|  |  |
| --- | --- |
| BỘ MÔN: TIN HỌC  KHỐI LỚP: 10  TUẦN: 13 - 14/HK1 (từ 29/11/2021 đến 10/12/2021) |  |

**TRƯỜNG THPT PHÚ NHUẬN**

**PHIẾU HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC**

1. **Nhiệm vụ tự học, nguồn tài liệu cần tham khảo:**

* Nội dung 1: Làm quen với hệ điều hành. Đọc SGK trang 72, 73, 74
* Nội dung 2: Giao tiếp với hệ điều hành. Đọc SGK trang 69, 70, 71
* Nội dung 3: Một số hệ điều hành thông dụng. Đọc SGK trang 85, 86, 87
* Tham khảo thêm clip bài giảng:
* BTH4: <https://www.youtube.com/watch?v=CHlyyXKt7x4>
* BTH5: <https://www.youtube.com/watch?v=TvSD4jL-sHM>
* Bài 13: <https://www.youtube.com/watch?v=Cknpt8Vl_co>

1. **Kiến thức cần ghi nhớ:**

CHƯƠNG II: HỆ ĐIỀU HÀNH

**BÀI TẬP THỰC HÀNH 4: LÀM QUEN VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH**

**1. Vào/ra hệ thống**

**1.1 Đăng nhập hệ thống**

   - Người dùng phải có một tài khoản **(Account)** gồm tên (User name) và mật khẩu **(Password)** để đăng nhập vào hệ thống.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

**1.2 Ra khỏi hệ thống**

Các bước thực hiện ra khỏi hệ thống:

   - **Bước 1**. Nháy chuột chọn nút **Start** ở góc trái, bên dưới trên màn hình nền của Windows.

   - **Bước 2.** Chọn **Turn Off (hoặc Shut Down)**:

Graphical user interface

Description automatically generated

• **Bước 3**. Chọn tiếp một trong các mục sau **(hình 40)**:

   + **Stand by** để tắt máy tạm thời;

   + **Turn off** (hoặc **Shut Down**) để tắt máy;

   + **Restart** để nạp lại hệ điều hành;

   + **Hibernate** để lưu toàn bộ trạng thái đang làm việc hiện thời trước khi tắt máy.

**2. Thao tác với chuột**

Nắm vững các thao tác cơ bản với chuột sẽ giúp làm việc với máy tính hiệu quả hơn. Các thao tác cơ bản với chuột gồm:

- **Di chuyển chuột:**

   + Thay đổi vị trí của chuột trên mặt phẳng

   + Chuột có thể di chuyển mọi hướng theo yêu cầu của chúng ta

- **Nháy chuột:**

   + Nhấn nút trái chuột rồi thả ngón tay

   + Để xem thông tin, thuộc tính hoặc thực thi 1 chương trình nào đó

- **Nháy đúp chuột:**

   + Nháy chuột nhanh hai lần liên tiếp

   + Dùng để thực thi một chương trình (lệnh) nào đó

- **Kéo thả chuột:**

   + Nhấn và giữ nút trái của chuột, di chuyển con trỏ chuột đến vị trí cần thiết thì thả ngón tay nhấn giữ chuột

   + Ứng dụng theo từng chương trình (lệnh) khác nhau

**3. Bàn phím**

Một số loại phím chính:

   • Phím kí tự/số, nhóm phím số bên phải,...

   • Phím chức năng như: **F1, F2,**...

   • Phím điều khiển: **Enter, Ctrl, Alt, Shift,...**

   • Phím xóa: **Delete, BackSpace.**

   • Phím di chuyển: các phím mũi tên, **Home, End,...**

**4. Ổ đĩa và cổng USB**

   - Quan sát ổ đĩa mềm, ổ đĩa CD

   - Nhận biết cổng USB và các thiết ị sử dụng cổng USB như thiết bị Flash, chuột, máy in,…

**BÀI TẬP THỰC HÀNH 5: GIAO TIẾP VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH**

**1. Màn hình nền (Desktop)**

Nhận biết các đối tượng trên màn hình nền:

   - Các biểu tượng: Giúp truy cập nhanh nhất;

   - Bảng chọn **Start**: Chứa danh mục các chương trình hoặc nhóm chương trình đã được cài đặt trong hệ thống và các công việc thường dùng khác;

   - Thanh công việc **Task Bar**: chứa nút **Start**, các chương trình đang hoạt động.

A screen shot of a computer

Description automatically generated with low confidence

**2. Nút Start**

Nháy chuột lên nút Start để mở bảng chọn Start. Bảng chọn này cho phép:

   - Mở các chương trình cài đặt trong hệ thống.

   - Kích hoạt các biểu tượng như My Computer, My Documents,…

   - Xem thiết đặt máy in, bảng cấu hình hệ thống Control Panel.

   - Trợ giúp hay tìm kiếm tệp/ thư mục

   - Chọn các chế độ ra khỏi hệ thống

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

**3. Cửa sổ**

- Nhận biết một số thành phần chính: thanh tiêu đề, Ribbon, thanh công cụ, thanh trạng thái, thanh cuộn, nút điều khiển,...

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

**3.1 Thay đổi kích thước cửa sổ**

- Cách 1: Dùng các nút điều khiển cửa sổ ở góc trên, bên phải cửa sổ để thu gọn, phóng to, trở về kích thước ban đầu hoặc đóng cửa sổ (hình 44).

- Cách 2: Dùng chuột để thay đổi kích thước cửa sổ, thực hiện như sau:

   + Đưa con trỏ chuột tới biên cửa sổ cần thay đổi kích thước cho đến khi con trỏ có dạng mũi tên hai chiềuTin học 10 Bài tập và thực hành 4: Làm quen với hệ điều hành windows | Hay nhất Giải bài tập Tin học 10

   + Kéo thả chuột để được kích thước mong muốn.

Diagram

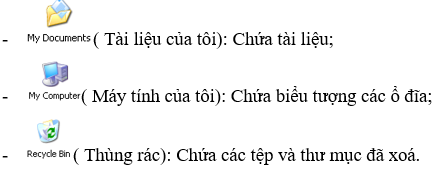
Description automatically generated

**3.2 Di chuyển cửa sổ**

-Di chuyển cửa sổ bằng cách đưa con trỏ lên thanh tiêu đề của cửa sổ và kéo thả đến vị trí mong muốn.

**4. Biểu tượng**

• Một số biểu tượng chính trên màn hình nền gồm:



• Một số thao tác với biểu tượng:

- Chọn: Nháy chuột vào biểu tượng;

- Kích hoạt: Nháy đúp chuột vào biểu tượng;

- Thay đổi tên (nếu được):

   + Nháy chuột lên phần tên (chọn biểu tượng);

   + Nháy chuột một lần nữa lên phần tên để sửa;

   + Nhấn Enter sau khi đã sửa xong (nếu không muốn thay đổi nữa thì nhấn **Esc**).

- Di chuyển:

   + Nháy chuột để chọn biểu tượng.

   + Kéo thả để di chuyển biểu tượng tới vị trí mới.

- Xóa: Chọn biểu tượng rồi nhấn phím **Delete**.

- Xem thuộc tính của biểu tượng: Nháy chuột phải lên biểu tượng và chọn **Properties**.

**5. Ribbon**

Làm quen với một số Ribbon (menu) trong cửa sổ thư mục:

Graphical user interface, text, application, email, Excel

Description automatically generated

**6. Tổng hợp**

-Chọn lệnh **Start→** rồi gõ **Date and Time** để xem ngày giờ của hệ thống.

-Chọnlệnh **Start→**rồi gõ **Calculator** và tính biểu thức: 128∗4 +15∗9 – 61∗35.5.

**BÀI 13: MỘT SỐ HỆ ĐIỀU HÀNH THÔNG DỤNG**

**1. Hệ điều hành MS-Dos:**

* Việc giao tiếp với hệ điều hành Ms-Dos thông qua các ***câu lệnh***.
* Là hđh đơn giản, ***đơn nhiệm một người sử dụng***.

**2. Hệ điều hành windown:**

* Chế độ ***đa nhiệm nhiều người dùng.***
* Có hệ thống giao diện để người dùng giao tiếp với hệ thống.
* Cung cấp nhiều công cụ xử lí đồ hoạ và đa phương tiện đãm bảo khai thác có hiệu quả nhiều dữ liệu khác nhau.
* Đảm bảo khả năng làm việc trong môi trường mạng.
* VD: Các phiên bản HĐH Windows

**3. Hệ điều hành Unix và Linux:**

***a. Unix:*** *đặc trưng cơ bản*

* Là hệ thống đa nhiệm nhiều người dùng.
* Có hệ thống quản lí tệp đơn giản và hiệu quả.
* Có hệ thống phong phú các môđun và chương trình tiện ích hệ thống.

***b. Linux****: (HĐH mã nguồn mở)*

* Cung cấp cả ***chương trình nguồn*** cho toàn bộ hệ thống làm nên tính ***mở cao***: có thể ***đọc, hiểu các chương trình, sửa đổi, bổ sung, nâng cấp.***
* Hạn chế: Có tính mở cao nên không có một công cụ cài đặt mang tính chuẩn mực, thống nhất.

[**phần mềm mã nguồn mở tự do**](http://vi.wikipedia.org/w/index.php?title=Ph%E1%BA%A7n_m%E1%BB%81m_m%C3%A3_ngu%E1%BB%93n_m%E1%BB%9F_t%E1%BB%B1_do&action=edit&redlink=1)**, có nghĩa là người dùng được tự do chạy, sao chép, phân phối, nghiên cứu, thay đổi và cải tiến phần mềm theo điều khoản của** [**giấy phép GNU GPL**](http://vi.wikipedia.org/w/index.php?title=Gi%E1%BA%A5y_ph%C3%A9p_GNU_GPL&action=edit&redlink=1) **(*GNU General Public License)*.**

1. **Bài tập:**

***Câu 1: Theo em hệ điều hành nào đang được sử dụng nhiều nhất ở Việt Nam?***

A. UNIX

B. LINUX

C. WINDOWS

D. MS – DOS

***Câu 2: Đâu là phiên bản của hệ điều hành Linux:***

A. UBUNTU

B. AIX

C. SOLARIS

D. Window Me

***Câu 3: Theo em hệ điều hành nào được sử dụng miễn phí trong các hệ điều hành dưới đây?***

A. MS-DOS

B. WINDOWS XP

C. LINUX (UBUNTU)

D. Tất cả ý trên

***Câu 4: Chọn câu đúng trong các câu sau khi nói về hệ điều hành Windows:***

A. Hệ điều hành Windows có giao diện đồ họa

B. Windows là hệ điều hành đơn nhiệm

C. Hệ điều hành Windows ra mắt tháng 10 năm 2008

D. Windows XP là hệ điều hành đơn nhiệm một người dùng

***Câu 5: Nhược điểm của hệ điều hành UNIX là:***

A. Là hệ điều hành đơn nhiệm một người dùng

B. Không có khả năng làm việc trong môi trường mạng

C. Các phiên bản không có tính kế thừa và đồng bộ

D. Có tính mở rất cao

***Câu 6: Hệ điều hành được khởi động:***

A. Trong khi các chương trình ứng dụng được thực hiện.

B. Sau khi các chương trình ứng dụng được thực hiện.

C. Trước khi các chương trình ứng dụng được thực hiện.

D. Bất cứ lúc nào.

**Nội dung chuẩn bị:**

Học sinh cần đọc SGK tin học 10 BTH4, BTH5, 13 và xem clip bài giảng theo đường link.

Vận dụng kiến thức đã đọc và xem clip để làm các câu trắc nghiệm.

1. **Đáp án bài tập tự luyện:**