như sự biến đổi của nước qua các thế khác nhau (rắn, lỏng, khí) hay sự sinh sôi của vi khuẩn,...

Ngoài các video, GV cũng có thể lựa chọn sử dụng công cụ đa phương tiện là trang web hay phần mềm.

Một vài gợi ý về phần mềm GV có thể sử dụng như:

– Phần mềm tìm hiểu về Hệ Mặt Trời: Solar System 3D Simulator, tải tại đây: <https://download.com.vn/solar-system-3d-simulator-22686>

– Phần mềm tìm hiểu về bản đồ địa lý thế giới: Sun Times, tải tại đây: <https://taimienphi.vn/download-sun-times-13858>

Với những nơi có điều kiện sử dụng máy tính bảng, GV có thể tìm kiếm các app trên App Store hay Google Play để cho HS được tìm hiểu thêm về thế giới tự nhiên.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Hoạt động này nhằm mục đích tạo sự tò mò, gây hứng thú cho HS về những

điều diễn ra xung quanh các em. GV có thể tổ chức hoạt động này dưới dạng trò chơi, các nhóm ghi lại câu trả lời của nhóm mình vào giấy và sẽ kiểm tra kết quả sau hoạt động. Tuỳ theo hoàn cảnh sống của HS, GV có thể mời HS kể về những điều các em biết khi quan sát hạt đậu này mầm trong thực tế.

1. Tìm hiểu về hạt đậu nảy mầm

 Dựa trên phiếu trả lời ở Hoạt động khởi động, GV giao nhiệm vụ cho HS thực hiện xem video theo các câu hỏi gợi ý đã có.

Em hãy xem video sau để kiểm tra dự đoán của mình có đúng không và quan sát thật kỹ quá trình hạt đậu này mầm: <https://youtu.be/w77zPAfVTuI>

Lưu ý: GV có thể tải video về và chỉnh tốc độ chậm lại rồi sao chép vào máy tính cho HS xem.

2. Những điều em tìm hiểu được về quá trình nảy mầm của hạt đậu

 **Đi tìm nhà thông thái**

Luật chơi dựa theo các trò chơi phổ biến như cờ cá ngựa hay cờ ti phú. GV tổ chức cho HS chơi theo nhóm và lần lượt đồ xúc xắc để chơi. Hoạt động này giúp các em vừa học vừa chơi, vừa tạo hứng thú vừa kiểm tra được các em đã thực sự quan sát, tìm hiểu được những gì thông qua xem video.

Gợi ý trả lời câu hỏi:

1) Rễ hay lá đậu mọc trước?

Trả lời: Rễ mọc trước.

2) Ngày thứ mấy thi hạt đậu này ra cái rễ đầu tiên và có màu gì?

Trả lời: Ngày đầu tiên và rễ màu trắng.

3) Lá đậu sẽ mọc ra từ đâu?

Trả lời: Mọc ra từ hạt.

4) Lúc mới đầu cây đậu có mấy cái lá?

Trả lời: Hai lá.

5) Thời gian từ lúc bắt đầu gieo hạt đến lúc đủ cảnh lá là bao lâu?

Trả lời: 25 ngày.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Bài 1. Đáp án 2).

Bài 2. Có nhiều phương án trả lời cho câu hỏi này. GV có thể khuyến khích HS chia sẻ câu trả lời của mình bằng cách khen ngợi, động viên các em. Ví dụ như: em có thể hỏi ông, bà, bố, mẹ hay em có thể trồng một cây đậu và quan sát hoặc em có thể đọc trong sách,... Với các phương án trả lời này, GV có thể gợi ý cho các em so sánh với việc có được thông tin từ xem video, chẳng hạn như cách nào nhanh hơn, chính xác hơn.

 Đây là bài tập ở dạng mở, tùy theo thời lượng còn lại của tiết học mà GV có thể cho HS chia sẻ những điều các em biết và thích thú. Hoạt động này có thể tổ chức với kỹ thuật dạy học tích cực như “Nói một phút” hay “Tia chớp”. Cho HS suy nghĩ và trình bày rất ngắn gọn bao gồm các thông tin như: Video nói về điều gì? Ai hướng dẫn em xem? Vì sao em thích?...

Bài 2

MÁY TÍNH GIÚP EM QUAN SÁT NHIỀU ĐIỀU KÌ THÚ

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Tương tự như bài trước, ở bài này GV có thể lựa chọn các nguồn tư liệu khác nhau, các video và chủ đề trong SGK chỉ là gợi ý. Tuỳ theo nhu cầu của HS và đặc điểm của địa phương, GV có thể giới thiệu cho HS tìm hiểu những chủ đề khác nhau.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Ở hoạt động này, GV có thể cho HS được nói về những điều các em muốn tìm hiểu. Kỹ thuật dạy học tích cực “Tia chớp” có thể được sử dụng, mỗi HS sẽ nói từ khoá về chủ đề mình yêu thích, rồi sang bạn khác. Sau khoảng từ 3 đến 5 phút, kết thúc trò chơi, GV sẽ tổng hợp được rất nhiều chủ đề. Từ đó, GV lựa chọn hai chủ đề để giới thiệu cho HS tìm hiểu thông qua video.

Em quan sát được các điều kì thú nhờ máy tính

 GV có thể giới thiệu sơ qua về nội dung của video để HS lựa chọn chủ đề yêu thích của mình và xem chi tiết. GV cũng có thể khảo sát nhu cầu của HS ở cuối buổi học trước để biết các em quan tâm tới những điều gì trong thế giới tự nhiên và chuẩn bị các video khác cho giờ học này.

– Chủ đề 1: Tìm hiểu về ngày, đêm và bốn mùa trong năm:

<https://youtu.be/RLz02E0LKUg>

– Chủ đề 2: Tìm hiểu về vòng đời của ếch: <https://youtu.be/VOWda32A7n4>

Các video khác, ví dụ như:

– Tìm hiểu về các hành tinh trong Hệ Mặt Trời: <https://youtu.be/0VyIMaHnDU8>

– Tìm hiểu về quá trình nảy mầm của dưa chuột:

<https://youtu.be/NgK-Z5Gs67E>

 Để chuẩn bị cho hoạt động kể lại những gì các em tìm hiểu được qua video, GV có thể cung cấp cho các em phiếu hướng dẫn đánh giá như sau:

PHIẾU HƯỚNG DẪN ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM NHÓM

Tiêu chí	Mức 3	Mức 2	Mức 1
Nội dung trình bày (6đ)	Trình bày được chi tiết, đầy đủ các nội dung có trong video.	Trình bày được đầy đủ các nội dung có trong video nhưng chưa chi tiết.	Trình bày chưa đầy đủ các nội dung có trong video.
Hình thức trình bày (3đ)	Trình bày rõ ràng, dễ theo dõi.	Trình bày rõ ràng, khó theo dõi.	Trình bày chưa rõ ràng, khó theo dõi.
Thời gian trình bày (1đ)	Trình bày trong thời gian quy định.	Trình bày quá thời gian quy định từ 1 đến 2 phút.	Trình bày quá thời gian quy định từ 2 phút trở lên.

Lưu ý: GV có thể tải video về và chỉnh tốc độ chậm lại rồi sao chép vào máy tính cho HS xem.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

a) Trả lời: Mùa xuân ở Bắc Bán cầu là từ ngày 21/3 đến ngày 22/6. Vì trong video đã nói đến điều đó.

b) Éch mẹ đẻ ra hàng trăm quả trứng. Vì trong video đã nói đến điều đó.

Nếu còn thời lượng ở trên lớp, hoạt động này GV có thể tổ chức thành trò chơi dưới dạng các câu hỏi trắc nghiệm để HS hào hứng hơn và cũng kiểm tra được những kiến thức mới các em thu nhận được qua xem video tốt hơn.

GV có thể sử dụng các công cụ tạo bộ câu hỏi như: Kahoot, Quizizz, Blooket, Plickers,...

Đây là bài tập ở dạng mở, tùy theo thời lượng còn lại của tiết học mà GV có thể cho HS chia sẻ về những điều các em quan tâm, muốn tìm hiểu. Qua đó gợi ý cho các em sử dụng máy tính để tăng cường vốn kiến thức, tầm hiểu biết của mình.

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

CHỦ ĐỀ F1. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ F1

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

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Chủ đề này có thể dạy học không cần máy tính. Thay vào đó GV cần chuẩn bị tranh, ảnh đẹp, màu sắc sinh động minh họa cho các tình huống trong các hoạt động. Ngoài ra, GV có thể chuẩn bị thêm video, tranh, ảnh với các câu hỏi gợi ý làm phong phú ví dụ kiến tạo kiến thức. Bài 1, GV có thể cần chuẩn bị giấy để HS vẽ hình thể hiện hình trạng các chiếc cọc tại mỗi bước chuyển đĩa, chuẩn bị giấy thủ công và cách gấp hình con cá (có thể qua video). Bài 2, GV cần chuẩn bị hình ảnh

các con vật đẹp, màu sắc sinh động và các loại thức ăn. Có thể khai thác các hình ảnh có trên Internet để trình chiếu cho HS quan sát. Không nhất thiết phải dùng các con vật và loại thức ăn giống như trong SGK. Bài 3, GV cần chuẩn bị các hình ảnh cho trò chơi.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

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

Bài 1

LÀM VIỆC THEO TỪNG BƯỚC

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Những ví dụ để HS nhận thấy đã thực hiện theo từng bước phải là những ví dụ quen thuộc hàng ngày, giúp HS nhận biết chia một việc thành những bước hay chia nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ con sẽ làm ta dễ hiểu và dễ thực hiện hơn. Khi HS mô tả lại được một nhiệm vụ quen thuộc một cách rõ ràng theo từng bước, thực hiện được từng bước thì đó là một biểu hiện của đạt yêu cầu.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Lưu ý có các điều kiện sau đây cần thực hiện:

- Mỗi lần chỉ được chuyển đúng một đĩa.
- Không đặt đĩa to lên trên đĩa bé.
- Chỗng đĩa ở cọc 1 phải chuyển sang cọc 3.

Có thể giải quyết yêu cầu chuyển ba đĩa theo các bước sau đây:

Bước 1. Chuyển đĩa nhỏ nhất sang cọc 3 (một trong hai phương án có thể chuyển).

Bước 2. Chuyển đĩa nhỏ thứ hai ở cọc 1 sang cọc 2 (chỉ có một phương án chuyển hợp lệ).

Bước 3. Chuyển đĩa nhỏ nhất ở cọc 3 sang cọc 2 (chồng đĩa nhỏ nhất lên đĩa nhỏ thứ hai để giải phóng cọc 3).

Bước 4. Chuyển đĩa to nhất ở cọc 1 sang cọc 3.

Bước 5. Chuyển đĩa nhỏ nhất ở cọc 2 sang cọc 1 (để có thể chuyển được đĩa nhỏ thứ hai).

Bước 6. Chuyển đĩa nhỏ thứ hai ở cọc 2 sang cọc 3.

Bước 7. Chuyển đĩa nhỏ nhất ở cọc 1 sang cọc 3.

Sau 7 bước chuyển như trên thì kết thúc thành công chuyển chồng đĩa ở cọc 1 sang cọc 3. Cần thực hiện đúng thứ tự nêu trên. Điều này dẫn đến kết luận, thứ tự các bước là rất quan trọng, nếu đảo lộn thứ tự các bước dẫn đến chuyển đĩa vi phạm các quy tắc, đĩa nhỏ phải đặt trên đĩa lớn, mỗi lần chỉ được chuyển một đĩa.

Gợi ý: GV có thể dùng bảng hoặc phần mềm (có thể là phần mềm trình chiếu) thể hiện trạng thái của trò chơi ở mỗi bước, giúp HS quan sát trực quan và nhận ra bước tiếp theo cần chuyển đĩa như thế nào. GV cũng có thể khai thác phần mềm mô phỏng cách chuyển đĩa để minh họa cho HS.

Có thể cho HS chọn thử phương án 2 ở *Bước 1*, tức là chuyển đĩa nhỏ sang cọc 2 để xem sau đó các bước tiếp theo sẽ thay đổi thế nào? Kết quả sẽ chuyển được chồng đĩa từ cọc 1 sang cọc 2. Không đáp ứng được yêu cầu của đề bài.

Trò chơi này có thể HS đã từng chơi, có thể một bạn mô tả từng bước và bạn khác làm trước mặt cả lớp (GV chuẩn bị vật dụng để chơi).

1. Thực hiện nhiệm vụ theo từng bước

Hai Ví dụ 1 và 2 nêu những việc đã quen thuộc với HS, giúp củng cố cho HS nhận thức: Ta vẫn thường làm một số việc theo các bước có thứ tự, thứ tự các bước là quan trọng, nếu không sẽ dẫn đến kết quả sai (chẳng hạn ở Ví dụ 2 nếu Bước 2 thực hiện trước sẽ dẫn đến kết quả tính toán sai). Vì nắm được trình tự từng bước (từng thao tác) trong một động tác của bài tập thể dục nên em dễ dàng làm được. Khi dạy em bài tập thể dục này, GV hay bạn em cũng đã dạy theo từng bước để em dễ dàng hiểu, dễ dàng nhớ và thực hiện được.

Có thể đặt câu hỏi gợi ý: “Nếu mô tả một việc không theo từng bước, ta có dễ làm theo được đúng không?”.

2. Chia việc thành những việc nhỏ hơn

 Qua trải nghiệm, HS suy nghĩ để thấy chỉ có ý kiến 1 và 4 là đúng. Ý kiến 2 sai vì khi chia nhỏ việc thì tổng thể công việc vẫn giữ nguyên nên không thể nói làm ít việc hơn được. Ý kiến 3 sai vì các em đã thấy nếu các bước thực hiện không theo thứ tự thì có thể dẫn đến kết quả sai.

GV lưu ý HS, mỗi việc nhỏ cũng có thể chia thành những việc nhỏ hơn nữa. Chẳng hạn, *Bước 3* ở ví dụ có thể tách thành 2 bước nhỏ hơn: lưu và đặt tên. Chia nhỏ đến mức nào thì dừng là tùy thuộc các bước đó đã dễ hiểu và dễ thực hiện hơn hay chưa.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

 **Bước 1.** Nháy chuột chọn **Pictures** để thêm ảnh.

Bước 2. Mở thư mục chứa ảnh, chọn ảnh muốn thêm và nháy chuột chọn **Insert**.

 Bài học về thủ công của môn Mĩ thuật có giới thiệu các bước gấp hình con cá, GV tham khảo để hướng dẫn cho HS. Quan trọng là thứ tự các bước gấp giấy đúng mới tạo được hình con cá.

Bài 2

Cánh Diều

THỰC HIỆN MỘT VIỆC TÙY THUỘC VÀO ĐIỀU KIỆN

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

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

Với câu nói “*Nếu... thì...*” mà HS diễn đạt, cần HS nhận thức được trong câu nói đó đâu là việc làm, đâu là điều kiện quyết định có làm hay không làm việc nói trên.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

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

1. Tuỳ vào điều kiện để thực hiện một việc

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

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

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

2. Sử dụng cách nói Nếu... thì...

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

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

❹ Cho thú ăn

Thông qua trò chơi, HS triệu hồi những hiểu biết đã có trong cuộc sống để chọn thức ăn phù hợp cho mỗi con vật: nếu khỉ thi chọn chuối, nếu voi thi chọn mía, nếu mèo thi chọn cá.

HS được vận dụng câu nói có dạng “*Nếu... thì...*” trong trường hợp cụ thể, khái niệm “một việc” ở đây là chọn loại thức ăn, còn “điều kiện” ở đây là tên con vật. Lưu ý so với ở Hoạt động 1, ở Hoạt động 2 mệnh đề điều kiện và việc thực hiện có được mở rộng, khái quát hơn.

Trong trò chơi này có thể bổ sung thêm, thay thế các con vật khác, các thức ăn khác. GV cũng có thể tổ chức các trò chơi tương tự để HS ghép được việc làm phù hợp với một điều kiện cụ thể.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

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

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

Ví dụ:

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

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

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

Nếu hôm nay là thứ Bảy **thì** có tiết Sinh hoạt lớp.

Nếu hôm nay không là thứ Hai hoặc thứ Bảy **thì** không có tiết Chào cờ và Sinh hoạt lớp.

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

Bài 3

EM TẬP LÀM NGƯỜI CHỈ HUY GIỎI

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Tập cho các em chia một việc thành các việc nhỏ hơn, chia thành các bước. Đặc biệt chú ý xem xét việc nào (bước nào) có thể sử dụng máy tính hỗ trợ giải quyết. Người có tư duy chia việc hợp lí và tận dụng được sự trợ giúp của máy tính trong giải quyết vấn đề sẽ trở thành người có năng lực chỉ huy và điều khiển được máy tính.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 GV có thể gợi ý bằng các câu hỏi phụ để định hướng cho HS, ví dụ: “Người chỉ huy có phải phân công công việc cho nhiều người không?”. Câu hỏi này dẫn đến nhận thức phải chia việc thành những việc nhỏ hơn, phân công mỗi người một nhiệm vụ.

Ai chia việc hợp lí?

Cần lưu ý trong trò chơi:

– Nhóm ba người, cần chia thành các việc nhỏ hơn, dễ hiểu, dễ thực hiện, có thể có mối quan hệ kết quả trước – sau.

– Cảnh đẹp Việt Nam là định hướng, còn cụ thể cảnh đẹp nào, ở đâu là tuỳ chọn.

– Sản phẩm cụ thể là bài trình chiếu, vì vậy soạn bài trình chiếu cũng cần là một việc phải có người làm.

– Tính hợp lí: Chia việc tương đối công bằng, vừa đủ cho ba người, không bỏ sót việc không có người làm và ngược lại, mỗi người đều có việc để làm. Mỗi người làm việc tương đối độc lập. Có thể có việc cả nhóm cùng làm.

Rõ ràng với nhiệm vụ này máy tính có thể giúp để tìm kiếm ảnh đẹp và giúp soạn thảo bài trình chiếu. Nên gợi vài HS phát biểu cách chia việc trước lớp và các bạn trong lớp có thể nêu nhận xét về tính hợp lí của người chỉ huy.

② Điều khiển robot

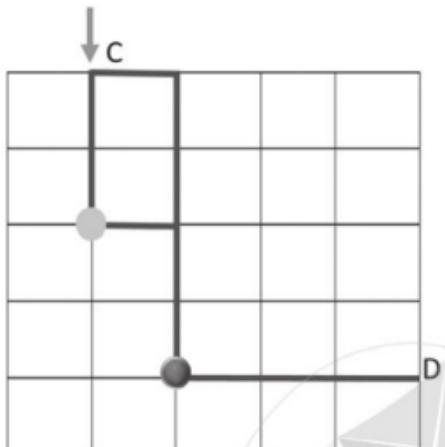
Có thể coi trò chơi này mang tính vận dụng tổng hợp các kiến thức của Chủ đề A2 (Thông tin và xử lý thông tin) đến Chủ đề F (Thực hiện công việc theo từng bước).

Ở Hình 1: Trước hết cần thu thập thông tin qua quan sát, nhận diện đường đi của robot ở *Hình 1*; nội dung luật đi của robot; dãy lệnh ở *Bảng 1*. HS cần đối chiếu các lệnh ở *Bảng 1* với *Hình 1* để nắm vững được luật đi, cách ra lệnh, ý nghĩa của từng lệnh, điều chỉnh cách hiểu của mình. Điểm cần chú ý ở đây là các lệnh “Rẽ trái” và “Rẽ phải” chỉ làm robot quay sang trái hay sang phải chứ robot không bước đi bước nào cả.

Ở Hình 2: Dựa vào thông tin từ đường đi, sau *Bước 1*, robot gặp nút có đèn, tùy thuộc vào màu sắc của đèn ở nút này để robot hành động. Do vậy với câu hỏi ở *Bước 2* sẽ là câu hỏi dạng “Nếu đó thì nhảy”; tiếp tục quan sát đường đi, ở *Bước 4* sau khi rẽ trái, sẽ thực hiện lệnh “Tiến (1)”; Tiếp tục ở *Bước 7* có đèn nên dùng lệnh “Nếu đó thì nhảy” và lệnh ở *Bước 8* là “Rẽ trái”.

Trò chơi này không khó, nhưng gây hứng thú điều khiển robot cho HS. Cần luyện tập cho các em về thu thập thông tin, cách sử dụng câu có dạng “*Nếu... thi...*”, kết quả xử lý thông tin là quyết định chọn câu lệnh đúng để diễn vào các dấu ?. Đồng thời, các em cũng được làm quen với cách viết câu lệnh theo đúng quy định, quen với việc xác định đúng tham số đi kèm câu lệnh (Tiến lên bao nhiêu bước?). GV lưu ý các câu lệnh cần thực hiện theo thứ tự các bước. Có thể coi viết dãy lệnh cho robot đi từ điểm xuất phát (A, C) đến điểm đích (B, D) là một việc thi việc này có thể chia thành các việc nhỏ. Việc nhỏ ở đây có thể là tóm câu lệnh ở mỗi bước. Nếu chia đường đi từ điểm xuất phát đến điểm đích thành các đoạn, thi việc nhỏ ở đây là một nhóm câu lệnh hướng dẫn robot đi trên từng đoạn đó.

Với HS khá giỏi, có thể mở rộng trò chơi bằng cách bổ sung thêm yêu cầu vào trò chơi như sau:



Nếu đường đi cho robot trong bảng như hình bên và cũng cần điều khiển robot đi từ C đến D thì các lệnh điều khiển của em có thay đổi gì không nếu em muốn robot đi nhanh hơn? Khi đó các lệnh của em sẽ như thế nào?

Thứ tự	Lệnh
1	?
2	?
...	...
...	?
...	Tiến lên (3)

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Bài này không đưa ra nội dung mới nên không cần có bài tập. Tuy nhiên, GV có thể đưa ra một vài hình khác về đường đi tùy chọn của robot và yêu cầu HS viết dãy lệnh tương ứng dựa trên trải nghiệm trò chơi trong SGK.

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

MỤC TIÊU

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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ F2

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

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Bài 1 có thể bố trí học ở phòng máy hoặc không. Trường hợp không có máy tính, GV cần chuẩn bị hai bảng tương ứng ở Hoạt động 2, chiếu lên để HS quan sát, đọc nội dung để thảo luận, tranh biện nhóm.

Bài 2 cần có máy tính để HS làm sản phẩm, khi thảo luận thì không cần có máy tính mà cần giấy, bút (có bút màu càng tốt).

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá HS thông qua các hoạt động học tập, trong đó có đánh giá sản phẩm của hoạt động cùng với đánh giá thái độ tham gia các hoạt động học tập của HS. GV có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập cho mỗi HS (mức độ đạt được theo công văn hướng dẫn).

Bài 1

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

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẨN ĐẠT

Bài này không giới thiệu thêm khái niệm mới và khó. Thông qua ví dụ quen thuộc giúp HS ý thức được cần phát biểu một nhiệm vụ được rõ ràng, đầy đủ. Đồng thời khuyến khích HS luôn tìm biết được những việc mà máy tính có thể trợ giúp.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

 Dù HS trả lời “Em biết cách phát biểu nhiệm vụ rõ ràng” hay “Em chưa biết cách phát biểu nhiệm vụ rõ ràng” thì GV đều nên hỏi tiếp theo “Muốn phát biểu nhiệm vụ rõ ràng thì cần chú ý điều gì trong phát biểu nhiệm vụ?”. GV có thể cho HS phát biểu một nhiệm vụ và lấy ý kiến của cả lớp hoặc của bạn khác xem nhiệm vụ đã rõ ràng chưa, từ đó dẫn vào bài học.

1. Cách phát biểu một nhiệm vụ

Qua ví dụ cần cho HS thấy, trong phát biểu nhiệm vụ, GV đã làm rõ:

– Cái đã có, đã cho biết: Sử dụng phần mềm trình chiếu để tạo một bài trình chiếu; nội dung bài trình chiếu là giới thiệu về bản thân.

– Kết quả cần đạt (sản phẩm cần có): Bài trình chiếu giới thiệu về bản thân, bài trình chiếu có từ 3 đến 5 trang.

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

 Với câu hỏi đã cho, dễ nhận biết Hà Phương đã có tập ảnh của gia đình, công việc của em cần làm là chọn một bức ảnh dù bốn người (bố, mẹ và hai anh em). Câu cuối cùng là câu bỗng trợ giải thích thêm về mục tiêu của nhiệm vụ không nhất thiết phải có, không phải là kết quả mà Hà Phương cần thực hiện. Nếu bỏ câu đó đi thì nhiệm vụ Việt Phương giao cho em là đã rõ ràng, đầy đủ.

Chú ý, nếu trong phát biểu nhiệm vụ của HS có những câu phụ, hợp lí. Tuy không phải liên quan trực tiếp đến nhiệm vụ nhưng thấy hợp lí, sinh động thì cũng

cần khuyến khích cho vấn đề trình bày có tính thực tế, sinh động hơn. Tuy nhiên cần lưu ý HS tránh thêm vào quá nhiều, dài dòng.

2. Tìm sự trợ giúp của máy tính

❷ Câu hỏi 1. Có thể coi đây là câu hỏi mở, có thể bổ sung một vài ý khác nhau. Chẳng hạn ở cột phải có thể thêm yêu cầu về thiết kế tờ rơi, màu sắc, độ rộng của tờ rơi, chất lượng giấy,... Khuyến khích HS suy nghĩ, đưa ra các đề xuất hợp lí. Hoặc cột trái cần bổ sung chủ đề nội dung tờ rơi đã xác định là về tác hại của túi nilon đối với môi trường. Tạo không khí tranh biện về các đề xuất bổ sung gây hứng thú cho HS.

Câu hỏi 2. Cũng có thể coi đây là một câu hỏi mở. Chẳng hạn, bổ sung thêm việc vẽ phác thảo tờ rơi. Hoặc chia việc 3 thành những việc nhỏ hơn: soạn thảo nội dung bằng máy tính; chọn màu sắc, kiểu chữ, câu tiêu đề cho các ảnh; chuẩn bị giấy; phân công người thực hiện, thời gian hoàn thành nhiệm vụ. Nên lưu ý HS: Khi chia nhỏ nhiệm vụ thi dễ quản trị công việc, nói rõ máy tính có thể hỗ trợ giúp việc nào (giúp tìm trên Internet các tranh ảnh đẹp, soạn thảo nội dung tờ rơi, in, nhân bản,...).

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

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

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

– Nhiệm vụ tạo một bài trình chiếu giới thiệu về bản thân (hay giới thiệu gia đình mình).

– Xem một truyện cổ tích và kể lại cho các bạn nghe.

– Giải thích ý nghĩa của một bức ảnh trong SGK.

...

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

1) Những gì em đã có, đã biết để thực hiện nhiệm vụ?

2) Cần làm gì, cần tạo ra sản phẩm gì? (Chú ý lời kể chuyện, lời giải thích bức tranh cũng là sản phẩm của nhiệm vụ).

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

Bài 2

THỰC HÀNH: NHIỆM VỤ VÀ SẢN PHẨM

(Bài tập theo nhóm)

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LUU Ý VỀ YÊU CẦU CẦN ĐẠT

Đây là bài yêu cầu HS thực hành tất cả các nội dung:

- Phát biểu nhiệm vụ rõ ràng.
- Chia một nhiệm vụ thành các bước nhỏ hơn sao cho hợp lí.
- Tìm sự trợ giúp của máy tính.
- Hợp tác trong làm việc nhóm.

Qua bài thực hành này, bước đầu hình thành cho HS biết cách làm việc tập thể, chuẩn bị cho hình thức dự án học tập sẽ thực hiện ở các lớp và các cấp học tiếp theo. Cũng qua làm việc theo nhóm, HS được giáo dục về tinh thần trách nhiệm và tinh túy quản việc học, HS cũng được thực hành giao tiếp và hợp tác với các bạn.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Cách tổ chức các hoạt động ở bài học này là mới:

– Đối với HS: được tổ chức tự học, tự làm theo nhóm, tự tổ chức, có cơ hội hợp tác với bạn học; sử dụng máy tính để thực hiện, làm ra sản phẩm; bước đầu biết đánh giá sản phẩm qua tiêu chí tự chuẩn bị và trình bày sản phẩm trước lớp.

– Đối với GV: chủ yếu đóng vai trò hướng dẫn, giúp đỡ, sử dụng phương pháp đánh giá kết quả học tập qua đánh giá chất lượng sản phẩm của HS.

 Trong năm học lớp 3, ở môn Tin học, các em đã từng làm việc theo nhóm với sự trợ giúp của máy tính, ví dụ:

- Trò chơi “Ai chia việc hợp lí?” ở Chủ đề F1, Bài 3. Em tập làm người chỉ huy giỏi.
- Hoạt động 1 ở Chủ đề E1, Bài 3. Bài trình chiếu của em.
- Trò chơi “Ai gõ đúng hơn?” ở Chủ đề A3, Bài 4. Cùng thi đua gõ phím.

1. Nhiệm vụ của nhóm em

Ngoài các nhiệm vụ có trong bảng nên khêu khích các nhóm chủ động đề xuất thêm đề tài, qua đó tạo cơ hội cho HS sáng tạo, ham thích, tự tin hơn. Các nhóm đọc gợi ý để chọn đề tài và thực hiện các việc.

Thảo luận nhóm (mỗi nhóm nên tự bầu chọn nhóm trưởng) về việc phân việc thành những việc nhỏ hơn, mỗi bước thực hiện một việc nhỏ. Nên quy định thời gian thảo luận và nhóm trưởng chốt lại khi hết thời gian thảo luận, tránh thảo luận kéo dài:

- Phát biểu lại nhiệm vụ theo đề tài đã chọn bằng cách nói rõ ràng, cái gì đã có và kết quả của thực hiện đề tài là gì (sản phẩm là gì).
- Chia nhiệm vụ thành những việc nhỏ hơn và xác định việc nào có thể sử dụng máy tính.
- Phân công việc cho từng thành viên của nhóm, nếu nhóm nhiều HS có thể phân từ 2 đến 3 em cùng thực hiện một nhiệm vụ nhỏ.

Các gợi ý đánh giá giúp các nhóm điều chỉnh, làm tốt hơn để đảm bảo có sản phẩm đạt yêu cầu.

2. Thu hoạch sau bài tập theo nhóm

Nên tổ chức cho đại diện mỗi nhóm trình bày kết quả thực hiện đề tài, nêu rõ nhóm đã sử dụng máy tính hỗ trợ những việc cụ thể nào, nhận xét việc chia nhiệm vụ thành các việc nhỏ hơn đã đem đến cho nhóm thuận lợi gì khi thực hiện đề tài.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Đây là bài thực hành làm việc theo nhóm, không có bài luyện tập. Tuy nhiên, GV có thể giao đề tài mới (hoặc tráo đổi đề tài giữa các nhóm) nếu HS hứng thú với những đề tài làm bài tập nhóm như vậy.

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM

Địa chỉ: Tầng 6, Toà nhà số 128 đường Xuân Thuỷ, quận Cầu Giấy, TP. Hà Nội

Điện thoại: 024.37547735

Email: nxb@hnue.edu.vn | Website: www.nxbdhsp.edu.vn

Chịu trách nhiệm xuất bản:

Giám đốc – Tông biên tập: NGUYỄN BÁ CƯỜNG

Chịu trách nhiệm tổ chức bản thảo và bàn quyền nội dung:

CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

Chủ tịch Hội đồng Quản trị: NGUYỄN NGÔ TRẦN ÁI

Tổng Giám đốc: VŨ BÁ KHÁNH

Biên tập:

ĐÀO ANH TIỀN

Thiết kế sách và minh họa:

LÊ ANH TUÂN

Trình bày bìa:

TRẦN TIÊU LÂM – LÊ ANH TUÂN

Sửa bản in:

TRẦN THỊ DUYÊN – TRẦN THỊ HIỀN

PHẠM THỊ DIỆU THỦY

TIN HỌC 3 - SÁCH GIÁO VIÊN

Mã số:

ISBN:

In ..., khổ 17 x 24cm, tại

Địa chỉ:

Số xác nhận đăng ký xuất bản:

Quyết định xuất bản số:

In xong và nộp lưu chiểu

Mang cuộc sống vào bài học Đưa bài học vào cuộc sống



BỘ SÁCH GIÁO KHOA LỚP 3 Cánh Diều

1. Tiếng Việt 3 (Tập một, Tập hai)
2. Toán 3 (Tập một, Tập hai)
3. Đạo đức 3
4. Tự nhiên và Xã hội 3
5. Tin học 3
6. Công nghệ 3
7. Giáo dục thể chất 3
8. Âm nhạc 3
9. Mĩ thuật 3
10. Hoạt động trải nghiệm 3
11. Tiếng Anh 3 Explore Our World

TÌM ĐỌC

CÁC SÁCH BỔ TRỢ VÀ THAM KHẢO LỚP 3 (Cánh Diều)
THEO TỪNG MÔN HỌC



Quét mã QR hoặc dùng trình duyệt web để truy cập
website bộ sách Cánh Diều: www.hoc10.com

SỬ DỤNG
TEM CHỐNG GIẢ

ISBN: 978-604-54-9940-5

9 786045 499405