

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

VỤ GIÁO DỤC TRUNG HỌC

CHƯƠNG TRÌNH PHÁT TRIỂN GIÁO DỤC TRUNG HỌC

TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN GIÁO VIÊN

MÔN TIN HỌC

Lớp 6



HÀ NỘI - 2015

Phần 1.

MỘT SỐ HƯỚNG DẪN DẠY HỌC MÔN TIN HỌC LỚP 6 THEO MÔ HÌNH TRƯỜNG HỌC MỚI

I. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ BỘ MÔN

1. Vai trò của môn học

Ở nhà trường phổ thông, môn Tin học đóng một vai trò quan trọng đó là giúp cho học sinh (HS) hình thành và phát triển năng lực sử dụng CNTT và truyền thông (ICT). Cụ thể hơn môn Tin học góp phần hình thành và phát triển các năng lực sau ở HS.

- Năng lực sử dụng, quản lí các công cụ của ICT, khai thác các ứng dụng thông dụng của ICT khác;

- Năng lực nhận biết và ứng xử trong sử dụng ICT, phù hợp với chuẩn mực đạo đức, văn hoá của xã hội Việt Nam;

- Năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo với sự hỗ trợ của các công cụ ICT, bao gồm các khả năng tư duy về tự động hoá và điều khiển;

- Năng lực khai thác các ứng dụng, các dịch vụ của công nghệ kĩ thuật số của môi trường ICT để học tập có hiệu quả ở các lĩnh vực khác nhau;

- Năng lực sử dụng các công cụ và môi trường ICT để chia sẻ thông tin, hợp tác với mọi người.

Trong hệ thống các môn học ở trường phổ thông, Tin học đóng vai trò như một công cụ phục vụ và tạo môi trường trong việc giảng dạy các bộ môn, góp phần làm tăng hiệu quả giáo dục; Giúp cho các môn học có thể cập nhật liên tục những kiến thức mới nhất của xã hội.

Tin học tạo ra môi trường thuận lợi cho học tập suốt đời và học từ xa, làm cho việc trang bị kiến thức, kĩ năng và hình thành nhân cách cho HS không chỉ thực hiện trong khuôn khổ của nhà trường và các tổ chức đoàn thể, chính trị mà có thể thực hiện ở mọi nơi, mọi lúc.

2. Đặc điểm của môn học

a. Thực hành trên máy tính là yêu cầu bắt buộc trong dạy học bộ môn

Việc thiết kế các nội dung trong sách hướng dẫn học là để thực hiện việc dạy học trên máy tính. Trong đó một số nội dung còn được được diễn đạt hoàn toàn thông qua các thao tác cụ thể với phần mềm.

b. Kiến thức môn học gắn liền với công nghệ và thay đổi rất nhanh

Đặc thù này làm cho Tin học khác hẳn so với tất cả các môn học có liên quan đến công nghệ hay học nghề khác. Công nghệ thông tin, cụ thể là máy tính đã và đang thay đổi từng ngày và len lỏi trong mọi ngõ ngách của cuộc sống hằng ngày, trong mọi ngành, nghề khác nhau. Đặc thù này làm cho Tin học trở thành môn học khó giảng dạy nhất và đòi hỏi giáo viên (GV) phải không ngừng nâng cao trình độ cá nhân của mình mới đủ kiến thức cập nhật.

c. Môi trường thực hành rất đa dạng và không thống nhất

Đây cũng là một đặc thù rất nổi bật của bộ môn Tin học. Chỉ nói riêng họ hệ điều hành Windows cũng đã có nhiều phiên bản khác nhau hiện đang được dùng tại Việt Nam, ví dụ: Windows XP, Vista, 7, 8,... và sắp tới lại có thể là Windows 9, 10,... ; Tương tự như vậy, phần mềm Microsoft Office cũng đang phổ biến khá nhiều phiên bản khác nhau như Microsoft Office 2003, 2007, 2010, 2011,... Hệ thống cấu hình đĩa đi kèm tại các máy tính cũng rất đa dạng. Các máy tính có thể có một, hai hay nhiều hơn các ổ đĩa cứng bên trong. Trên các máy tính thậm chí có thể cài đặt song song nhiều hệ điều hành khác nhau. Do vậy, thông tin trong các tài liệu học chỉ mang tính định hướng về kiến thức môn học chứ không áp đặt quy trình thao tác trên máy tính hay một phần mềm cụ thể nào. Với mỗi bài học, tùy vào các điều kiện thực tế mà GV có thể hoàn toàn chủ động trong việc trình bày khái niệm, minh họa thao tác trên máy tính sao cho dễ hiểu nhất đối với HS.

d. Là một môn học mới được đưa vào giảng dạy trong nhà trường phổ thông

Tin học là một ngành công nghệ khá mới mẻ đối với Việt Nam và phát triển rất nhanh trên thế giới. Tại Việt Nam, Tin học mới được đưa vào nhà trường thành môn học chính thức. Chính vì các lí do trên mà Tin học, Máy tính mặc dù đối với xã hội đã phổ cập nhưng đối với nhà trường lại rất mới mẻ.

Từ các đặc thù quan trọng đã nêu trên, có một số lưu ý đối với GV giảng dạy bộ môn như sau.

(1) Việc giảng dạy trong các nhà trường cần phải rất linh hoạt, không nên áp đặt các tiêu chuẩn đánh giá chặt về phương pháp cũng như tiến độ giảng dạy.

(2) Các nhà trường cần ưu tiên tối đa trang thiết bị cho GV khi giảng dạy môn học này.

(3) GV dạy môn Tin học cần cập nhật kiến thức thường xuyên. Nhà trường cần tạo điều kiện cho các GV này có điều kiện học tập, nâng cao kiến thức và kinh nghiệm.

(4) Phương pháp giảng dạy cũng cần phải đổi mới và tuân theo các quy chế đặc biệt linh hoạt. Các phương pháp dạy học chủ yếu là phương pháp dạy học tích cực, thực hành; dạy học theo dự án; các hoạt động trải nghiệm sáng tạo.

(5) Việc đánh giá HS nên chú trọng đánh giá năng lực HS dựa trên kết quả của hoạt động là các sản phẩm cụ thể. Do vậy GV nên phối hợp nhiều phương pháp, kỹ thuật trong việc đánh giá HS.

3. Giới thiệu cấu trúc nội dung tài liệu hướng dẫn học

Cấu trúc nội dung Tin học 6 mô hình trường học mới gồm ba mô đun:

a. Mô đun I- Làm quen với Tin học và máy tính điện tử

Mô đun này gồm 9 bài lý thuyết và 8 bài thực hành, nhằm làm cho HS làm quen với máy tính và có những hiểu biết ban đầu rất cơ bản về lĩnh vực Tin học. Nội dung chính của mô đun tương đồng với nội dung cốt lõi của các chương I, II và III trong sách Tin học dành cho Trung học cơ sở Quyển 1, tuy nhiên được cấu trúc và sắp đặt hơi khác một chút, đặc biệt chú trọng thực hành, chỉ giới thiệu những kiến thức phổ thông ứng dụng thực tế. Một số điểm khác so với sách hiện hành cần chú ý là:

Tránh trang bị kiến thức hàn lâm có tính hệ thống, mô đun này không trình bày nguyên lý Von Neumann, khái niệm bit trong biểu diễn thông tin cũng chỉ được nêu sơ lược để HS hình dung và vận dụng được đơn vị đo dung lượng thông tin.

Một số kiến thức đã được cập nhật so với sách hiện hành và có nhiều yếu tố tích hợp với các môn học khác, điều này có thể thấy trong các bài: Khả năng của máy tính, Các thiết bị vào/ra, Làm quen với máy tính, Phần mềm, Hệ điều hành Windows, Một số phần mềm ứng dụng.

Đặc biệt quan tâm đến kỹ năng gõ 10 ngón, dạy kỹ và tăng thời lượng thực hành nói chung và kỹ năng đánh máy 10 ngón nói riêng.

Bổ sung thêm về cách cầm chuột và tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính để HS có ý thức bảo vệ sức khỏe và tuân theo các nguyên tắc vệ sinh khi làm việc với máy tính.

b. Mô đun 2- Mạng máy tính và Internet.

Mô đun này gồm 2 bài lý thuyết và 3 bài thực hành. Đây là phần nội dung của chương I trong sách hiện hành cho lớp 9- cuối cấp THCS (Tin học dành cho THCS Quyển 4). Hiện nay việc sử dụng Internet đã trở nên rất phổ biến, ngay cả đối với HS đầu cấp THCS, bởi vậy nội dung này cần được đưa xuống dạy sớm cho HS lớp 6. Để phù hợp với HS đầu cấp, mô đun bắt đầu bằng những bài thực hành, nhằm hình thành cho HS khả năng khai thác dịch vụ thông dụng trên Internet: dùng trình duyệt tìm kiếm thông tin, sử dụng thư điện tử. Trên cơ sở những trải nghiệm của HS về khai thác dịch vụ mạng ở các bài thực hành, các khái niệm cơ bản về mạng máy tính nói chung và Internet nói riêng được trình bày trong hai bài tiếp theo. Có một số điểm đáng lưu ý so với nội dung *Mạng máy tính và Internet* trình bày trong sách lớp 9 hiện hành:

- Dành thời gian cho thực hành nhiều hơn.
- Các kiến thức về mạng LAN, client-server, lược đồ mạng, HTML, tạo trang web đã được lược bỏ không trình bày trong mô đun, bởi đó là những kiến thức không thật cần thiết cho người dùng, đặc biệt là với HS THCS.
- Chú trọng và bổ sung một số nội dung tuy đơn giản nhưng cần thiết, như: tác hại của virus, phần mềm độc hại, spam, mặt trái của Internet, thói quen làm việc an toàn trên mạng.

c. Mô đun 3- Soạn thảo văn bản

Mô đun này gồm 8 bài. Do nội dung *Mạng máy tính và Internet* (trong sách hiện hành dạy ở lớp 9) được đưa xuống dạy ở lớp 6, nên nội dung soạn thảo văn bản được tách thành hai phần dạy ở cả lớp 6 và lớp 7. So với sách hiện hành, phần soạn thảo văn bản lớp 6 có một số điểm khác cần chú ý:

- Mỗi bài trong 7 bài đầu gồm cả lý thuyết và thực hành. Bài cuối cùng mới hoàn toàn là thực hành, nhằm giúp HS vận dụng tổng hợp tất cả các kỹ năng đã có được để tạo một sản phẩm văn bản.
- Lớp 6 HS chỉ học soạn thảo văn bản ở mức cơ bản, nội dung *Tìm kiếm và thay thế* và *Trình bày cô đọng bằng bảng* không có ở mô đun này.

- Mô đun *Làm quen với Tin học và máy tính* trước đó đã đặc biệt quan tâm hình thành kỹ năng gõ 10 ngón cho HS. Bởi vậy ở mô đun soạn thảo văn bản cần phải củng cố và hoàn thiện hơn kỹ năng đó. Cần thiết có những biện pháp khuyến khích động viên các em soạn thảo văn bản với kỹ năng gõ 10 ngón.
- Phiên bản MS. Word minh họa trong mô đun này thuộc bộ Office 2010.

Trên thực tế, nhà trường có quyền chủ động xây dựng kế hoạch giáo dục của mình, đảm bảo phù hợp với điều kiện, hoàn cảnh của địa phương, nhà trường và năng lực của GV, HS. Chẳng hạn, để phù hợp với một điều kiện cụ thể, Nhà trường có thể thêm hoặc bớt bài thực hành, bổ sung hoặc thay phần mềm (hoặc phiên bản phần mềm) mà GV và nhà trường đã cân nhắc lựa chọn.

Tài liệu Hướng dẫn học chỉ là một chỗ dựa cho GV, HS và phụ huynh (PH) về một khung nội dung được hướng dẫn triển khai trong một chuỗi hoạt động theo mô hình trường học mới. GV không nên hiểu rằng cần máy móc lặp lại trên lớp đúng mọi chi tiết trong sách hướng dẫn học, GV có quyền và có trách nhiệm sử dụng một cách linh hoạt sao cho phù hợp với điều kiện thực tế, để đạt hiệu quả trong dạy học theo đúng tinh thần của mô hình trường học mới. Thông qua việc dạy học, sử dụng tài liệu mô hình trường học mới, GV có những đóng góp ý kiến để giúp nhóm tác giả chỉnh sửa tài liệu hướng dẫn học ngày càng tốt hơn.

Cấu trúc chương trình và dự kiến thời lượng tương ứng như trong bảng sau:

MÔ ĐUN: LÀM QUEN VỚI TIN HỌC VÀ MÁY TÍNH (34 tiết)		
<i>Bài</i>	<i>Thời lượng</i>	<i>Ghi chú</i>
Bài 1 - Thông tin và Tin học	2	
Bài 2 - Các dạng thông tin	2	
Bài 3 - Khả năng của máy tính	2	
Bài 4 - Cấu trúc của máy tính	2	
Bài 5 - Các thiết bị vào/ra	2	
Bài thực hành 1 – Sử dụng chuột	2	
Bài thực hành 2 – Làm quen với máy tính	2	
Bài 6 – Tập gõ bàn phím	2	

Bài thực hành 3 – Làm quen với luyện gõ bàn phím	2	
Bài thực hành 4 – Luyện gõ bàn phím trình độ trung bình	2	
Bài thực hành 5 – Luyện gõ bàn phím trình độ nâng cao	2	
Bài thực hành 6 – Phần mềm trò chơi luyện gõ bàn phím	2	
Bài 7 – Phần mềm	2	
Bài 8 – Hệ điều hành Windows	2	
Bài thực hành 7 – Một số phần mềm ứng dụng	2	
Bài 9 – Lưu trữ thông tin trong máy tính	2	
Bài thực hành 8 – Các thao tác với tệp và thư mục	2	
MÔ ĐUN: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET (10 tiết)		
Bài thực hành 1 – Sử dụng trình duyệt web	2	
Bài thực hành 2 – Đăng kí tài khoản thư điện tử	2	
Bài thực hành 3 – Soạn, gửi và nhận thư điện tử	2	
Bài 1 – Mạng máy tính	2	
Bài 2 – Mạng Internet	2	
MÔ ĐUN: SOẠN THẢO VĂN BẢN (16 tiết)		
Bài 1 – Làm quen với soạn thảo văn bản	2	
Bài 2 – Soạn thảo văn bản đơn giản	2	
Bài 3 – Chỉnh sửa văn bản	2	
Bài 4 – Định dạng văn bản	2	
Bài 5 – Định dạng đoạn văn bản	2	
Bài 6 – Trình bày trang văn bản và in	2	
Bài 7 – Thêm hình ảnh để minh họa	2	
Bài 8 – Thực hành tổng hợp	2	
Thời lượng của môn Tin học 6 (3 mô đun):		
60t học + 10t thực hành bổ sung, ôn tập và kiểm tra đánh giá = 70 tiết		

Phần 2.

HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC DẠY HỌC

MÔ ĐUN I - LÀM QUEN VỚI TIN HỌC VÀ MÁY TÍNH

I. Giới thiệu chung

Mô đun đầu tiên này nhằm làm cho HS làm quen với máy tính và có những hiểu biết ban đầu rất cơ bản về lĩnh vực Tin học. HS sử dụng sách hướng dẫn học để thực hiện các hoạt động học tập dưới sự tổ chức, theo dõi, hỗ trợ và đánh giá của GV nhằm đạt được những mục đích sau đây:

Kiến thức

- Hiểu được khái niệm thông tin, biết Tin học là khoa học xử lý thông tin bằng máy tính điện tử. Biết những ứng dụng thực tế của máy tính trong khoa học kỹ thuật và đời sống, qua đó thấy được vai trò quan trọng của máy tính.
- Biết khái niệm bit, byte, KB, MB, GB.
- Biết sơ lược về cấu trúc của máy tính. Nhận biết được các bộ phận cơ bản của máy tính, các thiết bị lưu trữ và chức năng của chúng.
- Biết một cách tổng quan về phần mềm, biết chức năng của hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. Phân biệt được hai loại phần mềm này.
- Hiểu khái niệm tệp và thư mục, hiểu cách tổ chức tệp và thư mục theo dạng cây.

Kỹ năng

- Sử dụng máy tính với tư thế hợp vệ sinh (tư thế ngồi, cách cầm chuột).
- Sử dụng được chuột máy tính.
- Bước đầu sử dụng được một số phần mềm thông dụng (Calculator, Windows Media Player, Từ điển Lạc Việt), phần mềm trợ giúp học tập và

sử dụng trình duyệt Google Chrome để xem tin tức thời sự hàng ngày, tin dự báo thời tiết.

- Thực hiện thành thạo các thao tác như: tạo thư mục mới, sao chép, di chuyển tệp và thư mục. Bước đầu biết sử dụng chức năng Windows Explorer và Computer để quản lí các tệp và thư mục trong máy tính.
- Bắt đầu có kĩ năng gõ 10 ngón (chưa ở mức thành thạo).

Thái độ

- Muốn biết khả năng của máy tính, yêu thích môn học, có ý thức tìm cách sử dụng máy tính để nâng cao hiệu suất công việc, phục vụ học tập và đời sống.
- Biết được ích lợi và tầm quan trọng của kĩ năng gõ phím bằng mười ngón.
- Tự tin hơn về khả năng tự học sử dụng phần mềm, khả năng trình bày và khả năng cộng tác với người khác.

Năng lực hướng tới

- Năng lực sử dụng các công cụ phần mềm phục vụ học tập và cuộc sống.
- Năng lực tìm kiếm thông tin.
- Năng lực giải quyết vấn đề.

2. Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học

Nội dung chính của mô đun tương đồng với nội dung cốt lõi của các chương I, II và III trong sách Tin học dành cho Trung học cơ sở Quyền 1, tuy nhiên được cấu trúc và sắp đặt hơi khác một chút, đặc biệt chú trọng thực hành, chỉ giới thiệu những kiến thức phổ thông ứng dụng thực tế. Một số điểm cần chú ý là:

a. GV tránh sa vào việc giải thích kĩ lưỡng kiến thức hàn lâm, khái niệm bit trong biểu diễn thông tin cũng chỉ được nêu sơ lược để HS hình dung và vận dụng được đơn vị đo dung lượng thông tin.

b. Một số kiến thức đã được cập nhật so với sách hiện hành và có nhiều yếu tố tích hợp với các môn học khác, điều này có thể thấy trong các bài: Khả năng của máy tính, Các thiết bị vào/ra, Làm quen với máy tính, Phần mềm, Hệ điều hành Windows, Một số phần mềm ứng dụng.

c. Đặc biệt quan tâm đến kỹ năng gõ mười ngón.

d. Luôn quan tâm đến cách cầm chuột và tư thế ngồi làm việc với máy tính của HS trong mọi giờ thực hành, để HS có ý thức bảo vệ sức khỏe và tuân theo các nguyên tắc vệ sinh khi làm việc với máy tính.

3. Yêu cầu chuẩn bị

Các phương tiện dạy học cần thiết để tiến hành hoạt động dạy học ở mô đun này là:

- Tài liệu Hướng dẫn GV môn Tin học lớp 6 – Mô hình trường học mới.
- Tài liệu Hướng dẫn học Tin học lớp 6 – Mô hình trường học mới.
- Một số hình ảnh về nội dung bài học.
- Mỗi HS (hoặc mỗi nhóm) có một máy tính để thực hành.
- Phòng máy có trang bị máy tính cho GV và máy chiếu.
- Cài đặt các phần mềm cần dùng và tạo biểu tượng của chúng trên màn hình Desktop.
- Quy định thư mục trên ổ đĩa để lưu bài tập thực hành và các tệp tư liệu phục vụ hoạt động học tập.

Mỗi bài có thể có yêu cầu thêm (xem trong phần hướng dẫn cụ thể của mỗi bài).

BÀI 1.

THÔNG TIN VÀ TIN HỌC

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS những kiến thức và năng lực sau:

- Hiểu được khái niệm thông tin và lấy được ví dụ cụ thể để minh họa thế nào là thông tin.
- Chỉ ra được những vật mang tin hiện diện trong cuộc sống hàng ngày và thông tin mà chúng mang theo.

- Liệt kê được ba bước của hoạt động thông tin và cách thức con người thực hiện ba bước đó thông qua các giác quan và bộ óc của mình.
- Nêu được ví dụ cụ thể minh họa về ba bước của hoạt động thông tin.
- Biết Tin học là khoa học xử lý thông tin bằng máy tính điện tử.
- Bước đầu hiểu được nhiệm vụ của ngành Tin học.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Kiến thức xã hội: Một số HS đã biết hoặc nghe nói về thông tin, Internet, máy vi tính.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

(Như đã nêu ở đầu chương).

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của HS

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> HS lớp 6 (trừ những em ở vùng sâu vùng xa, dân tộc thiểu số) đều đã nghe nói về Internet, về cuộc cách mạng thông tin,... nên ít nhiều đã biết rằng thời đại thông tin bùng nổ xuất hiện những thiết bị tân tiến, thời thượng như iPhone, iPad. Ví dụ về Pheidippides trong phần khởi động này nhằm giúp HS biết rằng: - Thông tin có giá trị cực kì to lớn. - Tuy cuộc cách mạng về thông tin mới diễn ra vài thập kỉ gần đây nhưng loài người đã trao đổi thông tin với nhau từ thừa sơ khai. <i>Kết quả mong đợi:</i> Phần khởi động giúp HS hiểu về tầm quan trọng của thông tin từ đó có hứng thú tìm hiểu những hoạt động tiếp theo. Ngoài ra hoạt động <i>Khởi động</i> cũng tích hợp đôi nét kiến thức Lịch sử thế giới cổ đại.		

<i>Hoạt động nhóm:</i> Đọc nội dung trong sách, sau đó tìm thêm ví dụ khác để minh họa về giá trị của thông tin.	GV thường xuyên giám sát, hướng dẫn, gợi ý, giải đáp thắc mắc nảy sinh và khuyến khích HS thực hiện các nhiệm vụ học tập.	GV yêu cầu các nhóm báo cáo ví dụ tìm được, sau đó nhận xét.
<i>Đáp án gợi ý:</i> Trong kinh tế, nếu sớm biết thông tin cổ đông có thể nhanh chóng mua những cổ phiếu có lợi hoặc bán đi những cổ phiếu yếu kém, nhờ thế sẽ có lợi nhuận lớn. Nếu có thông tin sớm và chính xác về dự báo thời tiết thì người nông dân sẽ có những quyết định tốt hơn cho việc trồng trọt và thu hoạch, hạn chế được thiệt hại từ những thiên tai như mưa bão, nắng hạn, gió lốc. Tỉ phú Mark Zuckerberg sáng lập mạng xã hội Facebook giúp mọi người trao đổi thông tin với nhau. Năm 27 tuổi khối tài sản của Mark Zuckerberg đã lên tới 17,5 tỉ USD.		
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Khái niệm thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để tìm hiểu ba khái niệm: thông tin, vật mang tin và ngành Tin học.	GV quan sát, khi HS gặp khó khăn thì gợi ý để các em hiểu: - Thông tin là những hiểu biết về thế giới xung quanh. - Vật mang tin là những sự vật hiện tượng có hàm chứa thông tin, con người khi tiếp xúc hay quan sát vật mang tin thì sẽ thu nhận được thông tin trong đó. Ghi nhận những thắc mắc mà nhiều em gặp phải để giải thích chung cho cả lớp.	GV giải thích thêm về mặt tên gọi: "Tin" là "Thông tin", "học" là "khoa học", vì thế "<i>Tin học</i>" = "khoa học nghiên cứu về Thông tin".
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 1) HS trao	Đây là bài tập tương đối dễ nhưng HS có thể trả lời sai do hiểu biết xã hội còn hạn chế hoặc không cẩn thận, ví dụ:	

đổi với nhau để tìm thông tin chứa trong vật mang tin, sau đó cử đại diện báo cáo.	- Đèn tín hiệu giao thông màu đỏ - Cách đi tới một địa điểm nào đó. - Lời giảng của cô giáo - Đến giờ vào lớp hay giờ giải lao. GV đi quan sát từng nhóm, uốn nắn ngay những đáp án sai để nhóm đỡ tranh luận mất thời gian. GV yêu cầu các nhóm báo cáo kết quả và nhận xét. <i>Đáp án:</i> 1-e, 2-a, 3-h, 4-b, 5-c, 6-g, 7-f, 8-d.	
2. Hoạt động thông tin của con người <i>Hoạt động cá nhân:</i> Quan sát hình vẽ để hiểu ba bước hoạt động thông tin, đọc ví dụ về người lái xe để củng cố kiến thức.	GV nhắc HS chú ý tìm hiểu hai khái niệm <i>thông tin vào</i> và <i>thông tin ra</i>. GV nhắc HS đọc ví dụ về hoạt động thông tin của người lái xe để hiểu rõ về ba bước hoạt động thông tin.	Giải thích để các em hiểu: <i>thông tin vào</i> là thông tin thu nhận được, sau quá trình xử lý (suy nghĩ, suy luận, ra quyết định) thì con người có <i>thông tin ra</i>.
3. Thu nhận thông tin <i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 2) HS trao đổi để tìm lời giải sau đó cử đại diện báo cáo.	<i>Ý tưởng sư phạm:</i> hoạt động cá nhân ở trên mô tả khái quát ba bước của hoạt động thông tin, hoạt động này (và hoạt động tiếp theo) tập trung giới thiệu về bước một: thu nhận thông tin. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS hiểu rõ giác quan nào phụ trách thu nhận dạng thông tin gì, qua đó củng cố lại kiến thức: thông tin tồn tại dưới những dạng cơ bản là hình ảnh, âm thanh, ngoài ra còn có mùi vị, cảm giác của làn da,... Đây là bài dễ nên hầu hết các em sẽ làm được. <i>Đáp án:</i> 1-c; 2-e; 3-a; 4-b; 5-d. GV yêu cầu các nhóm báo cáo kết quả và nhận xét.	
4. Hỗ trợ của máy tính trong việc thu nhận thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS đọc thông tin trong	Giải thích những thắc mắc của HS (nếu có), ví dụ: - Siêu âm: âm thanh tần số thấp hơn khả năng nghe thấy của tai người.	GV gợi ý để các em thấy rằng, chúng ta phải chế tạo ra công cụ để không thua kém thậm chí vượt hơn các loài vật trong việc thu nhận thông tin. Đó là các dụng cụ như ống nhòm

bảng để thấy rằng giác quan của con người thua kém nhiều loài động vật khác, từ đó hiểu vì sao con người cần sự hỗ trợ của các công cụ trong việc thu nhận thông tin.	- Ống nhòm nhìn trong đêm quan sát các vật nhờ tia hồng ngoại mà chúng phát ra. Với HS giỏi, GV có thể mở rộng: robot Curiosity khác những robot trong cuộc thi Robocon ở điểm nào? (tự hoạt động theo chương trình máy tính lập sẵn chứ con người không điều khiển trực tiếp vì khoảng cách xa nên thời gian gửi tín hiệu quá lâu).	(ban ngày nhìn xa hàng km, nhìn được cả ban đêm), ống nghe y tế, thiết bị đo mùi,... GV cho HS quan sát hình ảnh về robot thám hiểm tự hành Curiosity của Mỹ đổ bộ lên Sao Hoả vào ngày 6-8-2012, nó được điều khiển tự động bằng máy tính để di chuyển trên bề mặt sao Hoả, tự động phân tích mẫu đất đá và gửi thông tin về Trái Đất, giúp con người thu nhận được thông tin về sao Hoả.
--	--	---



Curiosity-robot tự hành thám hiểm sao Hoả. Nguồn: <http://vnexpress.net/tin-tuc/khoa-hoc/robot-tham-hiem-sao-hoa-bi-chap-mach-3153355.html>.

5. Xử lý thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc thông tin. <i>Hoạt động cặp đôi:</i>	<i>Ý tưởng sư phạm:</i> Hoạt động này và hoạt động tiếp theo giới thiệu để HS hiểu hoạt động xử lý thông tin của con người diễn ra bằng công cụ gì, vì sao cần phải có sự trợ giúp của máy tính.
---	---

(Bài tập số 3) HS đọc nội dung trong sách để hiểu rằng ngoài bộ não của bản thân thì con người cần thêm máy tính để hỗ trợ việc xử lý thông tin. Điền vào các ô trống trong bảng. Cử đại diện báo cáo kết quả.	Kết quả mong đợi: HS hiểu được rằng nhu cầu xử lý thông tin của con người lớn hơn so với năng lực của chính họ, vì thế con người chế tạo ra máy tính để hỗ trợ.	
	Nhắc HS: - HS quan sát ví dụ mẫu là trường hợp 1 để biết cách điền cho ba trường hợp còn lại. - Phải phân tích rõ thông tin vào là gì, thông tin ra là gì, quá trình xử lý diễn ra thế nào?	Đây là dạng câu hỏi mở, HS có thể đưa ra những đáp án khác nhau về cách diễn đạt nhưng nếu ý đúng thì vẫn được chấp nhận. GV yêu cầu các nhóm báo cáo kết quả và nhận xét.

Đáp án gợi ý:

Ví dụ	Thông tin vào	Cơ sở để xử lý thông tin hay ra quyết định	Thông tin ra
	Vị trí và tiếng gọi của đồng đội và đối phương xung quanh, tiếng còi của trọng tài, hình ảnh về quả bóng đang chuyển động.	Kinh nghiệm chơi bóng của bản thân, dặn dò về chiến thuật của huấn luyện viên trước trận đấu.	Quyết định chạy tới đâu, rê bóng tiếp hay chuyền cho ai,..
	Vị trí các quân cờ.	Kinh nghiệm chơi cờ.	Quyết định đi nước cờ tiếp theo.
	Lời giới thiệu của người thuyết minh, hình ảnh các mẫu vật trưng bày.	Lắng nghe, so sánh để ghi nhớ.	Hiểu biết về các sinh vật trong tự nhiên.

Hoạt động cá nhân: Đọc để hiểu vai trò trợ	GV quan sát, khi HS gặp khó khăn thì tìm cách gợi ý để các em hiểu.	Giải thích cho HS hiểu sơ lược: mọi thông tin có thể chuyển thành các số, mọi
---	--	--

giúp của máy tính đối với hoạt động xử lý thông tin của con người.		công việc xử lý thông tin đều có thể chuyển thành các phép tính, vì thế tuy chỉ biết làm phép tính nhưng máy tính có thể thực hiện được mọi thao tác xử lý thông tin.
6. Lưu trữ và trao đổi thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc sách để hình dung khả năng lưu trữ khổng lồ của máy tính và sự hỗ trợ của nó đối với hoạt động trao đổi thông tin.	GV quan sát, khi HS gặp khó khăn thì tìm cách gợi ý để các em hiểu. Lưu ý HS về khái niệm <i>phần mềm</i>, đây là khái niệm rất quan trọng, sẽ còn dùng nhiều trong các bài tiếp theo nên HS cần hiểu và nhớ.	Với những đối tượng HS giỏi hoặc thạo máy tính, GV có thể giải thích thêm để HS hiểu rằng đi đôi với khả năng lưu trữ khổng lồ thì khả năng truy xuất (tìm và lấy ra) của máy tính cũng rất nhanh chóng. Ví dụ như máy tìm kiếm Google, chỉ trong vài giây có thể tìm kiếm hàng triệu thư viện và nguồn lưu trữ.
C. Hoạt động luyện tập		
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 4) HS trao đổi với nhau để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo kết quả.	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. GV giải thích rằng hoạt động (B) là xử lý thông tin, còn (E) là thu nhận thông tin. Các hoạt động còn lại - ghi chép, chụp ảnh, ghi âm - đều là hoạt động lưu trữ thông tin. <i>Đáp án:</i> A, C, D.	
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 5) HS Trao đổi với nhau để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo kết quả.	Không chỉ xác định đâu là hoạt động trao đổi thông tin mà GV nên yêu cầu HS chỉ rõ ai/đối tượng nào chủ động gửi thông tin, còn ai/đối tượng nào nhận thông tin. <i>Đáp án:</i> A, B, D, E.	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. GV giải thích rằng hoạt động (C) là trao đổi giá trị vật chất (tiền bạc) chứ không phải trao đổi thông tin - vốn là thứ phi vật chất.

Hoạt động nhóm: (Bài tập số 6) HS Trao đổi với nhau để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo kết quả.	GV gợi ý: bảng điểm gồm tên các môn học và điểm trung bình. Đáp án: A, B.	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. GV giải thích: dựa trên thông tin vào là bảng điểm thì không thể suy ra kết luận C và D, do đó C và D không thể là thông tin ra.
D. Hoạt động vận dụng Chó mèo và các loại động vật, thậm chí cả một số loài côn trùng như ong cũng đều có khả năng trao đổi thông tin. Chó có thể diễn đạt và biểu thị thông tin tới chủ thông qua tiếng sủa và ngôn ngữ cơ thể (vẫy đuôi), với đồng loại chúng còn có thể sử dụng mùi cơ thể để đánh dấu lãnh thổ.		
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Gợi ý ba ví dụ trong đó con người xử lý thông tin: - Theo nhóm: hoạt động theo nhóm mà HS đang tiến hành. - Mỗi người bắt buộc phải xử lý thông tin một cách độc lập trong một khoảng thời gian ấn định sẵn: HS làm bài kiểm tra 45 phút. - Cá nhân xử lý thông tin với sự trợ giúp của máy tính: chơi game trên máy tính.		

BÀI 2.

CÁC DẠNG THÔNG TIN

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS những kiến thức và năng lực sau:

- Nhớ và liệt kê được những dạng thông tin cơ bản: văn bản, hình ảnh và âm thanh.
- Hiểu được rằng không chỉ nội dung mà cách biểu diễn thông tin cũng quan trọng không kém.

- Biết khái niệm bit, byte, KB, MB, GB.
- Biết máy tính biểu diễn thông tin dưới dạng dãy bit.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Thông tin có giá trị quan trọng đối với con người.
- Thông tin gồm nhiều dạng, mỗi dạng được con người thu nhận qua một giác quan tương ứng, ví dụ mắt thu nhận hình ảnh, tai nghe âm thanh.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

(Như đã nêu ở đầu chương).

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của HS

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Qua bài trước HS đã biết thông tin có thể tồn tại dưới dạng hình ảnh và âm thanh, trong đó văn bản là vật mang tin đặc biệt (chỉ người biết chữ mới hiểu). Hoạt động này nhằm giúp HS làm quen và phân biệt ba dạng biểu diễn thông tin cơ bản là văn bản, hình ảnh và âm thanh. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS hiểu được, dưới góc độ thông tin, từ "OÁI !" trong tranh là văn bản, không phải là âm thanh. Từ đó dẫn dắt HS tới thắc mắc và suy nghĩ về những dạng tồn tại của thông tin trong cuộc sống hàng ngày.		
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 1) HS trao đổi	Đặt câu hỏi cho HS: - Hình vẽ chú mèo	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét.

với nhau để xác định dạng biểu thị của thông tin trong truyện tranh, sau đó cử đại diện báo cáo.	Doraemon là dạng thông tin gì? - Từ "OÁI !" trong tranh có phải âm thanh không? Nếu có HS chọn đáp án “Không theo ba dạng trên” (ví dụ: kí hiệu, chữ viết tiếng Nhật,...) thì GV giải thích rằng thực chất chúng cũng là hình ảnh hoặc văn bản mà thôi.	Đáp án: ☒ Văn bản. ☒ Hình ảnh. Khẳng định rằng thông tin trong truyện tranh chỉ tồn tại dưới hai dạng là văn bản và hình ảnh, không có âm thanh. Đài, tivi mới truyền thông tin qua âm thanh.
--	--	--

B. Hoạt động hình thành kiến thức

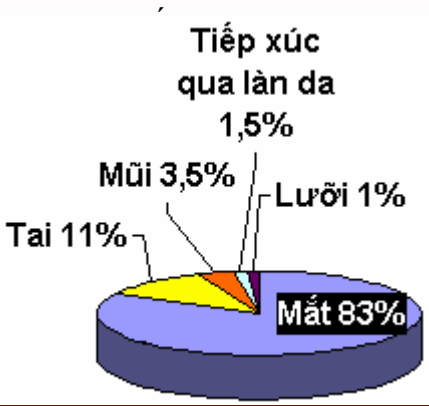
1. Ba dạng tồn tại chính của thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để biết ba dạng tồn tại chính của thông tin.	HS lớp 6 còn bé nên hiểu biết xã hội còn hạn chế, có thể có nhiều thắc mắc. GV cần lắng nghe để giải thích cặn kẽ cho HS hiểu.	GV giải thích để HS hiểu rằng văn bản, hình ảnh và âm thanh là những dạng thông tin quan trọng nhất, thông tin chúng ta thu nhận được hầu hết đều tồn tại dưới những dạng này.
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 2) HS điền vào chỗ trống, sau đó cử đại diện báo cáo	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. GV hướng dẫn các em phân biệt thông tin và vật mang tin. Đề mở nên đáp án chỉ là gợi ý, HS có thể có những cách diễn đạt khác, nếu đúng thì GV vẫn tán thành hơn nữa cần khích lệ. Ví dụ: đèn giao thông ở các nước phát triển có cả loa để người khiếm thị cũng có thể đi qua đường.	

Đáp án gợi ý:

Trường hợp	Vật mang thông tin dưới dạng văn bản	Vật mang thông tin dưới dạng hình ảnh	Vật mang thông tin dưới dạng âm thanh
Bài học hàng ngày ở lớp.	Các dòng chữ trong sách vở.	Những hình vẽ trong sách.	Lời giảng bài của cô giáo.

Một trận đấu bóng đá phát trên TV.	Tên đội bóng, tỉ số hiện giờ, thời gian của hiệp đấu.	Những hình ảnh về trận đấu.	Lời của bình luận viên, những âm thanh của trận đấu.
Cuốn truyện tranh Doremon.	Lời thoại của nhân vật (những câu đối đáp, lời trò chuyện).	Các hình vẽ.	Không có.
Đèn tín hiệu giao thông ở ngã tư.	Không có.	Đèn đỏ, đèn xanh, đèn vàng.	Không có.

2. Biểu diễn thông tin trong máy tính <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu thông tin bên trong máy tính được biểu diễn dưới dạng dãy bit.	GV giải thích để HS hiểu rằng: - Bit là đơn vị nhỏ nhất để đo thông tin. Bit nhỏ tới mức phải dùng tới 16 bit mới biểu thị được một chữ cái (trong bộ mã UNICODE 16 bit). - Bên trong máy tính thì thông tin được biểu diễn dưới dạng các bit. - Thông tin vào (văn bản, âm thanh, hình ảnh) được biến đổi thành dãy các bit. Sau khi máy xử lý xong, thông tin kết quả dưới dạng các dãy bit lại được biến đổi trở về dạng ban đầu (văn bản, âm thanh, hình ảnh). Để làm cho HS không thấy bối rối, GV không nên: - cố gắng giải thích về khái niệm bit, ví dụ như nói rằng "<i>bit là lượng thông tin biểu thị cho 1 trong 2 khả năng...</i>". - đề cập tới hệ đếm nhị phân.
3. Các đơn vị đo thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để biết tên và giá trị của các đơn vị đo thông tin: byte, KB, MG, GB.	GV chỉ yêu cầu HS nhớ rằng: - giống như bit, byte cũng là một đơn vị thông tin. - KB xấp xỉ một nghìn byte. - MB xấp xỉ một triệu byte. - Giga xấp xỉ một tỉ byte. - cách phát âm tên các đơn vị: byte, KB, MB, GB. Ở lớp 6 HS mới bắt đầu học về lũy thừa, vì thế GV không

	nên yêu cầu HS nhớ chính xác rằng Kilo = $2^{10} = 1024$ mà chỉ nhớ rằng byte, KB, MB, GB đơn vị sau gấp khoảng một ngàn lần đơn vị trước. GV yêu cầu HS đọc đúng tên các đơn vị: byte, KB, MB, GB.
C. Hoạt động luyện tập	
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 3) Ước tính xem chiếc USB chứa được lượng thông tin tương đương bao nhiêu cuốn sách. Cử đại diện báo cáo.	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. Bài tập này nhằm giúp HS nhớ được giá trị của những đơn vị thông tin thường gặp là bit, byte, MB và GB, qua đó thấy được khả năng lưu trữ thông tin to lớn của các thiết bị Công nghệ thông tin. Đáp án: 16 bit = 2 byte. Mỗi quyển sách chứa lượng thông tin là $2 \times 80 \times 30 \times 200$ xấp xỉ 1MB. Vậy 16GB chứa được khoảng 16 ngàn cuốn sách, với giả thiết sách chỉ toàn chữ không có hình ảnh. Xét trường hợp sách có tranh ảnh thì còn phụ thuộc vào kích thước ảnh lớn hay bé, với từ điển thì kích thước của các hình vẽ hay ảnh chụp tương đối nhỏ, 16GB chứa được khoảng 8000 cuốn.
D. Hoạt động vận dụng	
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> Thảo luận để chọn hai giác quan cho robot, sau đó cử đại biểu báo cáo.	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. HS có thể chọn xúc giác với lí do là có xúc giác thì robot mới cảm nắm được chính xác các đồ vật. GV hướng các em tới việc lựa chọn thị giác và thính giác bằng cách đặt  robot không nghe được lệnh, nếu không có mắt thì dù nghe được lệnh cũng không thực hiện được lệnh. GV khái quát hoá lên: mắt

	và tai sở dĩ quan trọng là vì đa số thông tin hàng ngày con người thu nhận đều thông qua hai giác quan này. Các nhà nghiên cứu đã thống kê tỉ lệ thông tin thu nhận thông qua 5 giác quan là: mắt (83%), tai (11%), mũi (3,5%), làn da (1,5%) và lưỡi (1%). Vậy mắt và tai thu nhận những dạng thông tin gì mà chiếm tỉ lệ cao như vậy? Đó là các thông tin tồn tại dưới ba dạng cơ bản: văn bản, hình ảnh và âm thanh.
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng	
Tìm ví dụ về những sự kiện hay vật mang tin không biểu diễn thông tin theo ba dạng cơ bản là văn bản, hình ảnh hay âm thanh.	GV gợi ý: tìm những thông tin được thu nhận qua ba giác quan còn lại là vị giác, xúc giác và khứu giác. Ví dụ: - chữ nổi Braille dành cho người mù (xúc giác). - mùi khét trong bếp báo hiệu có món ăn bị nấu quá lửa (khứu giác). - vị của món ăn cho biết nó mặn, ngọt hay chua (vị giác). GV chốt lại: các em đã thấy là khó tìm ví dụ, từ đó ta thấy rằng đa số thông tin đều được biểu thị dưới ba dạng cơ bản là văn bản, hình ảnh hay âm thanh.

BÀI 3.

KHẢ NĂNG CỦA MÁY TÍNH

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS những kiến thức và năng lực sau:

- Nêu được một cách tóm tắt những khả năng của máy tính.
- Biết những ứng dụng thực tế của máy tính trong khoa học kỹ thuật và đời sống, qua đó thấy được vai trò quan trọng của máy tính.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Máy tính có khả năng trợ giúp con người trong việc xử lý thông tin.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

(Như đã nêu ở đầu chương).

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của HS

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Qua ví dụ về hai siêu máy tính Deep Blue và Roadrunner, HS thấy được khả năng xử lí thông tin vô cùng nhanh chóng của máy tính, từ đó HS có thể có quan niệm thiên lệch rằng máy tính là vạn năng. Tuy nhiên nhận xét thứ hai lại gợi ý cho HS nghi ngờ quan niệm này, chẳng hạn: "máy tính không có chân tay, làm sao mà đan lát, cấy cây,... " được? Hoạt động này yêu cầu các nhóm bình luận về hai nhận xét đó. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS cho rằng cả hai nhận xét có vẻ đều chưa thật sự chính xác, từ đó băn khoăn không rõ khả năng của máy tính đến đâu, việc gì máy tính làm được và việc gì không làm được, từ đó HS có ham muốn tìm hiểu và tham gia những hoạt động tiếp theo.		
<i>Hoạt động nhóm:</i> Đọc hai ví dụ để hiểu khả năng to lớn của máy tính. Thảo luận về hai ý kiến A và B. Cử đại diện báo cáo.	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. GV hướng HS đi tới ý nghĩ rằng hai ý kiến A và B đều chưa chính xác. a) Máy tính chưa phải là vạn năng, khả năng của chúng còn hạn chế trong một số lĩnh vực sẽ được mô tả chi tiết hơn trong hoạt động tiếp theo. b) Máy tính không chỉ được dùng trong một vài lĩnh vực khoa học mà chúng còn có nhiều năng lực khác sẽ được mô tả chi tiết hơn trong hoạt động tiếp theo. Chẳng hạn việc cấy cây đồng áng của nhà nông, việc đan lát của thợ thủ công, việc đục đẽo chạm khắc của thợ mộc,... nếu sử dụng máy móc hoạt động dưới sự điều khiển của máy tính thì sẽ cho hiệu quả cao hơn nhiều so với con người.	

	Tuy nhiên GV không nên chỉ rõ khả năng của máy tính tới đâu để HS có sự tò mò trước khi bước vào hoạt động tiếp theo.	
B & C. Hoạt động hình thành kiến thức và luyện tập		
1. Khả năng của máy tính <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu năng lực xử lí, lưu trữ và trao đổi thông tin của máy tính.	GV phân tích các năng lực của máy tính: - Khả năng làm tính nhanh và chính xác (tức là không nhầm lẫn). - Làm việc liên tục không cần nghỉ ngơi. - Khả năng lưu trữ lượng thông tin lớn và tốc độ truy xuất (tìm kiếm và lấy ra) cực kì nhanh. - Truyền thông tin qua khoảng cách xa trong thời gian ngắn.	GV cần phân biệt cho HS rõ làm tính một cách chính xác không có nghĩa là thực hiện được phép tính với nhiều chữ số thập phân sau dấu phẩy (như SGK mô tả ở trang 10 thông qua ví dụ về số Pi vì nhiều chữ số sau hay trước dấu phẩy cũng không khác gì nhau về độ phức tạp. Làm tính một cách chính xác ở đây nghĩa là máy tính không bao giờ nhầm lẫn. Nếu kết quả sai thì đó là do lỗi của người điều khiển chứ không phải do máy.
- Con người đôi khi nhầm lẫn và sai sót, GV kể một ví dụ cho HS. <i>“ Ngày 8/12/2005, nhân viên của công ti chứng khoán Mizuho (Nhật) đã bán nhầm 610.000 cổ phiếu của hãng J-Com với giá 1 yên trong khi giá thực của một cổ phiếu là 610.000 yên. Nhầm lẫn này đã khiến Mizuho thiệt hại 40 tỉ yên và chủ tịch công ti phải từ chức ”</i> - GV cần giải thích thêm, chỉ lưu trữ được nhiều vẫn chưa đủ, ví dụ một thư viện chứa càng nhiều sách thì lại càng khó tìm ra một quyển sách. Cần phải có tốc độ truy xuất nhanh thì khối thông tin đó mới trở nên hữu ích. Máy tính có tốc độ truy xuất (tìm kiếm và lấy ra) thông tin rất nhanh. Ví dụ chiếc đĩa cứng chứa được thông tin bằng cả một thư viện nhưng đầu đọc ghi của nó có thể đọc ra thông tin chỉ trong vài phần trăm giây. Với công cụ Google ta có thể tìm kiếm trong hàng vạn thư viện trên toàn thế giới chỉ trong một giây.		

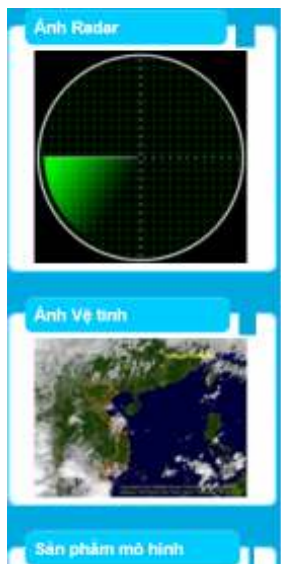
- Khả năng truyền thông tin nhanh và xa không phải là năng lực riêng của Internet mà của mạng máy tính nói chung, tại thời điểm này HS chưa được học về mạng nhưng các em đã nghe nói về Internet, vì thế sách viết là “mạng Internet” để đại biểu cho mạng máy tính nói chung.		
Hoạt động cặp đôi: Làm bài tập, sau đó chia sẻ và so sánh kết quả với các nhóm khác. Báo cáo kết quả.	GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. Ý tưởng sư phạm: Bài tập này nhằm củng cố và hệ thống lại kiến thức của HS về những khả năng của MT. GV giải thích: Với công cụ Google hầu như ta có thể tìm kiếm mọi thông tin mà mình cần trong vài giây, điều đó cho thấy khả năng tìm kiếm thông tin của máy tính nhanh chóng như thế nào. Đáp án: A-3, B-1, C-4, D-2.	
2. Vai trò và đóng góp của máy tính trong xã hội Hoạt động cá nhân: Đọc sách để hiểu rõ vai trò của máy tính và Tin học trong khoa học kỹ thuật và đời sống xã hội.	Đây là nội dung khó và trừu tượng do HS lớp 6 chưa có đủ kiến thức xã hội về những ngành nghề như Tài chính thương mại, Khí tượng thủy văn,... nên khó có thể hiểu thấu đáo. GV quan sát giải thích những thắc mắc của HS.	GV cần giải thích sơ bộ một số lĩnh vực dưới đây với mục đích làm cho HS hiểu rằng công việc của những ngành và lĩnh vực đó yêu cầu rất nhiều việc tính toán mà nếu làm thủ công thì không thể làm kịp. Cách giải thích cần đơn giản, không nên đi sâu vào bản chất để tránh những kiến thức khó.
GV cần giải thích sơ bộ một số lĩnh vực dưới đây: Tài chính và thương mại: việc kinh doanh buôn bán có rất nhiều khoản tiền lớn nhỏ phức tạp, nếu ghi chép và tính toán bằng tay sẽ dễ nhầm lẫn và thiếu sót. Máy tính và những phần mềm, ví dụ như phần mềm bảng tính điện tử MS. Excel, đã trợ giúp rất đắc lực cho công việc kế toán. Ngành khí tượng thủy văn, địa chất và các khoa học tự nhiên: Ví dụ về việc dự báo thời tiết: không thể chỉ phán đoán đơn giản theo kiểu "chuồn chuồn bay thấp thì mưa" mà phải căn cứ trên số liệu khí tượng về nhiệt độ, áp suất, độ ẩm, tốc độ gió, hướng gió, lượng mây, loại mây,... từ các trạm quan trắc cố định và di động trên cả nước gửi		

về, sau đó mới áp dụng các mô hình toán học phức tạp để đưa ra kết quả. GV cho HS xem trang web của Trung tâm Dự báo khí tượng thủy văn Trung ương:

<http://www.nchmf.gov.vn/web/vi-VN/103/3/0/qa/Default.aspx>

để các em thấy ở đó mô hình dự báo thời tiết HRM được dùng để dự báo thời tiết ở nước ta phải dựa trên rất nhiều thông số chuyên ngành phức tạp như thế nào.

Lưu ý các em mục “Mức độ chạy song song: 32 CPU” có nghĩa là phải dùng 32 máy tính đồng thời hoạt động trong 6 giờ đồng hồ mới tính ra những kết quả dự báo thời tiết.



Ảnh Radar

Ảnh Vệ tinh

Sản phẩm mô hình

Các thông số và sản phẩm của mô hình :

Số liệu đầu vào và cập nhật biên:	mô hình toàn cầu GME từ 00 đến 72h cách nhau 03h
Độ phân giải của mô hình GME:	0.35° (tương đương 40 km)
Mức độ chạy song song:	32 CPU
Số mức chuẩn đưa ra sản phẩm:	5°S-35°N, 80°-130°E (Miền lớn) 7.125°N-27.125°N, 97.125°-117.125°E (Miền nhỏ)
Độ phân giải ngang:	0.25°, 0.125° (tương đương 28km và 14km)
Độ phân giải thẳng đứng:	40 mức.
Bước thời gian tích phân:	120 (90) giây
Số lần chạy trong 1 ngày :	4 lần (00Z (07), 06Z(13), 12Z(19) và 18Z(01))
Bước thời gian đưa ra sản phẩm:	cách nhau 6 giờ
Số mức chuẩn đưa ra sản phẩm:	bề mặt và 4 mức trên cao (850, 700, 500 và 200 hPa)
Các trường phân tích và dự báo:	Tại bề mặt: áp suất mực biển, lượng mưa, nhiệt độ không khí tại độ cao 2 mét, gió tại độ cao 10 mét Tại các mức trên cao: độ xoáy, độ tán, tốc độ thẳng đứng, độ cao địa thế vị, độ ẩm

Hoạt động nhóm:

(Bài tập số 2) HS đọc đầu bài và so sánh với các lĩnh vực ngành nghề đã nêu ở phần lí thuyết để tìm xem mỗi ứng dụng thuộc lĩnh vực ngành nghề nào. Cử đại biểu báo cáo.

GV yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét.

Mô tả khái quát: Hoạt động trên đã liệt kê tám ngành nghề lĩnh vực có sử dụng máy tính. Bài tập này nêu ví dụ cụ thể cho từng lĩnh vực nhằm giúp cho HS hiểu rõ ứng dụng của máy tính.

Kết quả hướng tới: HS hiểu rõ và có thể tự mình tìm thêm những ví dụ khác để minh họa cho vai trò của máy tính trong những lĩnh vực ngành nghề của đời sống xã hội.

Đáp án:

- AutoCAD: Thiết kế máy móc và công trình kiến trúc.
- Phần mềm Rapid Typing: Giáo dục.
- Mô hình dự báo thời tiết HRM: Ngành khí tượng thủy văn.

- d) Instant Heart Rate: Y tế.
- e) Sàn chứng khoán NASDAQ: Tài chính và thương mại.
- f) Bkav SmartHome: Điều khiển tự động.
- g) MS. Office: Công việc văn phòng.
- h) Kĩ xảo đồ hoạ: Lĩnh vực giải trí.

GV giải thích thêm hoặc lấy ví dụ khi cần thiết:

- a) AutoCAD: GV vào Google, chọn chế độ tìm kiếm ảnh (bấm vào nút Images) với từ khoá "AutoCAD" rồi cho HS xem những hình vẽ hiện ra để các em thấy rằng AutoCAD là công cụ đồ hoạ dùng để thiết kế ra nhà cửa, máy bay, ô tô, máy móc,...
- b) Phần mềm Rapid Typing: đơn giản, không cần giải thích thêm.
- c) Mô hình dự báo thời tiết HRM: GV có thể vào trang web <http://www.nchmf.gov.vn/web/vi-VN/103/3/0/qa/Default.aspx> để cho HS xem thêm một số thông tin về mô hình dự báo thời tiết này.
- d) Instant Heart Rate: GV tìm Google với từ khoá "phần mềm Instant Heart Rate" rồi cho các em xem màn hình kết quả (vì các em chưa học cách tìm kiếm thông tin bằng công cụ Google).
- e) Giải thích sơ bộ để các em hiểu giao dịch tài chính trực tuyến nghĩa là chuyển tiền từ người mua sang người bán thông qua mạng máy tính.
- f) Phần mềm Bkav SmartHome: GV gợi ý các em tự mình tưởng tượng thêm chức năng cho ngôi nhà thông minh.
- g) Bộ phần mềm MS. Office: sẽ học ở các chương tiếp theo.
- h) Kĩ xảo điện ảnh: là dùng máy tính tạo ra những đoạn phim hoạt hình trông giống như thật. Tham khảo ảnh về phim King Kong ở phía trên.

3. Hạn chế của máy tính

Hoạt động cá nhân:

Đọc nội dung trong sách để hiểu rằng hiện nay ở một số lĩnh vực cá biệt, khả năng của máy tính còn hạn chế so với con người.

Ý tưởng sư phạm: Hoạt động số 1 đã làm sáng tỏ rằng máy tính không phải là vạn năng. Hoạt động này nhằm làm rõ hơn máy tính còn thua kém trí tuệ con người ở những điểm nào.

Kết quả hướng tới: HS hiểu rõ rằng khả năng của máy tính còn hạn chế so với con người ra sao.

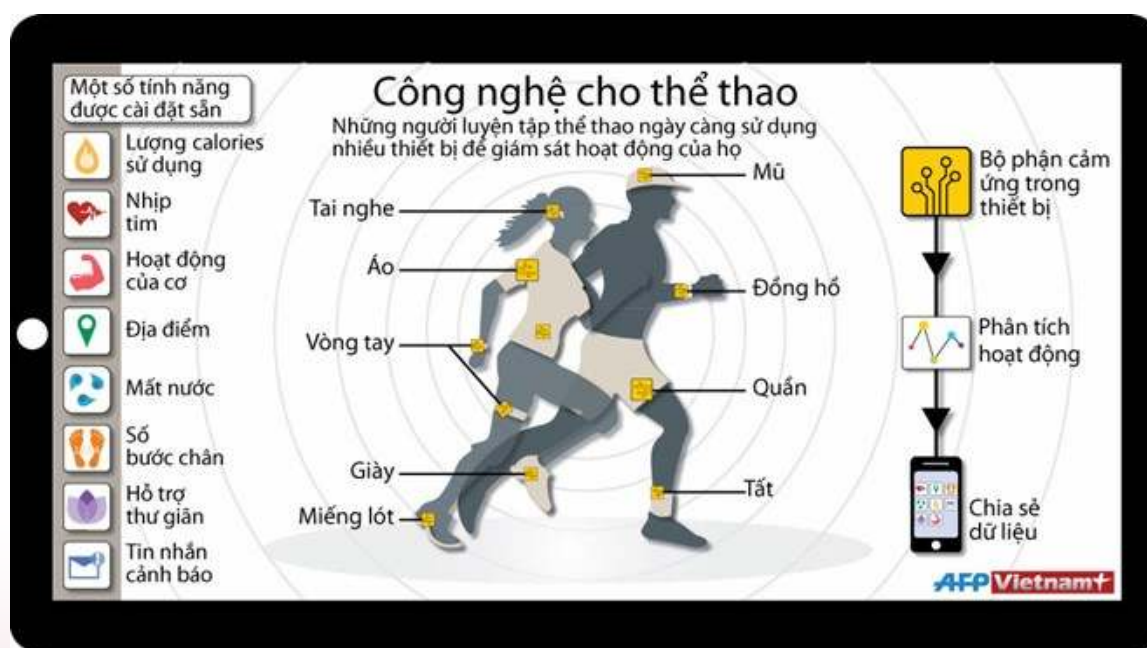
D. Hoạt động vận dụng

Đây là bài tập dạng mở, HS cần suy nghĩ rồi bình luận về những mệnh đề cho trước.

Kết quả hướng tới: Mục đích của hoạt động này là để HS thấy rằng trong xã hội hiện đại ngay cả những lĩnh vực tưởng như không liên hệ gì nhưng thực ra vẫn có liên quan chặt chẽ với máy tính bởi vì con người sẽ đạt hiệu quả tốt hơn trong lĩnh vực đó nếu được sự trợ giúp của máy tính và Tin học.

Đáp án gợi ý: Sau đây là ứng dụng của máy tính và tin học trong một số lĩnh vực:

- Trong lĩnh vực tập luyện và thi đấu thể thao, các thiết bị công nghệ cao ngày càng được sử dụng rộng rãi để giúp vận động viên theo dõi các chỉ số sức khỏe như nhịp tim, huyết áp... nhằm tránh vận động quá mức có hại cho sức khỏe. Xem hình vẽ để thấy áo, mũ, vòng tay, tất,... đều trở thành những thiết bị thu nhận thông tin rồi truyền về máy tính bên trong smartphone của vận động viên để xử lý và đưa ra cảnh báo hoặc lời khuyên về chế độ vận động.



- Lĩnh vực ca hát hay biểu diễn nghệ thuật: các ca sĩ khi muốn sản xuất các đĩa CD ca nhạc phải dùng đến phòng thu âm trong đó có các máy tính và phần mềm cho phép chỉnh sửa lại đoạn băng ghi âm bài hát, loại bỏ tạp âm, cắt, nối, trộn âm thanh,... GV có thể vào trang web sau để lấy thêm thông tin về 10 phần mềm chỉnh sửa âm thanh bài hát tốt nhất được người dùng bình chọn và những tiêu chí kỹ thuật để đánh giá chúng.

- Lúc nghỉ ngơi giải trí hay đi du lịch: chúng ta vẫn cần tới máy tính và những thiết bị thông tin như smartphone để tìm đường đi ngắn nhất tới một điểm du lịch hay quán ăn, tra cứu tham khảo giá cả, liên lạc với bạn đồng hành hay gửi email cho người thân ở nhà,...
- Sau khi học xong đi làm: không chỉ có những người làm trong ngành Tin học mà hầu như mọi ngành nghề khác trong xã hội đều phải có những hiểu biết cơ bản về máy tính và Tin học để có thể sử dụng máy tính khi tác nghiệp. Ví dụ: theo thông tư số 06/2012/TT-BNV của Bộ Nội vụ thì một trong những tiêu chuẩn để được tuyển dụng làm công chức xã, phường, thị trấn là phải đạt chứng chỉ tin học văn phòng trình độ A trở lên.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

HS suy nghĩ về việc máy tính kém hơn con người trong những công việc nào.

Kết quả hướng tới: Sau khi làm xong các bài tập trước đó, HS có thể có suy nghĩ rằng máy tính là vạn năng không gì không làm được. Mục đích của hoạt động này là đính chính lại quan niệm đó bằng cách chỉ ra một số ví dụ cụ thể, qua đó HS hiểu được những giới hạn về tư duy và khả năng nhận thức mà máy tính hiện nay chưa vượt qua được.

Đáp án: A, C, D, E.

Giải thích đáp án: máy tính hiện nay hầu như chỉ biết máy móc làm theo những chỉ dẫn của con người mà kém về mặt sáng tạo, khả năng tự học và tự thích nghi để hoàn thiện.

Người nghệ sĩ muốn sáng tác ra bài hát, bức tranh hay bài thơ thì cần phải có tài năng, kinh nghiệm sống và cảm xúc. Kinh nghiệm sống rất khó trang bị cho máy tính vì chúng quá nhiều, còn tài năng và cảm xúc là những cơ chế kì diệu của tự nhiên mà chính con người cũng chưa thể giải thích tường tận cho nên chưa thể trang bị cho máy tính được.

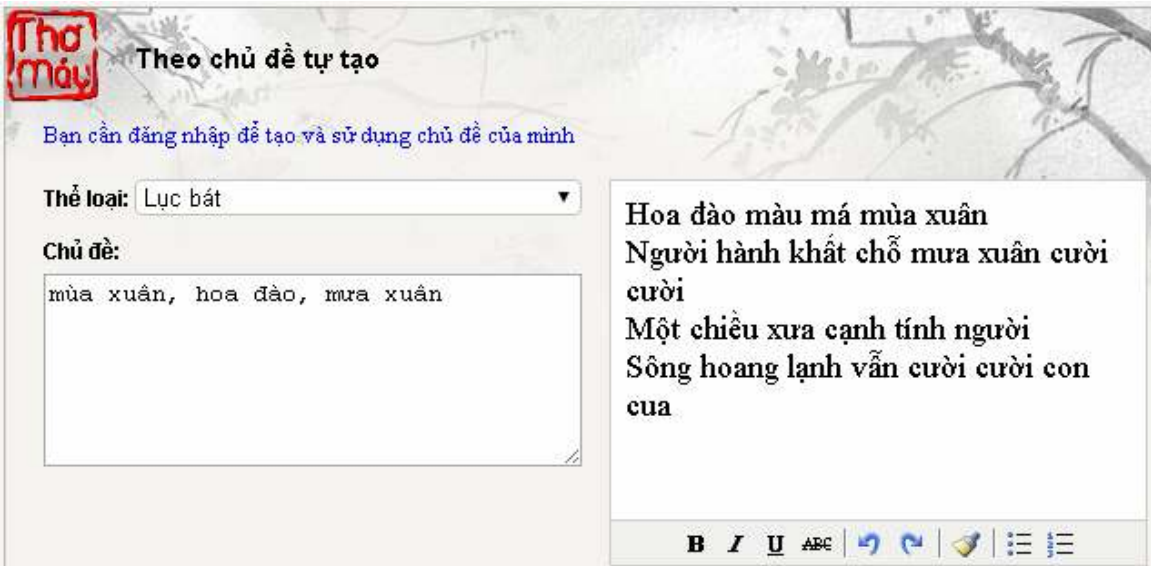
Đây là một bài tập khó vì muốn hiểu được triệt để những giới hạn của máy tính thì phải có kiến thức sâu về cơ chế hoạt động của máy tính mà HS lớp 6 chưa được học. Vì vậy sau khi đưa ra những đáp án trên, GV giải thích rằng máy tính là do con người chế tạo ra, nó chỉ biết máy móc làm theo những chỉ dẫn của con người mà kém cỏi về mặt sáng tạo, khả năng tự học và tự thích nghi để hoàn thiện.

GV lấy ví dụ: khi đổ sức vào năm 1997, máy tính Deep Blue đã hạ Kasparov trong ván đầu. Tuy nhiên đến ván thứ 2 thì Kasparov rút được kinh nghiệm rằng Deep Blue có

thể đưa ra những nước đi ưu việt để đối phó với những đòn mạnh của đối phương, nhưng khi con người đi nước cờ đơn giản thì Deep Blue bó tay. Tìm được điểm yếu của đối phương, Kasparov đã thủ hoà ván thứ 3 và thứ 4.

Trí thông minh nhân tạo của máy tính hiện nay vẫn còn hạn chế nên máy tính chưa thể sáng tác ra một bài hát, một bức tranh, một cuốn tiểu thuyết hay một cách giải toán hoàn toàn mới mà vẫn chỉ dựa trên những kiến thức đã có mà con người trang bị cho nó mà thôi.

GV lấy ví dụ về phần mềm làm thơ tự động của công ti Tinh vân: ảnh dưới đây là một khổ thơ do máy làm dựa trên các bài: "Mùa xuân", "Hoa đào" và "Mưa xuân". GV cho HS vào trang web <http://lamtho.vn/> để HS tự thử nghiệm khả năng làm thơ của máy bằng cách gõ bài tự chọn rồi quan sát khổ thơ mà máy làm ra theo bài đó.



BÀI 4.

CẤU TRÚC CỦA MÁY TÍNH

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS những kiến thức và năng lực sau:

- Hiểu rõ cơ chế ba bước của hoạt động thông tin. Biết việc nhập thông tin vào, xử lý và hiển thị thông tin được tiến hành thông qua những thiết bị nào.

- Biết sơ lược về cấu trúc của máy tính. Nhận biết được các bộ phận cơ bản của máy tính và nêu được chức năng của chúng.
- Bước đầu làm quen với thao tác sử dụng chuột.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Hoạt động thông tin của con người được tiến hành theo ba bước: thu nhận thông tin, xử lý thông tin, lưu trữ và trao đổi thông tin.
- Máy tính có khả năng trợ giúp con người trong rất nhiều ngành nghề là lĩnh vực của khoa học và đời sống xã hội.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

Yêu cầu như đã nêu ở đầu chương, ngoài ra mỗi nhóm HS có một máy tính để thực hành và một bộ thiết bị mẫu gồm: chip CPU rời, đĩa cứng rời, đĩa CD, thanh RAM, USB, ổ đĩa CD.

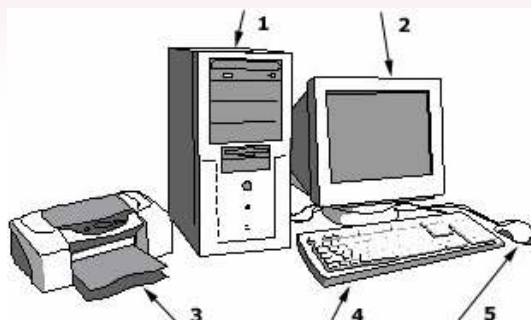
Lưu ý: chỉ sử dụng những linh kiện đã cũ không còn dùng được nữa. Tuyệt đối không mở vỏ máy ra để các em quan sát cấu tạo bên trong vì:

- HS có thể bị điện giật nếu tò mò bật máy lên.
- HS có thể tháo, vặn,... làm hỏng máy.
- bài này không đặt mục tiêu là HS phải nắm được hình dạng và cấu trúc các thiết bị bên trong thân máy.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của HS

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Đây là bài tập nhằm bắc cầu vào các hoạt động tiếp theo: tìm hiểu chi tiết từng bộ phận của máy tính. Tại thời điểm này HS chưa được giới thiệu đầy đủ về tên và chức năng của các bộ phận nhưng có thể có em đã biết tên của bàn phím và màn hình. Một số em còn có thể dựa vào hình vẽ ở phần B. để điền vào bảng.		

<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 1) Nhận dạng các bộ phận máy tính bằng cách ghép các mục phù hợp ở hai cột.	GV gợi ý HS quan sát, từ hình dạng mà đoán ra tên gọi của một số bộ phận như bàn phím, màn hình.	Yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét.
---	---	--



Đáp án:

Số thứ tự	Tên bộ phận	Chức năng
1	Thân máy	Chứa CPU và các ổ đĩa. CPU điều khiển toàn bộ hoạt động của máy tính, các ổ đĩa có nhiệm vụ lưu trữ thông tin.
2	Màn hình	Hiển thị thông tin.
3	Máy in	In thông tin ra giấy.
4	Bàn phím	Hỗ trợ người dùng nhập thông tin vào.
5	Chuột	Hỗ trợ người dùng nhập thông tin vào, điều khiển hoạt động của máy.

B. Hoạt động hình thành kiến thức

1. Mô hình ba bước của hoạt động thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu sự giống nhau (đều có cấu trúc ba bước)	GV nhắc để HS nhớ lại các thuật ngữ đã học từ bài trước: "<i>hiển thị</i>", "<i>thông tin vào</i>", "<i>thông tin ra</i>". GV giải thích thêm: về cơ bản hoạt động thông tin của người và máy là giống nhau vì đều có cấu trúc 3 bước: Lấy thông tin vào - Xử lý thông tin đó – Lưu trữ/Đưa kết quả ra/Trao đổi thông tin với máy tính hoặc người khác. Khác
---	--

và khác nhau trong hoạt động thông tin do người và máy tính tiến hành.	nhau ở chỗ con người tự thu nhận thông tin bằng các giác quan còn máy tính thông thường đều phải nhờ con người và các thiết bị Vào/Ra trợ giúp trong việc nhập thông tin vào. Những hệ thống đặc biệt như cảnh báo người lạ đột nhập, cảnh báo cháy,... thì máy tính tự thu nhận thông tin vào (hình ảnh kẻ trộm, mùi khói) thông qua camera và các bộ cảm biến. Những hệ thống như thế tự động thực hiện cả ba bước của hoạt động thông tin.	
2. Làm tính thông qua phần mềm Calculator <i>Hoạt động cặp đôi:</i> Quan sát GV làm mẫu trước, sau đó làm lại. Kích hoạt chương trình phần mềm Calculator có sẵn trong máy, sau đó dùng chuột để thực hiện phép tính $(4 + 5) * 2$.	GV thực hiện các thao tác cho cả lớp quan sát trên máy chiếu: - Bật công tắc khởi động, chờ máy tính vào trạng thái sẵn sàng. - Kích hoạt chương trình phần mềm Calculator. - Dùng chuột thực hiện phép tính $(4 + 5) * 2$.	Đây là lần đầu tiên các em làm quen với thao tác nháy chuột và kích hoạt một chương trình phần mềm trong Windows, vì thế GV nên làm mẫu trước cho cả lớp quan sát, sau đó nếu cần thiết thì làm mẫu tại chỗ cho những nhóm còn lúng túng.
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 2) Vận dụng kiến thức đã học về ba bước hoạt động thông tin của máy tính để chọn ra mệnh đề đúng. Cử đại biểu báo cáo.	<i>Ý tưởng sư phạm:</i> Bài tập này nhằm cung cấp một ví dụ thực tế để minh họa cho HS thấy máy tính tiến hành ba bước hoạt động ra sao, nhập-xử lý-hiển thị thông tin như thế nào.	Yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. <i>Đáp án:</i> A, D, E. - Mệnh đề B sai vì vừa rồi HS chỉ dùng chuột để chọn các số hạng và phép toán, không dùng bàn phím. - Mệnh đề F sai vì trong hoạt động này máy tính chỉ hiển thị kết quả lên màn hình.
3. Cấu trúc của máy tính điện tử <i>Hoạt động cá nhân:</i>	GV giải thích thêm rằng cấu trúc của máy tính gồm ba khối chức năng tương ứng với ba bước của hoạt động thông tin: - Khối các thiết bị vào gồm bàn phím, chuột, máy quét	

Đọc nội dung trong sách để hiểu về tên gọi và chức năng của các bộ phận cơ bản của máy tính. Làm quen với khái niệm "phần cứng".	(Scanner), máy ảnh, camera, modem,... - Khối các thiết bị xử lý (CPU, RAM) và lưu trữ (đĩa cứng, USB, CD, DVD). - Khối các thiết bị ra gồm máy in, màn hình, modem,... Với smartphone hay một số máy đo y tế thì màn hình cảm ứng đảm nhiệm vai trò của cả thiết bị vào và thiết bị ra. GV lưu ý HS: khái niệm "<i>phần cứng</i>" là để chỉ tất cả những bộ phận vật lý của máy tính như vỏ máy, CPU, RAM, ổ đĩa, máy in, màn hình, dây nối,...
4. Thân máy <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách và quan sát hình ảnh để nhận diện các bộ phận bên trong thân máy và hiểu chức năng của chúng.	Hoạt động này chỉ yêu cầu HS nhận diện các bộ phận bên trong thân máy (CPU, RAM, đĩa cứng ...) qua ảnh chụp trong sách. Mục tiêu chủ yếu là các em nhớ được chức năng của các bộ phận đó cùng với các thuật ngữ như <i>bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài, bộ xử lý trung tâm</i>. Đến bài tiếp theo các em sẽ được quan sát mẫu thiết bị thật để có hình dung chính xác hơn về hình dạng của các bộ phận. Đây là hoạt động tìm hiểu nhiều đoạn lí thuyết quan trọng như chức năng của CPU, RAM, đĩa cứng. GV chú ý giải thích để các em hiểu rằng CPU là bộ não điều khiển toàn bộ máy tính, còn RAM trợ giúp cho CPU. Không cần giải thích rõ byte là gì, chỉ yêu cầu HS nhớ bit là đơn vị nhỏ nhất, bội của bit là byte, KB, MB, GB.
C. Hoạt động luyện tập	
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 3) HS quan sát ảnh chụp bốn loại thiết bị và trả lời câu hỏi. Chia sẻ và so sánh kết quả với những bạn khác. Báo cáo kết quả.	<i>Đáp án:</i> A. USB dung lượng 64 GB. B. RAM dung lượng 4GB. C. Đĩa CD dung lượng 700 MB. D. Đĩa cứng dung lượng 500 GB. GV gợi ý: để làm được bài này các em nên so sánh các hình vẽ của 4 thiết bị với các hình mẫu trong sách. Những HS sớm làm quen với máy tính sẽ dễ dàng nhận ra đĩa CD và

	USB và như vậy là đạt yêu cầu. GV không nên yêu cầu các em phải nhớ hình dạng của RAM và đĩa cứng vì chúng được lắp bên trong thân máy. Bài này nhằm giúp HS thấy được tính thực tế của các đơn vị MB và GB thông qua việc đọc kích thước ghi trên bề mặt của thiết bị. Yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét.
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 4) HS điền vào chỗ trống, cử đại diện báo cáo kết quả.	GV giải thích thêm: - Hai khái niệm "bộ nhớ trong" và "RAM" coi như tương đương. - Hai khái niệm "đĩa cứng" và "ổ đĩa cứng" cũng coi như tương đương với nhau, nhưng "đĩa CD" lại khác với "ổ đĩa CD". Lí do của sự khác biệt này là vì đĩa CD có thể lấy ra khỏi ổ đĩa còn đĩa cứng thì không. - Thiết bị ra thông dụng nhất là màn hình, trong công đoạn soạn thảo người ta gõ bàn phím đồng thời quan sát văn bản trên màn hình để bổ sung hay chỉnh sửa. Khi văn bản đã hoàn thiện thì mới sử dụng máy in để in ra giấy. Loa thì chỉ dùng khi nghe nhạc, xem phim,... Yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét.
<i>Đáp án:</i> a) Dữ liệu sau khi được nhập vào từ thiết bị vào hoặc từ bộ nhớ ngoài sẽ được xử lí bởi <u>bộ xử lí trung tâm CPU</u>. b) Trong quá trình xử lí, những dữ liệu trung gian được lưu vào <u>bộ nhớ trong RAM</u>. c) Thân máy còn được gọi là <u>CPU</u>. d) Từ hình vẽ ở trên em nhận thấy loại thiết bị nhớ ngoài có dung lượng lớn nhất là <u>đĩa cứng</u>, còn loại nhỏ nhất là <u>đĩa CD</u>. e) Nếu tắt máy hoặc bị mất điện, những thông tin lưu trong bộ nhớ <u>trong</u> sẽ bị xoá sạch còn nếu lưu trong bộ nhớ <u>ngoài</u> thì vẫn giữ lại được.	

f) Ổ đĩa cứng và USB thuộc loại bộ nhớ trong.

g) Thiết bị ra của máy tính thường được sử dụng nhất là màn hình.

h) Đơn vị thông tin nhỏ nhất gọi là bit nhưng đơn vị thường dùng để đo kích thước ổ đĩa cứng hay USB hiện nay là byte và bội của nó là Gigabyte.

Hoạt động cặp đôi:

(Bài tập số 5) HS quan sát bộ thiết bị mẫu, đọc dung lượng ghi trên bề mặt của chúng. Cắm/rút USB.

GV hướng dẫn HS cắm USB cho đúng chiều. Một số loại CPU, ổ đĩa cứng, ổ đĩa CD, thanh RAM, USB, ổ đĩa CD không ghi đủ thông số trên bề mặt nên sẽ không đọc được.

Yêu cầu HS báo cáo kết quả đọc dung lượng ghi trên bề mặt của thiết bị và nhận xét.

D. Hoạt động vận dụng

Đáp án gợi ý:

- Những bài hát bán ở cửa hiệu thường được chứa trong loại thiết bị lưu trữ nào? ổ đĩa CD.
- Cắm một chiếc ổ đĩa CD như thế nào mới là đúng cách? Nếu cắm sai có thể gây ra hậu quả gì?



GV giải thích thêm về cấu tạo và cách cầm một chiếc ổ đĩa CD: dữ liệu được ghi vào những lỗ rất nhỏ (cỡ một phần trăm bề dày sợi tóc) trên bề mặt đĩa rồi được phủ một lớp nhựa mỏng trong suốt lên trên. Chỉ một vết xước nhỏ ở một trong hai mặt đĩa sẽ khiến cho thông tin ghi trong đĩa bị hỏng hoàn toàn, vì vậy chúng ta không nên sờ tay lên mặt đĩa. Có 2 cách cầm ổ đĩa CD: cầm xung quanh rìa đĩa hoặc xỏ một ngón tay qua lỗ để giữ như hình vẽ.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Đáp án gợi ý:

(A) Smartphone có khả năng gọi điện thoại, chụp ảnh và quay phim còn máy tính để bàn thì không: chỉ với năm bộ phận của máy tính như hình vẽ ở phần Khởi động thì không thể gọi điện thoại, chụp ảnh và quay phim, nhưng hiện nay đã có những thiết bị

ngoại vì giúp máy tính thực hiện những việc đó. Loa + micro + đường truyền mạng để gọi điện thoại, camera + máy quay phim + máy ảnh số để chụp ảnh và quay phim.

(B) Smartphone không có khả năng thực hiện những phần mềm thường gặp ở máy tính để bàn: mệnh đề này không đúng, hiện nay trên các smartphone đều có cài đặt những phần mềm thông dụng ở máy tính để bàn như bộ phần mềm văn phòng MS. Office, phần mềm Calculator, phần mềm kết nối vào mạng Internet.

(C) Người sử dụng có thể vừa đi đường vừa sử dụng smartphone còn máy tính để bàn chỉ được đặt cố định trong phòng làm việc: đúng.

BÀI 5.

CÁC THIẾT BỊ VÀO/RA

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS những kiến thức và năng lực sau:

- Nhận biết được các thiết bị vào/ra như bàn phím, chuột, màn hình, máy in, loa, tai nghe và nắm được chức năng của chúng.
- Nhận biết được các thiết bị lưu trữ như đĩa CD, ổ đĩa CD, USB và nắm được chức năng của chúng.
- Sử dụng được phần mềm Calculator để thực hiện phép tính số học đơn giản.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Cấu trúc của máy tính gồm ba khối chức năng chính tương ứng với ba hoạt động: thu nhận, xử lý, lưu trữ và trao đổi thông tin.
- Các bộ phận cơ bản của máy tính như CPU, RAM, đĩa cứng,... và chức năng của chúng.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

Yêu cầu như đã nêu ở đầu chương, ngoài ra mỗi nhóm HS có một máy tính để thực hành và một bộ thiết bị mẫu gồm: đĩa CD, ổ đĩa CD, USB, RAM, đĩa cứng.

Lưu ý: chỉ sử dụng những linh kiện đã cũ không còn dùng được nữa. Tuyệt đối không mở vỏ máy ra để các em quan sát cấu tạo bên trong vì:

- HS có thể bị điện giật nếu tò mò bật máy lên.
- HS có thể tháo, vặn,... làm hỏng máy.
- bài này không đặt mục tiêu là HS phải nắm được hình dạng và cấu trúc các thiết bị bên trong thân máy.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của HS

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Bài trước HS đã tìm hiểu về các bộ phận bên trong thân máy, bài này các em sẽ tìm hiểu về các thiết bị ngoại vi nằm bên ngoài thân máy và có thể dễ dàng quan sát, tháo lắp được. Hoạt động khởi động nhằm tạo cơ hội cho HS trực tiếp cảm, quan sát và thao tác với các thiết bị mẫu như bàn phím, chuột, màn hình, máy in, loa, tai nghe để tạo sự hấp dẫn lôi cuốn HS tham gia tiết học.		
Quan sát để nhận biết các bộ phận của máy tính <i>Hoạt động cặp đôi:</i> - Cắm USB vào khe cắm ở trên thân máy. - Đeo cặp tai nghe vào tai. - Cắm và đọc những thông số ghi trên mặt đĩa CD. - Kéo khay đựng giấy của máy in ra để quan sát vị trí và cách đưa giấy vào. Cử đại diện báo cáo các	GV hướng dẫn các em thảo luận về thông tin đọc được trên mặt thiết bị như dung lượng, tên hãng sản xuất, tốc độ, chức năng của thiết bị (xem lại bài trước). GV hướng dẫn các em cách cầm chiếc đĩa CD đúng cách để không làm xước bề mặt đĩa (xem lại bài trước). 	Yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét. <i>Đáp án gợi ý:</i> Các thông số kỹ thuật ghi trên bề mặt các thiết bị như:

thông số đọc được và trả lời câu hỏi về bàn phím.	-Đĩa CD: dung lượng của đĩa, thường là 650 MB hoặc 700 MB. - Ổ đĩa CD: tốc độ đọc/ghi dữ liệu, thường là 52X hay 48X. - Ổ đĩa cứng, thanh RAM và chiếc USB: dung lượng, thường tính bằng GB, xem lại hình vẽ ở bài trước. Bàn phím có cụm phím số nằm ở bên phải, các phím trong đó đều có ở phần còn lại của bàn phím. Cụm phím số gồm các chữ số và các phép toán cơ bản (cộng trừ nhân chia) được thiết riêng cho mục đích nhập dữ liệu số. Ngoài ra các phím chức năng Ctrl, Shift, Alt đều được bố trí hai phím ở hai bên trái-phải để hai tay đều có thể gõ được.
---	---

B & C. Hoạt động hình thành kiến thức và luyện tập

1. Bàn phím và chuột <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc sách kết hợp với quan sát thiết bị mẫu để tìm hiểu về bàn phím, chuột và màn hình.	GV nhắc HS chú ý khái niệm “ <i>thiết bị vào/ra</i> ”.	Nếu HS hỏi sâu về cách sử dụng bàn phím và cách bấm nút chuột thì GV giải thích rằng ở những bài tiếp theo sẽ hướng dẫn chi tiết hơn.
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 1) Khởi động phần mềm Calculator có sẵn trong máy, thực hiện phép toán $(4 + 5) * 2$ bằng cách gõ bàn phím.	Đây là lần thứ hai HS làm việc với Windows và kích hoạt một chương trình nên còn chưa thành thạo. GV quan sát và giúp đỡ từng nhóm để các em tự thực hiện được.	Tổng kết lại về chức năng nhập dữ liệu của bàn phím và cách kích hoạt cụm phím số (bấm phím NumLock). Bài này nhằm giúp HS hiểu rằng chức năng nhập dữ liệu của bàn phím nói chung và cụm phím số nói riêng.
2. Màn hình, máy in và các thiết bị ra khác <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc để hiểu chức năng của máy in, loa và tai nghe, kết	Nếu điều kiện phòng máy cho phép, GV cắm loa và tai nghe rồi bật một đoạn nhạc cho HS nghe lần lượt bằng loa và tai nghe để hiểu chức năng của hai	Hệ thống lại cho HS hiểu: máy in, loa và tai nghe đều là thiết bị ra. Thông tin ra của loa và tai nghe tồn tại dưới dạng âm thanh, còn thông tin ra của máy in tồn

hợp quan sát thiết bị mẫu để nhận diện.	thiết bị này. Với lớp khá, GV gợi ý HS nhớ các tên tiếng Anh: printer, keyboard, monitor, headphones, speaker,...	tại dưới dạng văn bản.
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> Quan sát hình vẽ, nhận diện các thiết bị vào ra để trả lời câu hỏi, báo cáo kết quả.	Giải đáp những thắc mắc của HS, chẳng hạn như: “Câu 4: Thiết bị giúp người sử dụng gõ các chữ cái và chữ số là chuột” (vì ở bài trước HS dùng chuột nhập các số qua phần mềm Calculator). GV giải thích rằng nhập như vậy rất chậm, gõ bàn phím nhanh hơn nhiều. Yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét.	
<i>Đáp án:</i> 1: a, b. 2: c, d, e, f. 3: a. 4: b. 5: e. 6: f. 7: c, f. 1) Các thiết bị vào: bàn phím và chuột. 2) Các thiết bị ra: loa, tai nghe, màn hình và máy in. 3) Thiết bị giúp người sử dụng gõ các chữ cái và chữ số: bàn phím. 4) Thiết bị giúp người sử dụng bấm vào các nút lệnh để điều khiển máy tính: chuột. 5) Thiết bị hiển thị các bức ảnh hay một đoạn phim: màn hình. 6) Thiết bị giúp người sử dụng nghe nhạc, xem phim mà không ảnh hưởng tới những người xung quanh: tai nghe. 7) Thiết bị giúp người sử dụng nghe được các bản nhạc hay âm thanh khác: loa, tai nghe.		
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 3) Ghép những mục tương ứng ở hai cột. Báo cáo kết quả.	GV giải thích: ổ đĩa CD và đĩa CD là hai thiết bị khác nhau. Ổ đĩa CD là thiết bị dùng để đọc thông tin trên đĩa CD. Tuy nhiên đĩa cứng và ổ đĩa cứng lại cùng chỉ một thiết bị, vì đĩa cứng không thể tháo rời khỏi ổ đĩa như đĩa CD.	<i>Đáp án:</i> 1-d-B, 2-a-C, 3-m-L, 4-b-D, 5-c-A, 6-i-K, 7-h-F, 8-e-G, 9-g-E, 10-f-H, 11-k-M, 12-l-I. Yêu cầu HS báo cáo kết quả và nhận xét.

D. Hoạt động vận dụng

Đáp án gợi ý:

Chuột không dây ra đời sau, loại thiết bị này được thiết kế để khắc phục nhược điểm của chuột có dây là bị sợi dây cản trở khi di động, do đó được người sử dụng ưa chuộng hơn.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Màn hình cảm ứng của điện thoại smartphone vừa cảm nhận ngón tay người chạm vào vừa hiển thị thông tin nên kiêm cả hai chức năng của thiết bị vào và thiết bị ra. Đối với lớp 6, hiểu biết về điện thoại smartphone không phải là bắt buộc. Nếu thời lượng không đủ GV có thể bỏ qua hoạt động này.

BÀI THỰC HÀNH 1. SỬ DỤNG CHUỘT

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Sử dụng chuột để thực hiện các thao tác điều khiển.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

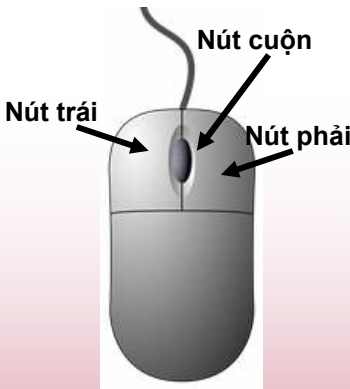
Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Chức năng của thiết bị chuột máy tính.
- Cách sử dụng chuột để kích hoạt và điều khiển phần mềm Calculator.

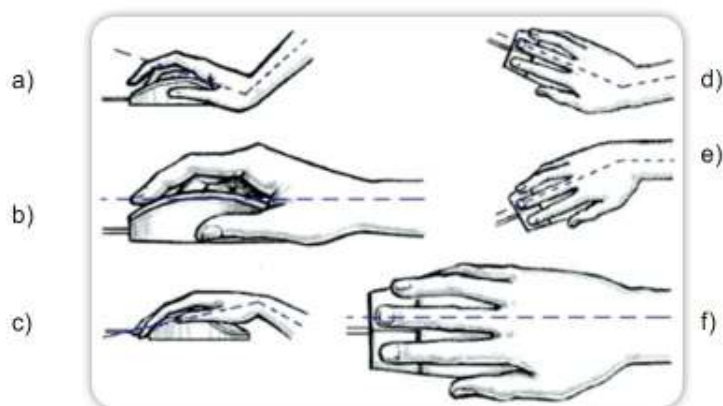
3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra cần thêm phần mềm Basic Mouse Skills cài đặt vào từng máy.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
Lịch sử phát minh ra chuột máy tính <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để biết về nhà khoa học đã phát minh ra chuột máy tính.	Chiếu ảnh ông Douglas Engelbart lên màn chiếu cho cả lớp xem. 	
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Các nút chuột <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc sách kết hợp với quan sát trực tiếp thiết bị chuột để nắm được đâu là nút trái, nút phải và nút cuộn. Quan sát hình vẽ các hình dạng con trỏ chuột. Thực hiện các thao tác: nhấp chuột, di chuột, nhấp nút phải.	Hướng dẫn các em vị trí và chức năng của nút trái, nút phải, nút cuộn. 	Tổng kết về hình dạng của con trỏ chuột: - Thông thường là hình mũi tên . - Khi chuyển thành dạng đồng hồ cát  tức là máy tính đang bận. - Hình bàn tay  xuất hiện khi trỏ vào một liên kết trên trang web, nhấp chuột vào đó thì trình duyệt sẽ mở trang mới ra.

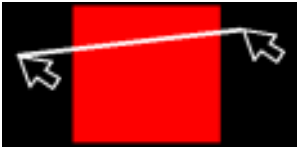
2. Cách cầm chuột đúng <i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 1) Đọc nội dung trong sách kết hợp quan sát hình vẽ để biết cách cầm chuột cho đúng. Trả lời câu hỏi, báo cáo kết quả.	Nhắc HS rằng cầm chuột sai tư thế sẽ dẫn tới mỏi cổ tay. Gọi HS trả lời câu hỏi.	Đáp án: Cầm chuột như hình b và f là đúng. a) Cổ tay bị ưỡn. c) Cổ tay bị gập. d) Cổ tay bị vẹo sang bên phải. e) Cổ tay bị vẹo sang bên trái.
---	--	--



3. Các thao tác sử dụng chuột <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc sách và trực tiếp thao tác với chuột để nắm được sơ bộ nắm thao tác sử dụng chuột.	Hướng dẫn HS thực hành thử các thao tác di chuột, nhấp chuột, nhấp nút phải.	
--	---	--

C. Hoạt động luyện tập

1. Khởi động phần mềm Mouse Skills <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động phần mềm Mouse Skills và bắt đầu luyện tập nắm thao tác sử dụng chuột:	GV thực hiện trước cho em quan sát màn hình chương trình Mouse Skills qua máy chiếu  Trước khi thực hành GV phổ biến cách tính điểm của phần mềm là càng thao	Phổ biến cho HS: sau khi Level kết thúc, nếu thực hiện đúng màn hình sẽ hiện ra những lời khen ngợi như <i>Correct</i> (Đúng rồi), <i>Good Job</i> (Làm tốt lắm), <i>Well Done</i> (Làm tốt lắm), <i>You Did It</i> (Bạn làm được rồi), <i>That's</i>
---	--	--

- Level 1: Luyện thao tác <i>Di chuyển chuột</i>. - Level 2: Luyện thao tác <i>Nháy chuột</i>. - Level 3: Luyện thao tác <i>Nháy đúp chuột</i>. - Level 4: Luyện thao tác <i>Nháy nút phải</i>. - Level 5: Luyện thao tác <i>Kéo thả chuột</i>.	tác nhanh thì điểm càng cao và phát động thi đua xem ai được điểm cao nhất. Nếu gõ Q (Quit) nhiều lần có thể khiến chương trình tự kết thúc, gõ N (Next) để thực hiện Level tiếp theo.	<i>Right</i> (Thế là đúng).
2. Luyện tập Level 1 <i>Hoạt động cá nhân:</i> Luyện tập để thực hiện thành thạo thao tác di chuyển chuột.	GV nhắc nhở: Nhiệm vụ của Level này là phải di chuyển thật nhanh con trỏ chuột ngang qua phạm vi hình vuông, không cần dừng lại trong hình vuông mà chỉ cần lướt ngang qua cũng được.	Nhắc HS chú ý lời nhận xét về mức độ hoàn thành ở mục Rating, nếu là "<i>Beginner</i>" thì HS nên thực hiện lại. 
3. Luyện tập Level 2 <i>Hoạt động cá nhân:</i> Luyện tập để thực hiện thành thạo thao tác nháy chuột.	GV nhắc nhở: Nhiệm vụ của Level này là di chuyển thật nhanh con trỏ chuột vào trong hình vuông rồi nháy chuột. Đầu mũi tên của con trỏ chuột phải lọt vào trong hình vuông.	Nhắc HS chú ý lời nhận xét về mức độ hoàn thành ở mục Rating, nếu là "<i>Beginner</i>" thì HS nên thực hiện lại.
4. Luyện tập Level 3 <i>Hoạt động cá nhân:</i> Luyện tập để thực hiện thành thạo thao tác nháy đúp chuột.	GV nhắc nhở: Nhiệm vụ của Level này là di chuyển thật nhanh con trỏ chuột vào trong hình vuông (đầu mũi tên của con trỏ chuột lọt vào trong hình vuông) rồi nháy đúp chuột.	Nhắc HS chú ý lời nhận xét về mức độ hoàn thành ở mục Rating, nếu là "<i>Beginner</i>" thì HS nên thực hiện lại.
5. Luyện tập Level 4	GV nhắc nhở: Nhiệm vụ của Level 4 là phải di	Nhắc HS chú ý lời nhận xét về mức độ hoàn thành ở mục

<i>Hoạt động cá nhân:</i> Luyện tập để thực hiện thành thạo thao tác nháy nút phải chuột.	chuyển thật nhanh con trỏ chuột vào hình vuông (đầu mũi tên của con trỏ chuột lọt vào trong hình vuông) rồi nháy nút phải chuột.	Rating, nếu là "Beginner" thì HS nên thực hiện lại.
6. Luyện tập Level 5 <i>Hoạt động cá nhân:</i> Luyện tập để thực hiện thành thạo thao tác Kéo-Thả.	GV nhắc nhở: Nhiệm vụ của Level 5 là phải kéo biểu tượng tệp Word vào trong cửa sổ bảng thao tác Kéo-thả. Di chuột tới biểu tượng tệp Word, ấn nút trái xuống giữ không thả ra, đồng thời di chuột để kéo biểu tượng tệp Word vào bên trong cửa sổ, sau đó thả nút trái ra.	Nhắc HS: sau khi làm xong cả 5 mức, HS sẽ nhận được điểm tổng kết của mình. Hãy nháy chuột vào nút <i>Try Again</i> để thực hiện lại nếu kết quả chưa tốt. GV tuyên dương HS đạt điểm cao nhất và yêu cầu các em còn lại cố gắng hoàn thành tốt cả 5 Level.
D. Hoạt động vận dụng HS sử dụng kỹ năng điều khiển chuột vừa học được để kích hoạt trò chơi Dò mìn (MineSweeper) có sẵn trong Windows.		
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Sau khi được huấn luyện sử dụng thành thạo chuột, HS phát biểu ý kiến của mình về mức độ tiện dụng của thiết bị này bằng cách trả lời câu hỏi: <i>"Nếu em là người thiết kế chuột máy tính, em có ý tưởng tạo ra chuột khác gì so với những con chuột máy tính hiện nay?"</i>		

BÀI THỰC HÀNH 2.

LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Biết cách kích hoạt và sử dụng trình duyệt Google Chrome để xem tin tức thời sự hàng ngày, tin dự báo thời tiết.
- Biết dùng phần mềm Calculator để làm các phép tính lũy thừa, tính số ngày giữa hai mốc thời gian.
- Biết sử dụng phần mềm nghe nhạc Windows Media Player.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Sử dụng phần mềm Calculator để làm các phép tính số học.
- Mạng Internet là kho tàng thông tin chứa đựng những tin tức thời sự, kinh tế thể thao, dự báo thời tiết,...

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS có một máy tính nối mạng Internet, cài đặt trình duyệt Google Chrome và phần mềm nghe nhạc Windows Media Player.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
Khởi động máy tính	Phát vấn: Em nào biết cách xem tin tức thời sự, thể	GV tổng kết: Ngoài những tin tức nói trên, có rất nhiều

<i>Hoạt động cá nhân:</i> Trả lời câu hỏi, chia sẻ với các bạn khác.	thao, kinh tế, tin dự báo thời tiết bằng máy tính?	trang web như vnexpress, dantri.com,... cung cấp tin bài về văn hoá, giáo dục, tin thể giới, giải trí, điện ảnh,...
B. Hoạt động luyện tập <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Đến những bài cuối chương HS mới được giới thiệu đầy đủ về thao tác đăng nhập, tuy nhiên đây là thao tác dễ học nên ngay từ bài này GV tranh thủ tập cho các em thành thạo việc bật công tắc máy, gõ tên người dùng và mật khẩu để đăng nhập.		
1. Sử dụng trình duyệt Web <i>Hoạt động cá nhân:</i> - Bật công tắc khởi động máy, gõ tên và mật khẩu đăng nhập. - Kích hoạt trình duyệt Web. - Gõ địa chỉ trang tin tức. - Quan sát giao diện trang web, nhấp chuột vào các liên kết để xem tin tức, kéo thanh cuộn để xem những nội dung bị che khuất, nhấp chuột vào biểu tượng  để quay lại trang tin vừa xem. - Báo cáo kết quả tìm kiếm.	GV làm mẫu cho cả lớp quan sát, vừa làm vừa giải thích. Sau đó khi HS tự làm thì GV theo dõi và trợ giúp. Hướng dẫn HS gõ đúng địa chỉ trang tin tức, khi con trỏ chuyển thành hình bàn tay thì nhấp chuột vào những mục tin tức muốn xem, kéo thanh cuộn để xem phần bị khuất. Nhắc HS không xem lan man, chú ý tìm các bài chính: thời sự, thời tiết, thể thao. Giới hạn thời gian hoạt động khoảng 5 phút, tránh để HS lướt web quá lâu. Nhắc HS không tự ý vào những trang web khác.	Tổng kết, phát vấn: Em hãy tóm tắt những tin tức mình vừa tìm được về bài: - Thời sự. - Thể thao. - Thời tiết.
2. Tính toán bằng phần mềm Calculator <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động phần mềm Calculator, sau đó thực hiện phép tính 9^7 bằng	<i>Ý tưởng sư phạm:</i> ngoài việc giúp HS luyện tập thao tác gõ bàn phím, di chuột và nhấp chuột, hoạt động này cũng cho HS thấy khả năng tính toán của máy nhanh như thế nào. Trước khi bắt đầu, GV đặt câu hỏi cho cả lớp: các em sẽ mất bao lâu để tính 9^7 hay 987654321^3 trong điều kiện không có máy móc hỗ trợ?	

cách sử dụng hàm  của Calculator (nháy chuột vào nút đó). Sau khi đã tiến hành các thao tác và thấy hiển thị ra kết quả đúng, các em tiếp tục thử với các hàm số còn lại.	Trả lời: có thể ước lượng rằng tính 9^7 sẽ khá lâu. Việc tính 987654321^3 còn phức tạp hơn. Sau đây các em sẽ điều khiển máy tính để thực hiện các phép tính đó. GV làm mẫu các thao tác cho cả lớp xem qua máy chiếu, sau đó để HS tự làm lại.	
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 1) Tính 9^7 bằng cách gõ: $9*9*9*9*9*9*9$.	Hướng dẫn: Nếu dùng bàn phím gõ chữ số thì nên dùng cụm phím số bên phải bàn phím (nếu đèn NumLock chưa sáng thì gõ phím NumLock để bật chế độ gõ phím số).	Nhận xét: Tính 9^7 bằng cách sử dụng hàm x^y của Calculator nhanh hơn gõ $9*9*9*9*9*9*9$, (nếu tính 9^{100} thì chẳng lẽ gõ 100 lần?).
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 2) HS dùng hàm  của phần mềm Calculator để tính 9^{20}, 123456789^2, 987654321^3.	Quan sát HS thực hiện, kiểm tra kết quả, giúp những HS còn lúng túng trong thao tác.	GV khuyến khích HS thử làm những phép tính khác với các số có giá trị lớn để thấy khả năng tính nhanh của máy tính.
3. Tính số ngày giữa hai mốc thời gian <i>Hoạt động cá nhân:</i> Sử dụng Calculator tính số ngày giữa hai mốc thời gian. <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Ngoài việc giúp HS luyện tập thao tác di chuột và nháy chuột, hoạt động này cũng nhằm làm cho HS thấy	Giải thích cho HS hiểu việc tính nhằm số ngày giữa hai mốc thời gian cách nhau hàng năm trời là phức tạp và dễ bị nhầm lẫn. Sau đó hướng dẫn HS thao tác trên Calculator để nhập ngày tháng năm sinh và ngày hiện tại.	Sau khi HS làm xong, hướng dẫn các em dùng bàn phím để nhập bằng cách nháy chuột vào mục <i>From</i> rồi gõ lần lượt ngày, tháng và năm, sau đó đến mục <i>To</i>. Chú ý: Hoạt động này chỉ thực hiện được trên Windows 7 trở đi, phần mềm Calculator trên Windows XP không có chức năng này.

máy tính có thể giải quyết những bài toán phức tạp mà nếu con người tự làm sẽ rất tốn công sức và dễ nhầm lẫn.		
4. Xem dự báo thời tiết <i>Hoạt động cặp đôi:</i> Khởi động trình duyệt Web, vào trang Web của Trung tâm Dự báo khí tượng thủy văn trung ương để xem tin dự báo thời tiết của tỉnh nhà và các vùng miền trên cả nước.	<i>Ý tưởng sư phạm:</i> Đầu giờ HS đã xem tin tức thời tiết tại trang web tin tức hàng ngày, nhưng ở đó chỉ có thông tin vắn tắt về thời tiết hiện tại. Hoạt động này nhằm giúp HS thấy được một trang dự báo thời tiết chuyên nghiệp có đầy đủ thông tin dự báo thời tiết về các vùng trên đất liền, trên biển, dự báo lũ trên sông, cảnh báo các hiện tượng như lốc, mưa đá,... Qua đó HS hiểu rõ hơn ích lợi của máy tính và mạng Internet.	
5. Nghe nhạc và xem phim với Windows Media Player <i>Hoạt động cặp đôi:</i> Quan sát GV làm mẫu, sau đó tự thao tác: - Bật công tắc loa. - Tìm và nhấp đúp chuột vào file âm nhạc (*. mp4, *.wav,...) để nghe. - Vận nút điều chỉnh âm lượng trên loa. - Dùng chuột điều khiển thông qua các nút lệnh trên cửa sổ chương trình.	Bài tập này nhằm mục đích cho HS thấy được một trong những lợi ích thiết thực mà máy tính mang lại hàng ngày, đồng thời làm quen với việc sử dụng loa và tai nghe. GV chuẩn bị: cắm loa và hoặc tai nghe vào máy tính, để sẵn trên máy của HS các tệp âm nhạc và tệp video. Phổ biến cho các em tên và đường dẫn tới các tệp đó. GV làm mẫu cho HS quan sát qua máy chiếu, sau đó để HS tự làm. GV quan sát và trợ giúp HS thao tác.	
D. Hoạt động vận dụng Về nhà HS vận dụng kỹ năng đã học để tự khởi động trình duyệt, sau đó vào các trang web thời sự để xem tin tức. Cuối cùng HS còn phải biết cách tóm lược những tin mình đã xem để tạo ra một bản tin vắn tắt.		

E. Hoạt động tìm tòi mở rộng

HS chia sẻ với người thân trong gia đình, ví dụ ông bà hay bố mẹ, bản tin thời sự mình vừa tổng hợp được và báo cáo lại với GV. GV liên hệ với phụ huynh để tìm hiểu và ghi nhận kết quả của sự cố gắng tìm hiểu của HS.

BÀI 6.

TẬP GÕ BÀN PHÍM

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Biết cách ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính.
- Biết được ích lợi và tầm quan trọng của kỹ năng gõ phím mười ngón.
- Nhớ vị trí của bốn hàng phím và một số phím trên đó.
- Bước đầu làm quen và luyện tập gõ phím bằng mười ngón tay.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Cách sử dụng bàn phím để nhập thông tin vào cho máy tính xử lí.

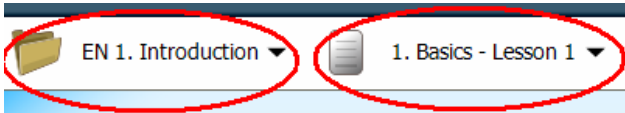
3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Yêu cầu như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính có cài sẵn phần mềm luyện gõ phím Rapid Typing. Đây là phần mềm miễn phí, dễ dàng download và tương thích với nhiều phiên bản Window.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của HS

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
<i>Ý tưởng sư phạm:</i> Hoạt động này trang bị cho HS những hiểu biết về vệ sinh lao động khi ngồi làm việc và gõ máy tính, tránh những ảnh hưởng xấu tới sức khỏe và sự hình thành phát triển của bộ xương và toàn bộ cơ thể. Đầu giờ học, GV chuẩn bị ghế ngồi có dựa lưng và bàn đặt máy tính phù hợp với chiều cao của HS. Nhắc nhở các em đang ngồi sai (còng lưng, ngược cổ,...).		
Tư thế ngồi làm việc với máy tính <i>Hoạt động nhóm:</i> Thảo luận tìm câu trả lời, cử đại diện báo cáo kết quả.	<i>Đáp án gợi ý:</i> Những triệu chứng đó là do tư thế ngồi sai và điều kiện làm việc không hợp vệ sinh lâu ngày gây ra. Thiếu ánh sáng hoặc ánh sáng rọi trực tiếp vào mắt gây ra suy giảm thị lực. Tư thế ngồi sai lâu ngày dẫn đến xương sống bị còng, lưng bị vẹo. Màn hình đặt cao hơn mắt dẫn đến đau cổ do thường xuyên phải ngược lên nhìn. GV dẫn dắt: muốn biết tư thế ngồi đúng ra sao, các em hãy tham gia hoạt động tiếp theo.	
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
<i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu thế nào là tư thế ngồi đúng, sau đó vận dụng để tự điều chỉnh tư thế ngồi của mình.	GV quan sát tư thế ngồi và vị trí đặt máy tính của HS, uốn nắn những em có tư thế ngồi sai. Trao đổi với HS: nếu màn hình đặt quá cao hoặc quá thấp so với độ cao của mắt thì lâu ngày sẽ gây ra hậu quả gì? Nếu ngồi còng lưng hoặc ưỡn lưng thì lâu ngày sẽ gây ra hậu quả gì?	
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 1) Vận dụng kiến thức thu được ở hoạt động trước để làm bài tập, sau đó báo cáo kết quả.	GV gọi một số HS trả lời câu hỏi và uốn nắn những câu trả lời chưa đúng. <i>Đáp án:</i> a) Tư thế ngồi C là đúng. b) Tư thế A, C sai. Tư thế A lưng bị còng xuống dẫn tới mỏi lưng. Tư thế C đầu bị cúi về phía trước dẫn tới mỏi cổ.	

1. Nhiệm vụ của từng ngón tay <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung và quan sát hình vẽ trong sách để nhớ ngón nào bấm phím nào, thực hành thao tác đặt tay lên hàng phím cơ sở.	Trước khi HS bắt đầu hoạt động, GV hướng dẫn cả lớp quan sát hình vẽ ở mục "2. Kỹ năng gõ bàn phím" để hiểu cách đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở.	Nhắc các em luyện tập thao tác đặt hai bàn tay lên hàng phím cơ sở cho thật thành thạo (nhẹ và đúng).
2. Kỹ năng gõ bàn phím <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để: - Hiểu ích lợi của việc biết gõ mười ngón. - Nhớ vị trí đặt tay trên hàng phím cơ sở. Tập đặt hai bàn tay lên hàng phím cơ sở.	Giải thích ích lợi của việc biết gõ 10 ngón. Nhắc HS thực hành thao tác đầu tiên: đặt tay lên hàng phím cơ sở.	Hệ thống lại ích lợi của kỹ năng gõ phím 10 ngón: - Vừa gõ vừa quan sát được tài liệu. - Tốc độ gõ nhanh hơn, ít phạm lỗi hơn.
Các hàng trên bàn phím <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung và quan sát hình vẽ trong sách để nhớ tên và vị trí của bốn hàng phím cơ bản.	Giải thích thắc mắc của HS Nhắc HS chú ý nhớ vị trí của các phím điều khiển (Enter, Ctrl, Delete,...) vì những phím đó hay được dùng.	Kiểm tra xem HS đã nhớ được vị trí của các hàng phím và các phím điều khiển hay chưa.
C. Hoạt động luyện tập		
1. Luyện gõ hàng phím cơ sở <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động phần mềm luyện gõ phím <i>Rapid Typing</i>, chọn mức	Chú ý tắt chế độ gõ tiếng Việt của bộ gõ nếu không khi gõ các dấu sẽ bị bộ gõ tự động chuyển mã, hậu quả là HS gõ đúng nhưng Rapid Typing vẫn báo là sai. Tắt tất cả loa máy tính để tắt nhạc của phần mềm Rapid Typing. Nếu các em tập gõ tại nhà thì có thể bật loa, trên lớp thì phải tắt để không ảnh hưởng tới bạn khác.	

Introduction, bài Lesson 1 và bắt đầu luyện gõ phím trên hàng phím cơ sở.		
GV hướng dẫn các em tìm biểu tượng hình chú cá heo của Rapid Typing  rồi nhấp đúp chuột vào để khởi động chương trình, sau đó chọn mức thấp nhất là <i>Introduction</i> bằng cách nhấp chuột vào mục ngoài cùng bên trái trên thanh bảng chọn (vòng tròn bên trái). Hướng dẫn các em chọn đúng bài <i>Lesson 1</i> (vòng tròn bên phải). 		
Nhắc các em cố gắng nhớ vị trí các phím để không phải nhìn vào bàn phím. Nhắc các em đặt tay trên bàn phím giống như hình hai bàn tay trên màn hình và lưu ý phím nào đổi sang màu đậm thì cần phải dùng ngón tay tương ứng để gõ. Sau khi các em gõ xong một bài, Rapid Typing sẽ hiển thị bảng số liệu thống kê cho biết tốc độ gõ và độ chính xác khi gõ. GV gợi ý các em so sánh kết quả của mình với các bạn xung quanh để tạo không khí thi đua.		
2. Luyện gõ hàng phím dưới <i>Hoạt động cá nhân:</i> Chọn <i>Lesson 4</i> để luyện gõ hàng phím dưới. Sau đó chuyển sang <i>Lesson 7</i>.	Quan sát HS tập gõ, nhắc nhở các em cố gắng không nhìn bàn phím. Dựa vào hình bàn tay trên màn hình để biết phải gõ bằng ngón nào.	Khen ngợi tuyên dương những HS có thành tích gõ tốt. Động viên những em gõ chưa tốt để các em thực hiện lại bài luyện tập.
3. Luyện gõ hàng phím trên <i>Hoạt động cá nhân:</i> Chọn <i>Lesson 5</i> để luyện gõ hàng phím trên. Sau đó chuyển sang <i>Lesson 6</i>.	Quan sát HS tập gõ, nhắc nhở các em cố gắng không nhìn bàn phím. Dựa vào hình bàn tay trên màn hình để biết phải gõ bằng ngón nào.	Khen ngợi tuyên dương những HS có thành tích gõ tốt. Động viên những em gõ chưa tốt để các em thực hiện lại bài luyện tập.
4. Luyện gõ các phím đầu	Quan sát HS tập gõ, nhắc nhở các em cố gắng không nhìn bàn phím. Dựa vào	Khen ngợi tuyên dương những HS có thành tích gõ tốt.

Hoạt động cá nhân: Chọn <i>Lesson 8</i> để luyện phím dấu như [,], `, -, =,... Sau khi hoàn thành <i>Lesson 8</i> thì tiếp tục luyện tập với <i>Lesson 9</i> .	hình bàn tay trên màn hình để biết phải gõ bằng ngón nào.	Động viên những em gõ chưa tốt để các em thực hiện lại bài luyện tập.
D. Hoạt động vận dụng HS tìm kiếm trên mạng, hỏi bạn bè để biết địa chỉ những trang web huấn luyện gõ bàn phím và kiểm tra tốc độ gõ phím rồi vào đó luyện tập gõ bàn phím và chia sẻ với bạn bè những trang web mà mình thấy hữu ích.		
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng HS tìm hiểu xem tốc độ gõ phím trung bình của người sử dụng bình thường là bao nhiêu kí tự/phút, bao nhiêu từ/phút, so sánh để thấy rằng mình còn phải tiếp tục cố gắng để nâng cao kĩ năng gõ bàn phím. Chia sẻ thông tin này với bạn bè. GV khen ngợi những em đã tìm hiểu và có thông tin chia sẻ.		

BÀI THỰC HÀNH 3.

LÀM QUEN VỚI LUYỆN GÕ BÀN PHÍM

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Nâng cao tốc độ gõ bàn phím và khả năng nhớ vị trí các phím.
- Biết cách gõ phím Shift và phím số.
- Biết cách gõ các phím dấu và các phím điều khiển.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Tư thế ngồi làm việc với máy tính.

- Vị trí bàn tay và nhiệm vụ của các ngón tay khi gõ các hàng phím cơ bản, hàng phím trên, hàng phím dưới và các phím dấu.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính có cài sẵn phần mềm luyện gõ phím Rapid Typing.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
<i>Hoạt động theo cặp:</i> Điền vào chỗ trống để tạo thành mệnh đề đúng về tư thế ngồi và cách gõ bàn phím mười ngón.	Đây là hoạt động nhằm ôn lại kiến thức của bài trước về tư thế ngồi làm việc với máy tính. GV quan sát và nhắc những HS đang ngồi sai tư thế.	Cảnh báo HS về hậu quả khi ngồi sai tư thế trong thời gian dài.
<i>Đáp án:</i> a) Khi ngồi làm việc với máy tính thì lưng phải <u>thẳng</u> còn mắt thì <u>không thấp hơn mép trên của màn hình</u>. b) Kỹ năng gõ bàn phím mười ngón giúp chúng ta <u>gõ nhanh và không cần nhìn bàn phím</u>. c) Ngón tay phụ trách gõ nhiều phím nhất là ngón <u>ít của bàn tay phải</u>. d) Khi đặt tay trên hàng phím cơ sở, hai ngón trỏ sẽ đặt vào hai phím có gai nhọn là <u>F và J</u>, còn hai ngón cái đặt vào phím <u>cách (Space Bar)</u>. e) Có bốn hàng phím từ trên xuống là hàng phím <u>số</u>, hàng phím <u>trên</u>, hàng phím <u>cơ sở</u>, hàng phím <u>dưới</u>.		
B. Hoạt động luyện tập		
1. Phối hợp với phím Shift để gõ chữ hoa và các dấu <i>Hoạt động cá nhân:</i>	Tắt tất cả loa máy tính để tắt nhạc của phần mềm Rapid Typing. Hướng dẫn HS kiểm tra xem	Nhắc HS nào đã hoàn thành nhưng tốc độ gõ chậm hoặc gõ sai nhiều thì yêu cầu làm lại cho thật thành thạo trước khi chuyển sang Lesson kế tiếp.

Khởi động phần mềm <i>Rapid Typing</i>. Thực hành từ <i>Lesson 1</i> tới <i>Lesson 9</i> ở bài <i>Shift keys</i> để luyện kỹ năng gõ chữ cái in hoa và các dấu nhờ phím Shift.	đã tắt chế độ Caps Lock hay chưa bằng cách nhìn đèn Caps Lock.	
2. Gõ hàng phím số phối hợp với phím Shift <i>Hoạt động cá nhân:</i> Chọn mục 3. <i>Digit key</i> rồi thực hiện từ <i>Lesson 1</i> tới hết <i>Lesson 3</i>.	Quan sát HS tập gõ, nhắc nhở các em cố gắng không nhìn bàn phím. Dựa vào hình bàn tay trên màn hình để biết phải gõ bằng ngón nào.	Khen ngợi tuyên dương những HS có thành tích gõ tốt. Động viên những em gõ chưa tốt để các em thực hiện lại bài luyện tập.
3. Vị trí của cụm phím số <i>Hoạt động theo cặp:</i> Quan sát cụm phím số trên bàn phím, gõ phím Num Lock để thử tắt/bật chế độ gõ phím số.	Nhắc lại cho HS nhớ về tác dụng của cụm phím số là để nhập những dữ liệu chứa nhiều chữ số.	Tổng kết: các phím chữ số trong cụm phím số được thiết kế vị trí cạnh nhau để tăng tốc độ nhập dữ liệu.
4. Gõ phím ở cụm phím số <i>Hoạt động cá nhân:</i> Chọn mục 4. <i>Numeric pad/Lesson 1</i>, thực hiện <i>Lesson 1</i> và <i>Lesson 2</i>.	Nhắc HS bật chế độ gõ phím số (kiểm tra đèn Num Lock sáng) trước khi thực hiện hoạt động này.	Khen ngợi tuyên dương những HS có thành tích gõ tốt. Động viên những em gõ chưa tốt để các em thực hiện lại bài luyện tập.
C. Hoạt động vận dụng Ví dụ về loại văn bản chứa nhiều dữ liệu kiểu số: bảng điểm tổng kết năm học của HS với các cột, mỗi cột là điểm trung bình của một môn học.		
D. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Bàn phím của máy tính xách tay (laptop) và điện thoại di động không có cụm phím số dành riêng như bàn phím của máy tính để bàn vì diện tích bề mặt của chúng phải nhỏ gọn để cầm tay hoặc bỏ túi. Tuy nhiên trên laptop vẫn có phím Num Lock, khi bấm phím đó thì một phần của bàn phím sẽ trở thành cụm phím số.		

BÀI THỰC HÀNH 4.

LUYỆN GỠ BÀN PHÍM Ở TRÌNH ĐỘ TRUNG BÌNH

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Gõ thành thạo các phím ở bốn hàng phím cơ sở và cụm phím số mà không cần nhìn bàn phím.
- Thành thực kỹ năng gõ phối hợp với phím Shift.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Tư thế ngồi làm việc với máy tính.
- Vị trí các hàng phím trên bàn phím, cách sử dụng cụm phím số.
- HS đã có kỹ năng gõ bàn phím ở mức nhập môn.
- Cách sử dụng phần mềm Rapid Typing để luyện tập gõ bàn phím.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính có cài sẵn phần mềm luyện gõ phím Rapid Typing.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
<i>Hoạt động cả lớp:</i> Thảo luận để trả lời câu	Phát vấn: các em đã nhìn thấy những người thư kí chuyên nghiệp gõ bàn phím	Đề ra mục tiêu cho các em: muốn gõ nhanh thì phải tập cách gõ mà không nhìn bàn

hỏi, cử đại biểu báo cáo kết quả.	chưa? làm sao để gõ nhanh như họ?	phím.
B. Hoạt động luyện tập		
1. Chuẩn bị <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động phần mềm <i>Rapid Typing</i> , nháy chuột vào mục thứ nhất trên thanh bảng chọn, chọn <i>Beginner</i> , nháy chuột vào mục thứ hai rồi chọn <i>Basics/Lesson 1</i> .	Nhắc nhở và giúp HS tắt chế độ gõ tiếng Việt, bật đèn Num Lock, tắt đèn Caps Lock, tự kiểm tra tư thế ngồi của mình xem đã đúng chưa. Nhắc HS không nhìn bàn phím, nếu quên không biết gõ ngón nào thì hãy quan sát hình vẽ bàn tay trên màn hình.	Bài tập luyện lần này dài và phức tạp hơn mức Introduction ở bài trước nên GV nhắc HS thỉnh thoảng dừng lại nghỉ, co giãn khớp ngón tay cho đỡ mỏi.
2. Luyện tập gõ phím ở trình độ Beginner <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS luyện tập gõ phím ở mức Beginner: - Gõ hàng phím cơ sở. - Gõ hàng phím dưới. - Gõ hàng phím trên. - Gõ hàng phím số.	Nhắc nhở và giúp HS tắt chế độ gõ tiếng Việt, bật đèn Num Lock, tắt đèn Caps Lock, tự kiểm tra tư thế ngồi của mình xem đã đúng chưa. Nhắc HS không nhìn bàn phím, nếu quên không biết gõ ngón nào thì hãy quan sát hình vẽ bàn tay trên màn hình.	Nhắc HS chú ý phối hợp hai bàn tay, khi gõ phối hợp phím Shift thì ngón út thường xuyên phải đè giữ phím trong lúc tay kia gõ.
Gõ phối hợp phím Shift <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS thực hiện từ <i>Lesson 1</i> tới <i>Lesson 3</i> , nội dung là luyện tập gõ hàng phím số phối hợp với phím Shift.	Nhắc nhở và giúp HS tắt chế độ gõ tiếng Việt, bật đèn Num Lock, tắt đèn Caps Lock, tự kiểm tra tư thế ngồi của mình xem đã đúng chưa. Nhắc HS không nhìn bàn phím.	Nhắc HS chú ý phối hợp hai bàn tay, khi gõ phối hợp phím Shift thì ngón út thường xuyên phải đè giữ phím trong lúc tay kia gõ.

Gõ hàng phím số phối hợp với phím Shift <i>Hoạt động cá nhân:</i> Nháy chuột vào mục <i>Digit keys/Lesson 1</i> để tập gõ ở hàng phím số phía trên.	Nhắc HS cố gắng không nhìn bàn phím. Bài tập này đặc biệt phải gõ nhiều ngón út hơn thường lệ.	Nhắc HS chú ý phối hợp hai bàn tay, khi gõ phối hợp phím Shift thì ngón út thường xuyên phải đè giữ phím trong lúc tay kia gõ.
Gõ cụm phím số <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS thực hiện từ <i>Lesson 1</i> tới <i>Lesson 8</i> để tập gõ cụm phím số.	Nhắc nhở và giúp HS tắt chế độ gõ tiếng Việt, bật đèn Num Lock.	
C. Hoạt động tìm tòi, mở rộng HS quan sát tìm hiểu các thông tin trong bảng thống kê kết quả để biết tốc độ gõ và độ chính xác của mình ra sao, từ đó có động lực phấn đấu. GV nêu thành tích của một số HS, động viên những HS đã nâng được tốc độ và độ chính xác qua luyện tập.		

BÀI THỰC HÀNH 5.

LUYỆN GÕ BÀN PHÍM TRÌNH ĐỘ NÂNG CAO

1. Mục tiêu bài học

Bài này giúp HS hoàn thiện khả năng gõ bàn phím nhanh và chính xác.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Tư thế ngồi làm việc với máy tính.
- Vị trí các hàng phím trên bàn phím, cách sử dụng cụm phím số.
- HS đã có kỹ năng gõ bàn phím ở mức trung bình.

- Cách sử dụng phần mềm Rapid Typing để luyện tập gõ bàn phím.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính có cài sẵn phần mềm luyện gõ phím Rapid Typing.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
Hoạt động nhóm: So sánh các bài tập ở mức <i>Beginner</i> với mức <i>Introduction</i> , cử đại diện báo cáo.	Gợi ý HS so sánh số lượng kí tự trong một cụm. <i>Introduction</i> : từng kí tự rời rạc. <i>Beginner</i> : mỗi cụm gồm hai kí tự khác nhau.	Nhắc để HS chuẩn bị tâm thế bước vào bài luyện: mức <i>Experienced</i> sẽ nâng cao yêu cầu: mỗi cụm gồm ba kí tự khác nhau.
B. Hoạt động luyện tập		
1. Luyện tập ở trình độ Experienced Hoạt động cá nhân: Kích hoạt phần mềm Rapid Typing, chọn mức <i>EN3. Experienced</i> .	HS đã quen sử dụng phần mềm Rapid Typing nên có thể tự thao tác, GV chỉ cần nhắc nhở các em không gõ mỗ cò và khi gõ không nhìn bàn phím.	Mức <i>Experienced</i> có ba phần, mỗi phần có 26 bài tương ứng với 26 chữ cái nên không thể hoàn thành tất cả trên lớp. GV cho các em luyện tập cả ba phần, mỗi phần chỉ chọn một vài bài, những bài còn lại GV nhắc các em về nhà tự luyện tập.
2. Luyện tập ở mức Advanced Hoạt động cá nhân: Sau khi làm quen với mức <i>Experienced</i> , HS chọn mức <i>Advanced</i> cao hơn để luyện tập.	<i>Advanced</i> là mức độ luyện tập khó nhất, HS phải gõ một đoạn văn khoảng 20 dòng. GV nhắc nhở các em chú ý gõ chính xác các dấu câu và không nhìn bàn phím trong lúc gõ.	Mức <i>Advanced</i> có 17 bài từ Lesson 1 tới Lesson 17, mỗi bài yêu cầu gõ một đoạn văn khoảng 2 trang. GV chọn một số bài cho HS luyện tập tại lớp, những bài còn lại GV nhắc các em về nhà tự luyện tập.

3. Kiểm tra kỹ năng gõ bàn phím <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS chọn mức <i>EN5</i>. <i>Testing</i> để tự kiểm tra kỹ năng gõ phím của mình.	Các bài kiểm tra ở mục này yêu cầu HS gõ một đoạn văn độ dài khoảng 200 từ, dài hơn gấp đôi so với các bài tập ở phần Advanced. GV nhắc HS rằng khác với các mức trước, ở mức <i>EN5</i>. <i>Testing</i> nếu gõ sai thì vẫn phải tiếp tục chứ không dừng lại sửa được.
C. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Ở lớp HS không đủ thời gian để luyện tập toàn bộ các bài của mức Advanced nên kết quả làm bài kiểm tra có thể chưa cao. GV khuyên HS về nhà tập luyện đầy đủ các bài của mức Advanced cho thành thạo sau đó mới thực hiện bài kiểm tra, như vậy bảng thành tích của mình sẽ được nâng cao. GV có thể hỏi thành tích đạt được của một số HS sau luyện tập ở nhà để động viên HS luyện tập.	

BÀI THỰC HÀNH 6.

PHẦN MỀM TRÒ CHƠI LUYỆN GÕ BÀN PHÍM

1. Mục tiêu bài học

Bài này luyện tập và hoàn thiện cho HS kỹ năng gõ bàn phím thông qua phần mềm trò chơi 10 Finger BreakOut.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Tư thế ngồi làm việc với máy tính.
- Vị trí các hàng phím trên bàn phím, cách sử dụng cụm phím số.
- HS đã có kỹ năng gõ bàn phím ở mức thành thạo.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).

- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính có cài sẵn phần mềm trò chơi 10 Finger BreakOut.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động GV chuẩn bị: vào trang web của công ti Giletech http://www.touch-tiping-tutor.com/ để tải về và cài đặt phần mềm trò chơi miễn phí 10 Finger BreakOut vào các máy của HS.		
<i>Hoạt động cả lớp:</i> Phát biểu ý kiến về phần mềm trò chơi nói chung và trò chơi luyện gõ bàn phím nói riêng.	Gợi ý: từ tên gọi em có thể đoán ra chức năng của phần mềm: <i>10 Finger</i> = 10 ngón tay. <i>BreakOut</i> = phá vỡ.	Dẫn dắt để tạo hứng thú cho HS, chẳng hạn: “ <i>Hôm nay chúng ta sẽ làm quen với một phần mềm trò chơi, chơi mà học</i> ”.
B. Hoạt động luyện tập		
1. Khởi động phần mềm trò chơi 10 Finger BreakOut <i>Hoạt động cá nhân:</i> Nháy đúp vào biểu tượng để kích hoạt phần mềm 10 Finger BreakOut, chọn mức Beginner và chơi.	Nhắc HS tắt âm thanh vì nếu tắt cả cùng bật thì sẽ rất ồn. Quan sát HS thao tác, kịp thời hướng dẫn và làm mẫu cho những HS chưa khởi động được phần mềm 10-Finger BreakOut.	Phổ biến tóm tắt cho HS cách chơi: màn hình sẽ hiển thị các lớp gạch, người chơi phải gõ phím thật nhanh để bắn mục tiêu đồng thời di chuyển miếng đệm để đỡ những quả bóng màu xanh không cho chúng rơi xuống dưới.
2. Luyện gõ phím thông qua trò chơi 10 Finger BreakOut <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu luật chơi. Bắt đầu chơi ở mức Beginner.	Theo dõi, nhắc nhở HS không nhìn bàn phím. Quy định: nếu em nào nhìn bàn phím hoặc gõ mô cò (chỉ dùng một hai ngón tay) thì bị phạt phải chơi lại từ đầu.	Sau khi các em chơi khoảng 10 phút, tương ứng với khoảng 5 lần chơi lại từ đầu, GV cho cả lớp dừng lại, yêu cầu các em báo cáo điểm kỉ lục của mình (hiển thị ở mục High Score) và khen ngợi HS có điểm cao nhất.

Báo cáo mức điểm kỉ lục của mình.		
3. Chơi ở trình độ Intermediate Hoạt động cá nhân: Đọc nội dung trong sách để hiểu những quy định mới so với mức Beginner trước đó. Quan sát và báo cáo kỉ lục mà mình lập được.	Quan sát, nhắc HS phải gõ phím thật nhanh đồng thời né tránh hoặc bắn các “tên xâm lược”  . Khi HS chơi xong một bài, nhắc các em nhấp chuột vào nút  để xem 10 kỉ lục cao nhất mình đã lập, qua đó thấy mình có tiến bộ hay chưa.	Nhận xét rằng ở mức Intermediate nếu người chơi nhìn bàn phím thì sẽ mất mắt vì phải quan sát cả bàn phím lẫn màn hình nên sẽ sớm bị thua. Muốn đạt điểm cao HS phải biết cách gõ mà không nhìn bàn phím. Cuối giờ học GV bật máy chiếu và hướng dẫn cho HS cách cài đặt phần mềm 10 Finger BreakOut để các em về nhà tự cài và tập luyện.
C. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Sau khi chơi xong mức độ Intermediate, về nhà HS nên tiếp tục luyện tập ở mức độ Advanced. Đây là mức độ khó nhất của trò chơi với sự xuất hiện của hai “tên xâm lược”  .		

BÀI 7.

PHẦN MỀM

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS những kiến thức và năng lực sau:

- Hiểu một cách tổng quan về phần mềm.
- Hiểu được chức năng của hệ điều hành và phần mềm ứng dụng, phân biệt được hai loại phần mềm này.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Một số thao tác cơ bản trên hệ điều hành Windows như đăng nhập, kích hoạt phần mềm.
- Cách sử dụng các phần mềm: Calculator, Basic Mouse Skills, Rapid Tipping và 10 Finger BreakOut.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trước khi đi sâu phân tích hai loại phần mềm cơ bản là Hệ điều hành và Phần mềm ứng dụng, hoạt động khởi động này dẫn dắt sự chú ý của HS vào chủ đề phần mềm thông qua việc trả lời một số câu hỏi đơn giản như: “Hình vẽ chú cá heo và chú chuột có phải là hình dạng của phần mềm Rapid Tipping và Basic Mouse Skills hay không?”		
Giới thiệu về phần mềm <i>Hoạt động cả lớp:</i> Thảo luận để trả lời câu hỏi. Cử đại diện báo cáo.  	Gợi ý: ngay từ bài đầu tiên đã giới thiệu “ <i>phần mềm là một tập hợp những câu lệnh do con người viết ra để điều khiển máy tính làm một việc nào đó</i> ”. Các phần mềm Calculator, Basic Mouse Skills hay Rapid Tipping. là do những người lập trình viên tạo ra.	<i>Đáp án gợi ý:</i> phần mềm là các câu lệnh nên nó không phải là một vật thể vật lí, không có hình dáng kích thước hay khối lượng. Hình vẽ chú cá heo và chú chuột không phải là hình dạng của phần mềm Rapid Tipping và Basic Mouse Skills mà chỉ là các logo-hình ảnh đại diện- của các phần mềm đó.

B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Khái niệm phần mềm <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung và quan sát hình trong sách để biết khái niệm phần mềm và sự khác biệt giữa phần mềm với phần cứng.	<i>Gợi ý:</i> hình vẽ trong sách minh họa quan hệ như thế nào giữa phần mềm và phần cứng?	<i>Chốt ý:</i> - Phần mềm điều khiển phần cứng. - Phần mềm (chương trình) là một tập hợp các lệnh do con người viết ra.
2. Khái niệm hệ điều hành và phần mềm ứng dụng <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu chức năng của hệ điều hành và phần mềm ứng dụng.	GV tổng kết lại: - Hệ điều hành là phần mềm trực tiếp điều khiển các thiết bị phần cứng. - Phần mềm ứng dụng thực hiện một loại công việc nào đó như soạn thảo văn bản, duyệt các trang web, nghe nhạc,... - Phần mềm ứng dụng không trực tiếp điều khiển phần cứng mà phải thông qua hệ điều hành.	
<i>Chú ý:</i> hệ điều hành là khái niệm khó giải thích một cách chặt chẽ, nhất là với HS lớp 6. Về mặt chuyên môn, không có giới hạn rõ ràng giữa hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. Ví dụ: năm 1997 bộ tư pháp Mỹ kiện hãng Microsoft ra toà, hai bên tranh cãi liệu phần mềm ứng dụng Internet Explorer có phải là một phần của hệ điều hành Windows hay không. (Cuối cùng tòa án Mỹ phán quyết rằng Microsoft cố tình coi phần mềm ứng dụng IE là thành phần của hệ điều hành Windows để bắt khách hàng phải mua IE kèm theo Windows, như vậy là vi phạm luật chống độc quyền vì khiến các công ti phần mềm khác khó bán sản phẩm trình duyệt web). GV cũng giải thích thêm (nếu HS thắc mắc): mặc dù có thể cài đặt nhiều hệ điều hành trên cùng một máy tính nhưng trong một phiên làm việc thì máy tính chỉ hoạt động dưới sự điều khiển của một hệ điều hành duy nhất. Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng đều là phần mềm, tức là những chương trình do con người viết ra để điều khiển máy tính, vậy tại sao chỉ hệ điều hành có khả năng điều khiển các thiết bị phần cứng còn phần mềm ứng dụng thì phải thông qua hệ điều hành?		

Vì các lí do sau đây:

- Trên máy tính có nhiều phần mềm ứng dụng, nếu phần mềm nào cũng đòi phải có quyền điều khiển thì cả hệ thống máy tính sẽ rối loạn vì xảy ra xung đột tranh chấp. Chẳng hạn nếu hai phần mềm đồng thời ghi hai giá trị khác nhau vào cùng một vị trí trong bộ nhớ thì cuối cùng bộ nhớ sẽ lưu giá trị nào?
- Các thiết bị phần cứng vừa nhiều vừa phức tạp, nếu phần mềm ứng dụng phải lo quản lí tất cả thì việc viết phần mềm sẽ trở nên quá phức tạp và khó khăn.

Vì những lí do đó nên hệ điều hành nhận về mình công việc đồ sộ và phức tạp là quản lí toàn bộ các thiết bị phần cứng còn các phần mềm ứng dụng chỉ việc yêu cầu hệ điều hành phục vụ mình.

GV không nên tuyệt đối hoá những kiến thức nêu trong sách cũng như không nên cố gắng chỉ ra những tiêu chuẩn cứng để phân biệt hệ điều hành với phần mềm ứng dụng mà chỉ cần giúp HS nắm được chức năng của hệ điều hành và phần mềm ứng dụng.

Khi HS đọc đoạn “Phần mềm diệt virus như BKAV “, GV cần giải thích thêm: virus cũng là phần mềm nhưng là loại phần mềm độc hại có thể tự lây lan từ máy này sang máy khác, do những người xấu (hacker) tạo ra với mục đích phá hoại.

Hoạt động cặp đôi: (Bài tập số 1) Trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.

Quan sát, lắng nghe và ghi nhận các ý kiến của HS để sau đó trả lời chung trước lớp.

Đáp án: A, D, F.

GV giải thích thêm:

- Mệnh đề B sai, "phần mềm" không phải được làm từ chất liệu nhựa mềm mà nó là các lệnh và chương trình, không phải là các thực thể vật lí.
- Mệnh đề C sai: cả phần cứng và phần mềm đều có thể sửa chữa, bổ sung, nâng cấp hay gỡ bỏ.
- Mệnh đề E sai: phần cứng của máy luôn luôn trung thành thực hiện đúng theo những chỉ thị của chương trình. Kết quả sai là do chương trình của bạn Nam có chỗ sai.
- Mệnh đề G sai: người viết chương trình là lập trình viên của hãng sản xuất phần mềm. Người sử dụng chỉ biết sử dụng phần mềm, không phải là người tạo ra nó.
- Mệnh đề H sai: Cả hai đều quan trọng, thiếu phần mềm ứng dụng thì máy khởi động xong cũng không khai thác được vào việc gì.

3. Những hệ điều hành thông dụng <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc sách để nắm sơ lược về các hệ điều hành thông dụng: tên, hãng sản xuất, hình dáng logo.	GV giải thích để HS thấy được ưu điểm của phần mềm mã nguồn mở (ví dụ Linux) so với phần mềm thương mại có bản quyền (ví dụ Windows) là: - Không tốn tiền mua. - Mọi người được tự do tìm hiểu nghiên cứu, học hỏi. Trình độ kiến thức chung được nâng lên. - Các lỗi của phần mềm nhanh chóng được cộng đồng phát hiện và sửa chữa.
C. Hoạt động luyện tập	
<i>Hoạt động nhóm:</i> (Bài tập số 2) Trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.	Quan sát, lắng nghe và ghi nhận các ý kiến của HS để sau đó trả lời chung trước lớp.
<i>Đáp án gợi ý:</i> a) Nếu chỉ có các thiết bị phần cứng mà thiếu <u>phần mềm</u> thì máy tính không hoạt động được. b) Phần mềm, còn gọi là chương trình máy tính, do <u>lập trình viên</u> viết ra, là một tập hợp các <u>lệnh</u> để điều khiển máy tính. c) <u>Hệ điều hành</u> là phần mềm trực tiếp điều khiển các thiết bị phần cứng d) Trong hai loại phần mềm, chúng ta thường sử dụng <u>phần mềm ứng dụng</u> để giải quyết các công việc hàng ngày chứ rất ít khi làm việc trực tiếp với <u>hệ điều hành</u>. e) <u>Phần mềm ứng dụng</u> là những chương trình máy tính thực hiện một loại công việc nào đó như soạn thảo văn bản, lướt web, nghe nhạc,... f) Phần mềm ứng dụng không trực tiếp điều khiển <u>phần cứng</u> mà thông qua hệ điều hành. g) Người sử dụng giao tiếp với <u>phần mềm ứng dụng</u>, sau đó <u>phần mềm ứng dụng</u> giao tiếp với hệ điều hành, cuối cùng hệ điều hành điều khiển <u>phần cứng</u> h) Ba chức năng của hệ điều hành là <u>trực tiếp điều khiển tất cả các bộ phận phần cứng, cung cấp giao diện cho người dùng và tổ chức quản lý thông tin trong máy tính</u>. Đáp án trên chỉ là gợi ý, HS có thể điền ý khác mà vẫn được công nhận, ví dụ: a) Nếu chỉ có các thiết bị phần cứng mà thiếu <u>hệ điều hành/trình ứng dụng</u> thì máy tính không hoạt động được. b) Phần mềm, còn gọi là chương trình máy tính, do <u>con người</u> viết ra, là một tập hợp các <u>chương trình</u> để điều khiển máy tính.	

- c) Trình điều khiển là phần mềm trực tiếp điều khiển các thiết bị phần cứng: giải thích cho HS rằng trình điều khiển driver vẫn phải thông qua hệ điều hành mới liên lạc với CPU và bộ nhớ được.
- d) Trong hai loại phần mềm, chúng ta thường sử dụng trình tiện ích để giải quyết các công việc hàng ngày chứ rất ít khi làm việc trực tiếp với hệ điều hành.
- e) Trình tiện ích là những chương trình máy tính thực hiện một loại công việc nào đó như soạn thảo văn bản, lướt web, nghe nhạc,...
- f) Phần mềm ứng dụng không trực tiếp điều khiển máy tính mà thông qua hệ điều hành.
- g) Người sử dụng giao tiếp với trình tiện ích, sau đó trình tiện ích giao tiếp với hệ điều hành, cuối cùng hệ điều hành điều khiển máy tính.
- h) Ba chức năng của hệ điều hành là điều khiển phần cứng, tạo giao diện với người dùng và lưu trữ thông tin trong máy tính.

Hoạt động nhóm: (Bài tập số 3) Trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.

Quan sát, lắng nghe và ghi nhận các ý kiến của HS để sau đó trả lời và bình luận chung trước lớp.

Đáp án: mệnh đề B và C là đúng.

GV giải thích:

(A) sai: Không có hệ điều hành thì phần mềm ứng dụng không hoạt động được.

Nếu HS thắc mắc “có bao nhiêu hệ điều hành?” thì GV điếm qua những hệ điều hành nổi tiếng còn tồn tại và đang được sử dụng hiện nay để HS hình dung cụ thể số lượng hệ điều hành ít ỏi ra sao:

- Android, công ti Google, điều khiển các thiết bị di động cầm tay.
- Chrome OS, công ti Google.
- Debian, thuộc họ Linux.
- Fedora, thuộc họ Linux.
- FreeBSD, thuộc họ Unix.
- Linux, viết bởi Linus Torvalds.
- Mac OS và Mac OS X, viết bởi công ti Apple và hoạt động chủ yếu trên các máy tính Apple Macintosh.
- Windows, công ti Microsoft.

- iOS, công ti Apple, chạy trên các thiết bị di động cầm tay như iPod touch, iPad và Apple TV.
 - Solaris, công ti Sun Microsystems, chạy trên PC.
 - Symbian, công ti Nokia, chạy trên các thiết bị di động cầm tay.
 - Ubuntu, thuộc họ Linux.
 - UNIX, tiền thân của Linux, có nhiều nhánh và nhiều chủ sở hữu khác nhau.
 - Windows Phone, công ti Microsoft, chạy trên các thiết bị di động cầm tay.
- Ngoài ra còn một số hệ điều hành khác đã từng tồn tại nhưng nay không còn được sử dụng nữa, ví dụ MS-DOS của Microsoft.

Hoạt động cặp đôi:

(Bài tập số 4) Điền vào chỗ trống, cử đại diện báo cáo.

Đáp án gợi ý:

- a) MS. Word là ví dụ về phần mềm soạn thảo văn bản.
- b) MS. Excel là ví dụ về phần mềm bảng tính điện tử.
- c) Adobe Photoshop và AutoCAD là ví dụ về phần mềm thiết kế đồ họa.
- d) Lac Việt và eDict là các phần mềm tra cứu từ điển Việt – Anh.
- e) Phần mềm trò chơi còn gọi là game.
- f) Virus là những phần mềm độc hại có thể tự lây lan từ máy này sang máy khác, còn BKAV là một phần mềm diệt virus do người Việt tự viết ra.

Đáp án trên chỉ là gợi ý, HS có thể điền ý khác mà vẫn được công nhận, ví dụ:

- a) Notepad là ví dụ về phần mềm soạn thảo văn bản.
- b) Lotus 123, Quattro là ví dụ về phần mềm bảng tính điện tử.
- c) Corel Draw và Paint là ví dụ về phần mềm thiết kế đồ họa.
- d) Chức năng dịch tự động của Google là phần mềm tra cứu từ điển Việt – Anh.
- e) Phần mềm trò chơi còn gọi là game online.
- f) Mã độc là những phần mềm độc hại có thể tự lây lan từ máy này sang máy khác, còn CMC Antivirus là một phần mềm diệt mã độc do người Việt tự viết ra.

GV có thể phân tích thêm để các em hiểu một số phương án trong đó tạm chấp nhận được nhưng chưa thật chính xác, ví dụ:

- a) Notepad không phải là một ví dụ điển hình về phần mềm soạn thảo văn bản vì còn thiếu nhiều tính năng, chẳng hạn không tạo được văn bản có định dạng.
- b) Lotus và Quattro rất ít gặp, kém tiện dụng hơn so với Excel.
- c) Paint chỉ là phần mềm vẽ tối thiểu, không nhiều tính năng như Corel Draw hay PhotoShop.
- d) Chức năng dịch tự động của Google còn tương đối vụng về khi dịch Anh-Việt.
- e) Game online chỉ là một loại game với yêu cầu phải có kết nối mạng mới chơi được.
- f) Mã độc là một tên gọi khác (ít phổ biến) của virus.

D. Hoạt động vận dụng

HS tải phần mềm diệt virus BKAV và cài lên máy tính của mình.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

HS vào Internet tìm kiếm thông tin thêm về hệ điều hành Windows, Linux và các phần mềm mã nguồn mở. GV cần biết HS nào đã tìm kiếm được thông tin theo yêu cầu để ghi nhận sự cố gắng tìm tòi của các em, đồng thời động viên HS chia sẻ cho các bạn những thông tin tìm được.

BÀI 8.

HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Đăng nhập và kết thúc phiên làm việc với Windows.
- Làm quen với màn hình làm việc của Windows, biết cách dùng chuột để thao tác với Icon.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Hiểu biết về chức năng của hệ điều hành nói chung.

- Các thao tác với chuột: nháy chuột trái, nháy chuột phải, kéo-thả, dùng phím cuộn.
- Cách dùng chuột để kích hoạt một phần mềm.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong những bài trước HS đã làm quen với hệ điều hành Windows nhưng chưa được giới thiệu một cách đầy đủ. Hoạt động này cho HS biết giá trị về thương mại của Windows, từ đó nảy sinh ý muốn tìm hiểu xem Windows có những chức năng gì tương xứng với giá tiền đó.		
Hoạt động cả lớp: Suy nghĩ, phỏng đoán và phát biểu về giá bán của Windows.	Giải thích rằng ở nước ta nhiều người còn dùng phần mềm không có bản quyền, hành vi đó vi phạm luật bản quyền và khiến cho ngành công nghiệp sản xuất phần mềm không phát triển được. HS nên có ý thức về việc mua và sử dụng phần mềm có bản quyền.	Đáp án gợi ý: thời điểm mới phát hành hãng Microsoft ấn định giá của hệ điều hành Windows 7 phiên bản Ultimate là 320 USD.
Cuối hoạt động, GV giới thiệu thêm về công ti Microsoft - Là tập đoàn đa quốc gia, trụ sở đặt tại bang Washington, Mỹ. - Là một trong những công ti lớn nhất thế giới. - Sáng lập năm 1975 bởi Bill Gates và Paul Allen, được xây dựng và phát triển chủ yếu bởi Bill Gates, một trong những nhân vật vĩ đại của ngành Tin học, người góp công lớn trong việc phổ cập và khiến Tin học trở nên gần gũi với mọi người nhờ đó tạo ra cuộc cách mạng về Tin học hiện nay.		

B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Windows và cách đăng nhập Hoạt động cá nhân: Đọc và thực hiện theo hướng dẫn trong sách, bật máy tính, thực hiện thao tác đăng nhập, chọn user, gõ mật khẩu.	GV chuẩn bị: - Trên mỗi máy tính nên tạo sẵn hai tài khoản: “Administrator” và “Hoc sinh”, bỏ chế độ đăng nhập tự động để buộc HS phải chọn User khi đăng nhập. - Đặt tài khoản “Hoc sinh” là “standard user” để các em không vô ý gây ảnh hưởng lên những hoạt động khác của máy tính. - Đặt một mật khẩu chung dễ nhớ cho tài khoản Hocsinh trên tất cả các máy, chẳng hạn lấy tên trường hoặc tên lớp. - Hướng dẫn các em bật công tắc máy, chọn user “Hoc sinh” và gõ mật khẩu đăng nhập.	
Mục này có một số khái niệm mới, GV nên giải thích thêm: - “Đăng nhập” = <u>đăng</u> kí gia <u>nhập</u>. - “Tài khoản”: có nguồn gốc ở ngành tài chính, để chỉ những thông tin về một người sử dụng mà nhờ những thông tin này người đó có thể sử dụng một dịch vụ nào đó, trong trường hợp này là sử dụng máy tính. User name và Password: tên người dùng và mật khẩu. Hai thông tin cơ bản nhất tạo nên một tài khoản.		
2. Làm quen với màn hình làm việc Hoạt động cá nhân: Nhận diện nút Start, thanh tác vụ Taskbar, các biểu tượng trên màn hình như Recycle Bin, Computer,... Nháy chuột vào các đối tượng trên để tìm hiểu. Nháy chuột vào nút Start rồi tìm hiểu các thành phần:	Nhắc HS chú ý quan sát màn hình làm việc, nhận diện các đối tượng quan trọng như nút Start, thanh tác vụ Taskbar, biểu tượng Recycle Bin, Computer,... Nhắc các em đừng vội nháy chuột vào mục Shut down.	Tổng kết về chức năng và vị trí của những thành phần cơ bản trên màn hình làm việc: - All Programs. - Computer. - Shut Down.

- All Programs. - Computer.		
C. Hoạt động vận dụng		
1. Tìm hiểu chức năng Computer <i>Hoạt động cá nhân:</i> Nháy đúp vào biểu tượng Computer để tìm hiểu: - Nút Minimize, Maximize, Restore Down và nút Close. - Các thông số về máy tính như phiên bản Windows, kích thước các ổ đĩa, tốc độ CPU, dung lượng RAM,...	Làm mẫu cho cả lớp quan sát, sau đó để các em tự thực hiện. Quan sát HS thao tác, giải thích nếu HS thắc mắc về những thông số của máy hiển thị trong mục Computer.	Giải thích thêm: Thông tin về CPU có ghi đơn vị là GHz, tương đương 1 tỉ phép tính trong 1 giây.
2. Thao tác với biểu tượng <i>Hoạt động cá nhân:</i> Thực hiện thao tác trong sách: kích hoạt và thao tác với cửa sổ Calculator, dùng chuột để di chuyển biểu tượng Recycle Bin, nháy chuột vào các nút Minimize, Maximize/Restore Down và Close.	Làm mẫu cho cả lớp quan sát, sau đó để các em tự thực hiện. Quan sát HS thao tác, giải thích và hướng dẫn nếu HS thắc mắc hay không thực hiện đúng thao tác.	
D. Hoạt động vận dụng		
HS khởi động máy tính và đăng nhập, sau đó tìm và khởi động:		

- Phần mềm trò chơi dò mìn Minesweeper.
- Phần mềm máy tính bỏ túi Calculator.
- Phần mềm luyện gõ bàn phím RapidTyping.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

HS tìm hiểu chức năng Computer ở một máy tính khác, GV có thể yêu cầu HS xung phong nêu nhận xét.

BÀI THỰC HÀNH 7.

MỘT SỐ PHẦN MỀM ỨNG DỤNG

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Biết cách sử dụng phần mềm Từ điển Lạc Việt để tra nghĩa từ.
- Biết sử dụng phần mềm Solar System 3D Simulator để tìm hiểu chuyển động của Trái Đất và các hành tinh trong hệ Mặt Trời.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

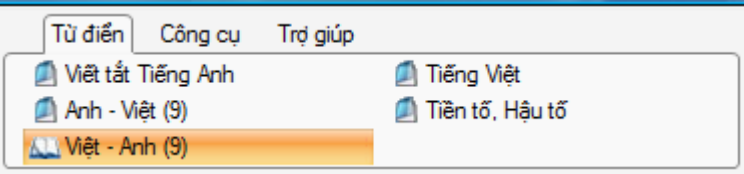
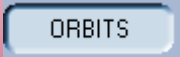
- Kích hoạt một phần mềm bằng cách nhấp đúp vào biểu tượng của nó.
- Hiểu biết sơ bộ về chuyển động của Trái Đất và một số hành tinh như Mặt Trăng, Mặt Trời.

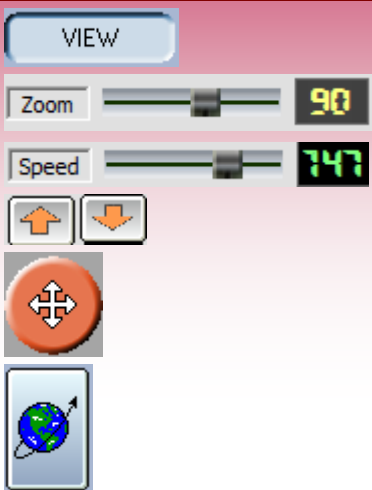
3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính có cài đặt sẵn phần mềm Từ điển Lạc Việt, phần mềm Solar System 3D Simulator và trang bị một cặp loa hoặc tai nghe.

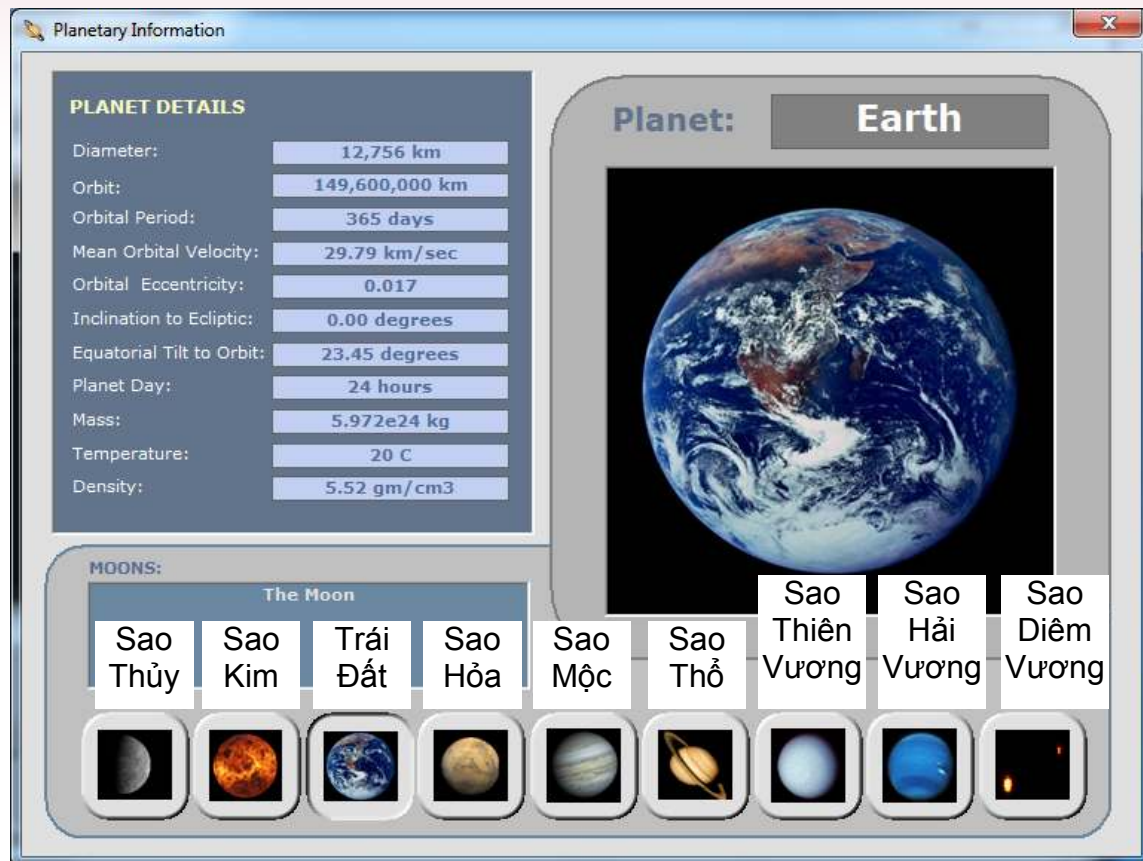
4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
<i>Hoạt động cả lớp:</i> Phát biểu ý kiến về công cụ tra nghĩa từ khi học ngoại ngữ.	<i>Mô tả khái quát:</i> hoạt động này nhằm tạo động cơ cho HS bắt đầu bài học thông qua việc tìm hiểu phần mềm Từ điển Lạc Việt.	Ngoài đáp án là “phần mềm Từ điển Lạc Việt”, HS có thể trả lời là kim từ điển, hoặc những phần mềm từ điển trên smartphone. GV so sánh để chỉ ra những lợi thế của phần mềm Từ điển Lạc Việt so với những công cụ đó (chi phí bỏ ra, sự thuận tiện khi sử dụng).
B. Hoạt động luyện tập		
1. Khởi động phần mềm từ điển Lạc Việt <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động chương trình Từ điển Lạc Việt, quan sát để làm quen với cửa sổ làm việc, chuyển ngôn ngữ giao diện từ English sang tiếng Việt.	GV chuẩn bị: cài đặt trước phần mềm Từ điển Lạc Việt lên các máy tính. GV hướng dẫn HS tìm kiếm biểu tượng, kích hoạt phần mềm Từ điển Lạc Việt và tìm hiểu các thành phần trên cửa sổ làm việc của phần mềm.	
2. Tra nghĩa tiếng Việt của từ tiếng Anh <i>Hoạt động cá nhân:</i> Thực hiện các thao tác để tra nghĩa từ, nghe phát âm từ, mở xem những nội dung liên quan như “đồng nghĩa	GV nhắc các em dùng nút cuộn của chuột hoặc dùng thanh cuộn để kéo những nội dung bị khuất bên dưới lên xem.	Nhắc HS tra chéo: đưa con trỏ chuột vào một từ bất kỳ trong phần giải nghĩa, khi con trỏ chuột biến thành hình bàn tay  thì nhấp chuột để tra cứu nghĩa của từ đó.

phản nghĩa”, tra chéo giữa các từ,...		
3. Tra nghĩa tiếng Anh của từ tiếng Việt <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc hướng dẫn trong sách và thực hiện các thao tác để dịch một từ hay một câu tiếng Việt sang tiếng Anh.	Quy định: hiện giờ các em chưa biết cách gõ từ tiếng Việt có dấu nên tạm thời chỉ tra những từ không dấu như “hai”, “ba”, “tay”, “sao mai”, “tai”, “lan man”,... 	
4. Xem hướng dẫn sử dụng <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS xem hướng dẫn sử dụng phần mềm bằng cách nhấp chuột vào mục “Trợ giúp” trên thanh thực đơn.	Nhắc HS: xem hướng dẫn sử dụng là việc cần làm mỗi khi bắt đầu làm quen với một phần mềm mới.	Sau khi HS gõ xong, hướng dẫn HS dùng chuột đóng chương trình lại bằng cách bấm nút Close hoặc gõ cụm phím Alt-F4. Đây là việc cần làm để giải phóng bộ nhớ cho máy tính.
5. Tìm hiểu các hành tinh trong Hệ Mặt Trời thông qua phần mềm Solar System 3D Simulator <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động và tìm hiểu màn hình chính của phần mềm Solar System 3D Simulator.	GV chuẩn bị: tải về và cài đặt trước phần mềm Solar System 3D Simulator lên các máy tính.	GV trả lời thắc mắc, hướng dẫn HS tìm hiểu các thành phần chính trên cửa sổ của phần mềm Solar System 3D Simulator. 
6. Điều chỉnh hoạt động của chương trình <i>Hoạt động cặp đôi:</i> Quan sát màn hình và	GV làm mẫu trước cho HS quan sát các thao tác: kích hoạt phần mềm, sử dụng các nút lệnh trên màn hình làm việc để	GV trả lời thắc mắc của HS về hoạt động của các nút lệnh: 

nháy chuột vào các nút để ra lệnh cho phần mềm thay đổi cách hiển thị.	thay đổi góc quan sát, mặt phẳng chuyển động của các hành tinh,...	
Hoạt động nhóm: Quan sát chương trình Solar System 3D Simulator để trả lời các câu hỏi về chuyển động của Trái Đất và Mặt Trăng.	GV lưu ý: Ở môn Địa Lí lớp 6 các em được học về chuyển động của Trái Đất quanh Mặt Trời nhưng không được học về các hành tinh còn lại, vì vậy không nên phân tích quá sâu	
Đáp án gợi ý: - Chuyển động của Trái Đất: Trái Đất quay xung quanh Mặt Trời. - Chuyển động của Mặt Trăng: Mặt Trăng quay xung quanh Trái Đất như một vệ tinh. - Vì sao chúng ta nhìn thấy Mặt Trăng khi tròn khi khuyết? Mặt Trăng quay xung quanh Trái Đất nhưng luôn hướng một mặt về phía Mặt Trời, mặt đó luôn được Mặt Trời chiếu sáng, mặt còn lại của Mặt Trăng vĩnh viễn nằm trong bóng tối. Từ góc nhìn trên Trái Đất thì vùng sáng đó biến đổi, khi tròn khi khuyết. - Vì sao trên Trái Đất có ngày và đêm? Trái Đất hình cầu nên ánh sáng Mặt Trời chỉ chiếu sáng được một nửa của Trái Đất. Tuy nhiên Trái Đất tự xoay quanh mình nên hai phía của Trái Đất luân phiên được Mặt trời chiếu sáng, khi nửa bên này là ban ngày thì nửa kia là ban đêm.		
C. Hoạt động vận dụng Những thuật ngữ tiếng Anh trong thông tin về các hành tinh: - Diameter: Đường kính. - Orbit: Chiều dài quỹ đạo. - Orbit period: Thời gian di chuyển hết một vòng xung quanh quỹ đạo (tức là một năm).		

- Mean Orbit Velociti: tốc độ chuyển động.
- Planet day: thời gian tự quay xung quanh mình được vòng.
- Mass: khối lượng hành tinh.
- Temperature: nhiệt độ trung bình.
- Densiti: tỉ trọng.



D. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Tìm hiểu chức năng tra cứu nghĩa của một từ đang xuất hiện trên màn hình của phần mềm từ điển Lạc Việt. GV có thể cho HS xung phong thực hiện tra cứu một số từ ở nhà và hôm sau báo cáo lại trước lớp.

BÀI 9.

LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

1. Mục tiêu bài học

Bài này giúp HS:

- Hiểu khái niệm tệp và thư mục.
- Hiểu được ích lợi của việc lưu trữ các tệp theo dạng cây.
- Nhớ được những quy định cơ bản về cách đặt tên tệp.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Máy tính lưu trữ thông tin dưới dạng dãy bit.
- Máy tính sử dụng các thiết bị lưu trữ thông tin như ổ đĩa cứng, đĩa CD và USB.

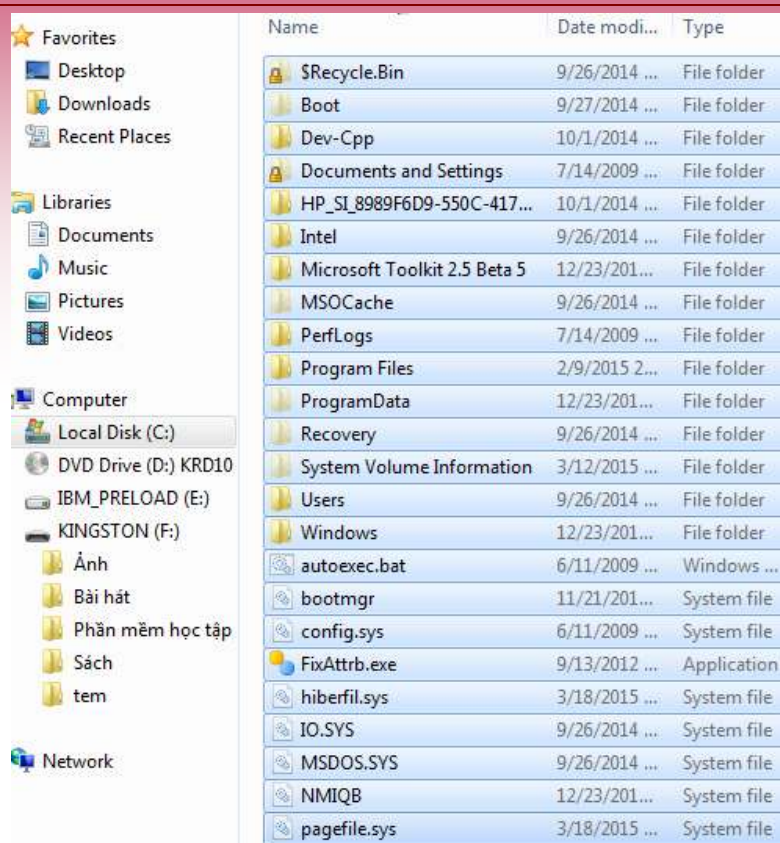
3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> HS đã biết máy tính chứa được rất nhiều thông tin, nhưng thông tin càng nhiều thì càng khó tìm kiếm và quản lí. Hai ví dụ về cơ chế lưu trữ được đưa ra cho HS xem xét: quyển từ điển sắp xếp các từ theo vần chữ cái abc, thư viện sắp xếp các quyển sách theo chuyên môn (Toán, Lí, Hoá,... riêng từng khu vực) để dễ tìm kiếm. Qua đó HS thấy được nhu cầu thực tế đặt ra và những giải pháp để lưu trữ những mục thông tin với số lượng lớn.		

Giới thiệu chủ đề bài học <i>Hoạt động nhóm:</i> Trả lời câu hỏi và cử đại diện báo cáo kết quả.	Gọi HS phát biểu ý kiến. GV giải thích cơ chế sắp xếp các từ trong quyển từ điển và những quyển sách trong thư viện, qua đó HS hiểu rằng để lưu trữ nhiều mục thông tin một cách hiệu quả thì phải lưu trữ một cách có hệ thống.	
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Tìm hiểu về tệp (file) <i>Hoạt động cá nhân:</i> Tìm hiểu khái niệm tệp, tập phát âm từ “file”, tìm hiểu quy ước đặt tên tệp.	Nhắc HS tập phát âm từ “file”. Giải thích rằng tuy không bắt buộc phải đặt tên tệp có dấu chấm (.) và có đủ cả phần tên và phần đuôi nhưng nên làm như vậy vì tên để phân biệt các tệp với nhau còn phần đuôi để khi nháy đúp vào tệp máy tính sẽ biết phải kích hoạt phần mềm nào để mở tệp.	
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 1) Trả lời câu hỏi và báo cáo kết quả.	<i>Đáp án:</i> a) A; b) B. Gọi HS phát biểu ý kiến. Uốn nắn những câu trả lời không đúng của HS.	GV giải thích: nếu thông tin lưu trong bộ nhớ hay màn hình thì khi tắt máy sẽ bị xoá sạch. CPU chỉ xử lý mà không có khả năng lưu trữ thông tin.
2. Thư mục (Folder) <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu cách tổ chức tệp và thư mục theo dạng cây.	Giới thiệu thêm rằng gốc của cây là tên ổ đĩa, luôn là một chữ cái viết hoa và dấu (:) kèm theo. Làm mẫu để HS thấy số lượng tệp và thư mục trong một ổ đĩa rất nhiều: kích hoạt Windows Explorer, chọn ổ đĩa C: bấm Ctrl-A để chọn tất cả các file và thư mục con trong ngăn bên trái, sau đó nháy chuột phải/ chọn Properties, hệ điều hành sẽ đưa ra bảng thống kê trong ổ C: có tổng cộng bao nhiêu file và thư mục con.	



3. Đường dẫn

Hoạt động cá nhân:

Đọc nội dung trong sách để hiểu quy tắc viết đường dẫn.

Thực ra trong Windows khái niệm đường dẫn không quá quan trọng vì các thao tác với tệp và thư mục đều thực hiện bằng chuột theo kiểu kéo/thả. Việc dạy HS khái niệm đường dẫn chỉ nhằm giúp các em hình dung rõ ràng hơn về cấu trúc cây thư mục.

C. Hoạt động luyện tập

Hoạt động cặp đôi:

(Bài tập số 2) Trả lời câu hỏi, phát biểu ý kiến.

Gọi HS phát biểu ý kiến.

Đáp án: A, B, D, F.

GV giải thích đáp án:

(A) Hai tệp nằm ở hai thư mục khác nhau có thể được đặt tên trùng nhau vì đường dẫn của chúng vẫn khác nhau nên không gây ra nhầm lẫn.

(B) Tương tự câu A.

- (C) Ngược lại mới đúng: phần đuôi dùng để nhận biết kiểu tệp còn phần tên để phân biệt các tệp.
- (D) Tên tệp không thể chứa dấu hai chấm ‘:’ để khỏi nhầm với tên ổ đĩa.
- (E) Tên ổ đĩa do hệ điều hành đặt nhưng nó luôn chứa dấu hai chấm ‘:’.
- (F) Lưu trữ các tệp dưới dạng cây thư mục cho phép tìm các tệp dễ dàng và nhanh chóng.
- (G) Tổ chức thông tin dạng cây cũng không tiết kiệm được dung lượng lưu trữ của ổ đĩa chút nào so với việc để lẫn lộn vô tổ chức.

Hoạt động cá nhân:

(Bài tập số 3) Tìm hiểu nội dung và cấu trúc cây thư mục trên máy tính của mình.

GV hướng dẫn HS khởi động máy tính, sau đó kích hoạt Computer hoặc Windows Explorer theo một trong hai cách đã nêu trong sách.

GV hướng dẫn HS xem danh sách các tệp và thư mục của ổ đĩa D:, không nên thao tác trên ổ đĩa khởi động (C:) để tránh xóa nhầm file hệ thống.

Giới thiệu thêm các thông tin trong hình vẽ trong sách: ổ đĩa E: còn trống 13,9 GB trên tổng số 54,9 GB, ổ đĩa D: thực chất là ổ đĩa CDROM còn ổ F: là USB.

D. Hoạt động vận dụng

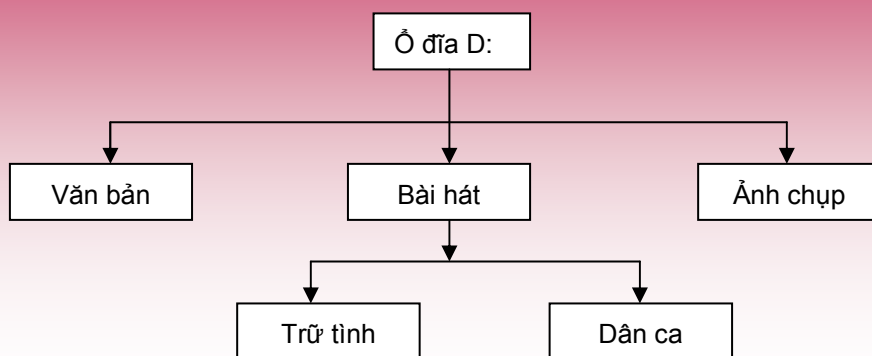
HS trả lời câu hỏi: hai biểu tượng sau thuộc về loại đối tượng nào:  ,  ?

Đáp án: folder và tệp văn bản.doc soạn bằng MS. Word.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Nên tổ chức cây thư mục như thế nào? Đáp án như sau:

- Tạo thư mục *D:\van ban* chứa các bài văn mẫu, các bài luận Anh Văn.
- Tạo thư mục *D:\anh chup* chứa các tệp ảnh chụp Tam Đảo và Vịnh Hạ Long.
- Tạo thư mục *D:\bai hat* trong đó có hai thư mục con chứa các tệp bài hát thuộc dòng nhạc Trữ tình và dòng nhạc Dân ca.



BÀI THỰC HÀNH 8.

CÁC THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Thực hiện thành thạo các thao tác như: tạo thư mục mới, sao chép, di chuyển tệp và thư mục bằng chuột hoặc thông qua tổ hợp phím tắt.
- Bước đầu biết sử dụng chức năng Windows Explorer và Computer để quản lý các tệp và thư mục trong máy tính.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Cách tổ chức tệp và thư mục theo dạng cây.
- Khái niệm tệp và thư mục, quy định về cách đặt tên tệp và đường dẫn.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã nêu ở đầu chương).
- Ngoài ra mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
<i>Hoạt động cá nhân:</i> Trả lời câu hỏi, phát biểu ý kiến.	Dẫn dắt: bài trước các em đã biết cách dùng thư mục để lưu trữ các tệp một cách có tổ chức. Bài này sẽ hướng dẫn các em thực hiện các thao tác với tệp và thư mục.	Đáp án gợi ý: để chuyển tệp sang máy tính của bạn em phải biết cách sao chép tệp. Các hoạt động tiếp theo sẽ hướng dẫn em làm việc đó.
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Các thao tác với tệp và thư mục <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động chức năng quản lý tệp Windows Explorer bằng cách gõ cụm phím tắt hoặc nhấp chuột.	GV giải thích thêm: ở hoạt động này chúng ta tạo ra thư mục mới, còn để tạo ra tệp mới thì phải sử dụng các phần mềm ứng dụng khác, ví dụ ở hoạt động tiếp theo chúng ta sẽ học cách dùng phần mềm Notepad để tạo ra tệp văn bản. Sau khi HS gõ cụm phím Windows – E và mở được cửa sổ Windows Explorer, GV khuyên HS nhấp chuột vào nút Close để đóng lại trước khi dùng chuột để mở lần thứ hai, lần thứ ba. GV gợi ý các em chọn và ghi nhớ cách làm nào thuận tiện nhất đối với mình (thường là cách gõ cụm phím Windows – E).	
2. Cửa sổ Windows Explorer <i>Hoạt động cá nhân:</i> Quan sát nội dung ở ngăn bên trái. Thử nhấp chuột vào tam giác nhỏ trước tên thư mục để trải nội dung xuống dưới.	Nhắc HS quan sát phía trên cửa sổ để tìm thấy thanh công cụ. Khuyến khích HS thử nhấp chuột vào các thư mục khác nhau để thấy nội dung ngăn bên phải thay đổi theo.	Hướng dẫn HS tạo thư mục “Hoc sinh” trong đĩa C:, nếu đĩa C: không tiện (vì sợ các em lỡ tay xóa nhầm các file hệ thống) thì có thể chuyển sang ổ đĩa D: hay E: tùy theo từng máy.

Tìm và nháy chuột vào mục Organize trên thanh công cụ. Quan sát hình vẽ để tìm ra nút <i>New folder</i> trên thanh công cụ, sau đó tạo thư mục mới nằm ở ổ đĩa C: với tên là “Hoc sinh”.		
3. Tạo thư mục mới <i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 1) HS tạo ba thư mục con bên trong thư mục “Hoc sinh”.	GV hướng dẫn các em tạo ba thư mục con lần lượt bằng hai cách như sách đã hướng dẫn. Gợi ý các em chọn cách nháy nút phải chuột vì cách làm này áp dụng được cho mọi trường hợp.	
4. Đổi tên thư mục <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS đổi tên thư mục “mon Toan” thành “Toan lop 6” bằng hai cách nêu trong sách.	Nếu chỉ đổi tên một lần thì không thể luyện tập cả hai cách làm, GV nên gợi ý các em đổi tên nhiều lần nhưng vẫn gõ lại tên cũ. GV cũng gợi ý các em chọn cách nháy nút phải chuột vì cách làm này áp dụng được cho mọi trường hợp.	
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 2) HS đổi tên ba thư mục vừa tạo, sau đó tạo thêm các thư mục con.	Hướng dẫn các em tạo các thư mục con bằng phương pháp phù hợp nhất mà mình đã lựa chọn ở trên.	
5. Tạo ra tệp văn bản dạng đơn giản <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS tạo ra tệp văn bản dạng.txt, sau đó gọi Notepad để nhập nội dung.	Hướng dẫn HS làm quen với phần mềm Notepad, dặn các em nhớ ghi lại nội dung vừa soạn trước khi thoát ra bằng cách chọn <i>File/Save</i> vì đây là thói quen hữu ích. Ngoài ra hoạt động này còn nhằm mục đích tạo ra tệp để sau đó luyện tập thao tác xóa.	

<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 3) Tạo ra thêm hai tệp văn bản nữa bên trong thư mục USB.	Mục đích của hoạt động là để HS tập luyện thao tác xóa nhiều tệp cùng lúc.
C. Hoạt động luyện tập	
1. Sao chép tệp <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS làm quen với thao tác <i>chọn</i> tệp, sau đó sao chép tệp “Tep van ban 1.txt” tới thư mục CD.	GV giải thích: thao tác dùng chuột <i>chọn</i> một đối tượng là thao tác cơ bản của Windows. Trước khi sao chép, xóa, di chuyển, xem thông tin, mở tệp ta đều phải chọn nó, vì vậy các em cần luyện tập thành thạo.
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 4) HS sao chép tệp “Tep van ban 2.txt” vào thư mục “Dia cung”.	GV hướng dẫn HS chọn tệp sau đó copy tới vị trí mới bằng cách nháy nút phải rồi chọn Copy hoặc dùng cụm phím tắt Ctrl-C và Ctrl-V.
2. Xóa tệp và thư mục <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đầu tiên HS thực hành thao tác xóa một tệp, sau đó là thao tác xóa nhiều tệp.	GV giải thích: để tránh tình huống người dùng xóa nhầm tệp, trước khi xóa hệ điều hành Windows sẽ hỏi lại. Những tệp bị xóa sẽ được đưa vào <i>thùng rác</i>, có thể khôi phục lại bằng cách kích hoạt tiện ích Recycle Bin. Nếu bấm Shift-Delete thì sẽ bị xóa hẳn.
<i>Hoạt động cá nhân:</i> (Bài tập số 5) HS luyện tập thao tác xóa nhiều tệp hoặc thư mục cùng lúc.	GV nhắc các em thao tác xóa nguy hiểm hơn so với sao chép hay di chuyển nên phải cẩn thận khi tiến hành. Chỉ được xóa bên trong thư mục “Hoc sinh”. Nhắc HS rằng các thao tác để xóa thư mục không khác gì xóa tệp.
3. Sao chép nhiều tệp hay thư mục	GV nhắc HS: nếu dùng chuột kéo các tệp tới vị trí đích thì có thể lỡ tay thả nhầm vị trí, vì vậy sau thao tác kéo-thả nên kiểm tra lại.

<i>Hoạt động cá nhân:</i> HS luyện tập thao tác sao chép nhiều tệp hoặc thư mục cùng lúc.	
4. Di chuyển tệp hay thư mục <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS luyện tập thao tác di chuyển nhiều tệp hoặc thư mục.	GV nhắc HS cẩn thận khi thực hiện thao tác kéo-thả, sau khi thực hiện xong nên kiểm tra lại thư mục đích.
D. Hoạt động tìm tòi, mở rộng HS luyện tập lại các thao tác vừa học bằng cách xoá ba tệp văn bản vừa tạo trong thư mục “Dia cung”, sau đó khôi phục lại ba tệp đó.	

MÔ ĐUN II - MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

1. Giới thiệu chung

Mô đun này gồm hai bài lí thuyết và ba bài thực hành. Đây là phần nội dung của chương 1 trong sách hiện hành cho lớp 9- cuối cấp THCS. Hiện nay việc sử dụng Internet đã trở nên rất phổ biến, ngay cả đối với HS đầu cấp THCS, bởi vậy nội dung này cần được đưa xuống dạy sớm cho HS lớp 6. HS sử dụng sách hướng dẫn học để thực hiện các hoạt động học tập dưới sự tổ chức, theo dõi, hỗ trợ và đánh giá của GV nhằm đạt được những mục đích sau đây:

Kiến thức

- Hiểu khái niệm Mạng máy tính, biết khái niệm Mạng có dây và Mạng không dây.
- Biết khái niệm mạng Internet cùng chức năng của những dịch vụ thông tin chính trên mạng Internet. Biết khái niệm World Wide Web, trang web, Website.

- Hiểu vì sao phải luôn cảnh giác và thận trọng khi sử dụng các dịch vụ thông tin trên Internet.
- Biết cách đăng kí và sử dụng một tài khoản thư điện tử.

Kĩ năng

- Sử dụng trình duyệt để xem thông tin trên các trang Web.
- Tìm kiếm thông tin trên Internet dựa theo chủ đề và từ khoá.
- Đánh dấu trang web, sao chép hình ảnh và đoạn văn bản trên mạng.
- Đăng kí một tài khoản Gmail.
- Sử dụng Email với những thao tác cơ bản: soạn thư mới, đính kèm tệp, kiểm tra, mở thư đọc, tải tệp đính kèm về, trả lời, chuyển tiếp, xoá thư.
- Nhận diện những Email lừa đảo hoặc mang nội dung xấu (bước đầu có kĩ năng này).

Thái độ

- Muốn biết cách sử dụng các dịch vụ của Internet, có ý thức tìm biết sử dụng các dịch vụ của mạng máy tính để nâng cao hiệu suất công việc, phục vụ học tập và đời sống.
- Biết được ích lợi và tầm quan trọng của kĩ năng sử dụng thư điện tử, kĩ năng tìm kiếm thông tin.
- Có ý thức cảnh giác để tránh bị lừa đảo, có ý thức tự bảo vệ mình trong sử dụng các dịch vụ của mạng máy tính.
- Tự tin hơn trong tìm kiếm thông tin và cộng tác với người khác qua mạng máy tính.

Năng lực hướng tới

- Năng lực sử dụng nguồn tài nguyên của con người thông qua mạng máy tính, qua Internet.
- Năng lực tìm kiếm thông tin.
- Năng lực giải quyết vấn đề.

2. Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học

Để phù hợp với HS đầu cấp, mô đun bắt đầu bằng những bài thực hành, nhằm hình thành cho HS khả năng khai thác dịch vụ thông dụng trên Internet: dùng trình duyệt tìm kiếm thông tin, sử dụng hộp thư điện tử. Trên cơ sở những trải nghiệm của HS về khai thác dịch vụ mạng ở các bài thực hành, các khái niệm cơ bản về mạng máy tính nói chung và Internet nói riêng được trình bày trong hai bài tiếp theo.

Có một số điểm đáng lưu ý:

- Dành nhiều thời gian cho thực hành.
- Các kiến thức về mạng LAN, client-server, lược đồ mạng, HTML, tạo trang web đã được lược bỏ không được trình bày trong mô đun, bởi đó là những kiến thức không thật cần thiết cho người dùng, đặc biệt là với HS THCS.
- Chú trọng và bổ sung một số nội dung tuy đơn giản nhưng cần thiết, như: Tác hại của virus, phần mềm độc hại, spam; mặt trái của Internet, thói quen làm việc an toàn trên mạng.
- Tiếp tục yêu cầu HS gõ 10 ngón.
- Tiếp tục quan tâm đến cách cầm chuột và tư thế ngồi làm việc với máy tính của HS trong mọi giờ thực hành.

3. Yêu cầu chuẩn bị

Các phương tiện dạy học cần thiết để tiến hành hoạt động dạy học ở mô đun này là:

- Tài liệu Hướng dẫn GV môn Tin học lớp 6 – Mô hình trường học mới.
- Tài liệu Hướng dẫn học Tin học lớp 6 – Mô hình trường học mới.
- Một số hình ảnh về nội dung bài học.
- Mỗi HS (hoặc mỗi nhóm) có một máy tính để thực hành.
- Phòng máy có trang bị máy tính cho GV và máy chiếu.
- Mỗi HS hoặc mỗi nhóm HS được thực hành trên một máy tính nối mạng Internet.

Mỗi bài có thể có yêu cầu thêm (xem trong phần hướng dẫn cụ thể của mỗi bài).

BÀI THỰC HÀNH 1.

SỬ DỤNG TRÌNH DUYỆT WEB

1. Mục tiêu bài học

Bài này nhằm làm cho HS:

- Biết sử dụng trình duyệt để xem thông tin trên các trang Web.
- Biết tìm kiếm thông tin trên Internet dựa theo bài và từ khoá.
- Biết đánh dấu trang web, sao chép hình ảnh và đoạn văn bản trên mạng.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Biết Internet là kho thông tin khổng lồ.
- Sơ bộ biết dùng trình duyệt Google Chrome để xem trang web tin tức.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã ghi ở đầu chương).

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
Khởi động và làm quen với trình duyệt Web <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS tìm biểu tượng và khởi động trình duyệt Google Chrome.	GV chuẩn bị: cài sẵn trình duyệt Google Chrome có giao diện tiếng Việt lên máy của HS.	Trong Windows có sẵn trình duyệt IE nhưng công cụ này không xem được một số trang web. Vì vậy GV khuyến khích HS sử dụng những trình duyệt tiên tiến như Mozilla Firefox, Google Chrome.

B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Truy cập trang web để xem thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS làm quen với màn hình làm việc của Google Chrome, tìm vị trí khung địa chỉ, gõ địa chỉ bốn trang web trong sách và vào xem thông tin trong đó.	GV nhắc HS tập phân biệt một liên kết (hyperlink) với đoạn văn bản thông thường và nhận diện liên kết dưới dạng hình ảnh. Nhắc HS tập di chuyển giữa các trang web bằng cách nhấp chuột vào các liên kết và sử dụng nút Back .	Chốt ý: trình duyệt web, gọi tắt là trình duyệt, là những phần mềm ứng dụng cho phép chúng ta xem và tương tác với những văn bản, hình ảnh, đoạn phim hay trò chơi trên mạng.
2. Đánh dấu trang để lần sau quay lại <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS thực hiện các thao tác để đánh dấu trang web dantri.com.vn sau đó mở lại.	GV lưu ý các em nhớ vị trí và chức năng của hai nút  và . Biểu tượng kính lúp  dùng để phóng to thu nhỏ màn hình, tuy nhiên dùng cụm phím tắt: Ctrl -lăn bánh xe chuột thì nhanh hơn.	
C. Hoạt động luyện tập		
1. Tìm kiếm thông tin theo chủ đề <i>Hoạt động cá nhân:</i> - Làm quen và tập luyện kĩ năng tìm kiếm theo bài và cách chọn từ khoá chính xác. - Thực hành tìm kiếm theo bài trong sách. - Báo cáo tóm tắt kết quả tìm kiếm: các nghề	Nhắc HS tìm những từ khoá để mô tả thông tin mình cần sao cho chính xác và ngắn gọn. Ngoài ra tính năng gõ tới đâu hiện ngay kết quả tới đó là tính năng mới của Chrome mà Firefox và các trình duyệt khác chưa có, vì vậy nếu thực hành trên Firefox thì GV phải giải thích với HS về sự khác biệt này.	Gọi HS báo cáo kết quả tìm kiếm, qua đó cả lớp sẽ thấy kết quả tìm kiếm của các em có thể khác nhau tùy theo từ khoá mỗi em sử dụng.

thú vị nhất và loài động vật nguy hiểm nhất.		
2. Tìm kiếm thông tin bằng máy tìm kiếm <i>Hoạt động cá nhân:</i> Tập xác định các từ khoá cho chính xác. Gõ địa chỉ và tìm kiếm thông tin thông qua Google. Báo cáo tóm tắt kết quả tìm kiếm.	Hoạt động này giống như hoạt động ở trên, nhằm giới thiệu khái niệm máy tìm kiếm nói chung và máy tìm kiếm Google nói riêng và nhấn mạnh vai trò của từ khoá trong việc tìm kiếm.	Gọi HS báo cáo kết quả tìm kiếm. Nhắc HS chú ý cách tóm tắt những kết quả mình tìm được sao cho gọn gàng mà vẫn nêu được những thông tin mấu chốt.
3. Ghi lại thông tin <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu vì sao khi tìm kiếm cần phải ghi lại thông tin và làm thế nào thực hiện việc đó. Thực hiện các thao tác theo hướng dẫn trong sách.	Nhắc HS khái niệm “bôi đen” để chọn một đoạn văn bản, thao tác này rất cơ bản và được vận dụng nhiều lần khi soạn thảo văn bản.	Nhắc HS tập luyện thao tác bôi đen đoạn văn bản và ghi lại hình ảnh nhiều lần cho thành thạo, nhớ phải giữ con trỏ chuột bên trong vùng được bôi đen trước khi nhấp nút phải chuột.
D. Hoạt động vận dụng Tìm kiếm thông tin về hang động lớn nhất thế giới. Đáp án gợi ý: đó là hang Sơn Đoòng trong công viên Phong Nha-Kẻ Bàng, tỉnh Quảng Bình. Thông tin đầy đủ ở địa chỉ: https://en.wikipedia.org/wiki/S%C6%A1n_%C4%90o%C3%B2ng_Cave		
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Tìm những bức ảnh chụp chợ nổi Cái Bè. Vào những giờ học sau, GV có thể giới thiệu với HS cả lớp những bức ảnh đẹp mà một vài HS tìm được.		

BÀI THỰC HÀNH 2.

ĐĂNG KÍ TÀI KHOẢN THƯ ĐIỆN TỬ

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Hiểu khái niệm thư điện tử và những ưu điểm của thư điện tử.
- Biết cách tự đăng kí một tài khoản Gmail.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Sử dụng trình duyệt để mở các trang web.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã ghi ở đầu chương).

Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Qua việc so sánh với thư truyền thống HS thấy được những ưu điểm vượt trội của thư điện tử, từ đó có hứng thú muốn tạo cho mình một địa chỉ Email.		
<i>Hoạt động nhóm:</i> Các nhóm thảo luận, sau đó cử đại biểu báo cáo.	Giải thích: cước phí gửi thư truyền thống tốn kém là vì việc truyền phát hoàn toàn thủ công, lá thư được nhân viên bưu điện lấy từ hòm thư mang về bưu điện, chuyển bằng ô tô/máy bay tới tận địa chỉ nhận. Gọi điện thoại ra nước ngoài còn tốn kém hơn so với cước phí gửi thư, hơn nữa do lệch múi giờ nên bất tiện. Email là hệ thống truyền tin tự động bằng tín hiệu điện nên truyền nhanh đi xa mà chi phí rất ít. Có thể gửi kèm cả ảnh chụp hay những tệp âm thanh, tệp phim.	

B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Khái niệm thư điện tử <i>Hoạt động nhóm:</i> Đọc nội dung trong sách để biết khái niệm và những ưu điểm của thư điện tử.	Giải thích nếu HS thắc mắc những đặc điểm của Email chẳng hạn vì sao Email lại nhanh.	Nhắc HS chú ý phát âm đúng từ Email và hiểu đó là tên viết tắt của Electronic Mail.
2. Đăng kí một tài khoản Email mới <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách và lần lượt thực hiện từng bước thao tác đăng kí tài khoản Gmail. Đọc kĩ hai mục quy định về “Điều khoản dịch vụ” và “Chính sách bảo mật” của Google.	Giúp HS tắt chế độ gõ tiếng Việt để tránh làm sai lệch mật khẩu. Quan sát và uốn nắn ngay những sai sót của HS trong quá trình đăng kí tài khoản Email. Chẳng hạn nếu thấy HS chọn những địa chỉ email không phù hợp thì khuyên HS nên chọn địa chỉ email chứa họ tên của mình. Tại bước cuối cùng GV khuyên HS nên nháy chuột vào để đọc mục Điều khoản dịch vụ và Chính sách bảo mật của Google ☐ Tôi đồng ý với Điều khoản dịch vụ và Chính sách bảo mật của Google Để sử dụng dịch vụ của chúng tôi, bạn phải đồng ý với Điều khoản dịch vụ của Google. Bước tiếp theo	
GV hướng dẫn các em: Bước 1: Nếu cửa sổ Google đang sử dụng giao diện tiếng Anh thì chuyển sang giao diện tiếng Việt bằng cách cuộn màn hình lên trên để hiển thị mục chọn ngôn ngữ ở dưới cùng  sau đó nháy chuột vào tam giác màu đen rồi chọn “Tiếng Việt” trong danh sách các ngôn ngữ. Bước 2: Chọn tên người dùng là khâu quan trọng nhất vì nó chính là tên email của em sau này, phải chọn tên vừa dễ nhớ mà lại không trùng với những tên người khác đã chọn rồi. Mục “Chứng minh bạn không phải là rô-bốt”: đã có những phần mềm viết ra với mục đích phá hoại Google bằng cách tự động đăng kí, người thì phải mất mấy chục phút		

mới hoàn thành thủ tục đăng kí nhưng phần mềm thì mỗi giây đăng kí được hàng trăm tài khoản, như vậy nếu chúng thành công thì sẽ chiếm hết không gian tên làm cho người sử dụng thực sự không đăng kí được tên.

GV yêu cầu HS nháy chuột vào đọc *Điều khoản dịch vụ* và *Chính sách bảo mật* của Google trước khi hoàn tất quá trình. GV cũng nhắc các em đây là thói quen nên có khi làm việc trên mạng: luôn cảnh giác và cẩn thận, đọc kĩ điều khoản cam kết và những lời hướng dẫn trước khi bấm nút đồng ý.

C. Hoạt động luyện tập

1. Đăng nhập vào tài khoản Email <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS làm quen với thao tác đăng nhập vào tài khoản thư điện tử.	Giải thích để HS phân biệt rõ “Đăng nhập” với “Đăng kí”. Đăng kí tài khoản là việc phải làm trước tiên và chỉ làm một lần để tạo ra địa chỉ email. Đăng nhập -gõ Tên và Mật khẩu- thì phải thực hiện mỗi khi muốn sử dụng email.	Nhắc HS: khi sử dụng thư điện tử cần phải ghi nhớ ba mục: - Tên người sử dụng. - Mật khẩu. - Địa chỉ trang web của hãng cung cấp dịch vụ, trường hợp này là trang www.google.com.vn của Google.
--	---	---

<i>Hoạt động nhóm:</i> (Bài tập số 1) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.	Nhắc HS nếu trước đó chưa xem kĩ thì phải lặp lại thao tác đăng kí để xem lại <i>Điều khoản dịch vụ</i> và <i>Chính sách bảo mật</i> của Google nhưng không thực sự đăng kí tài khoản email mới, đến bước cuối cùng thì không đánh dấu vào nút “Tôi đồng ý” mà đóng cửa sổ luôn.
--	---

Ý tưởng sư phạm:

Lúc đăng kí tài khoản Email các em thường không đọc kĩ các Điều khoản dịch vụ mà đã bấm vào nút “Tôi đồng ý” để nhanh chóng hoàn thành thủ tục đăng kí. Hoạt động này tập cho HS thói quen tìm hiểu kĩ các điều khoản hợp đồng cũng như các khía cạnh về luật pháp trước khi kí hợp đồng, trong trường hợp này là hợp đồng sử dụng dịch vụ Gmail của công ti Google.

Với Gmail nhiều người cho rằng nó miễn phí nên chẳng có gì ràng buộc, bài tập này sẽ đưa ra những ví dụ cho thấy ngay cả khi sử dụng những dịch vụ miễn phí như Gmail người dùng cũng có thể bị thiệt thòi và mất tài sản nếu như không tìm hiểu kĩ các điều khoản sử dụng.

Đáp án:

1. Dịch vụ Gmail do công ti Google Inc. có trụ sở tại 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043, Hoa Kỳ.

2. Trong mục “Bảo vệ sự riêng tư và bản quyền” có ghi: “*Bằng việc sử dụng Dịch vụ của chúng tôi, bạn đang đồng ý rằng Google có thể sử dụng những dữ liệu đó theo chính sách của chúng tôi về sự riêng tư*”, nghĩa là công ti Google có quyền sử dụng những thông tin cá nhân của em.

3. Đúng. Một nhà văn gửi bản thảo cuốn tiểu thuyết mà mình vừa viết qua Gmail thì có nghĩa là Google được quyền sở hữu, sửa chữa, in ấn, xuất bản và bán cuốn tiểu thuyết đó. Một nhà khoa học gửi phát minh của mình qua Gmail nghĩa là đã chia sẻ quyền sở hữu phát minh đó cho công ti Google. Điều này là đúng vì nhà văn hay nhà khoa học đó đã đồng ý với Điều khoản dịch vụ của Google khi làm thao tác đăng kí tài khoản Gmail, mà trong Điều khoản dịch vụ đó có ghi rõ rằng “*Khi bạn tải lên, đệ trình, lưu trữ, gửi hoặc nhận nội dung đến hoặc qua Dịch vụ của chúng tôi, bạn cấp cho Google giấy phép toàn cầu để sử dụng, làm trang chủ, lưu trữ, nhân bản, điều chỉnh ... truyền đạt, xuất bản, trình diễn công khai, hiển thị và phân phối công khai nội dung đó*”.

4. Em có thể kiện nhưng sẽ thua kiện. Điều khoản dịch vụ có ghi rằng “*chúng tôi không đưa ra bất kì cam kết nào về nội dung trong các Dịch vụ, chức năng cụ thể của các Dịch vụ, mức độ tin cậy, sự có sẵn hoặc khả năng đáp ứng nhu cầu của bạn của các Dịch vụ đó*”. Khi em đăng kí tài khoản thì đã đồng ý với các Điều khoản dịch vụ đó.

5. Nếu công ti đó kiện thì sẽ thua kiện. Điều khoản dịch vụ có ghi rằng “*Chúng tôi có thể tạm ngừng hoặc ngừng hoàn toàn một Dịch vụ, ... Google cũng có thể ngừng cung cấp Dịch vụ cho bạn hay thêm hoặc tạo ra những giới hạn mới cho Dịch vụ của chúng tôi bất kì lúc nào*”.

GV mở rộng thêm: qua những điều khoản trên các em thấy nhà cung cấp dịch vụ (công ti Google) có vẻ rất “vô trách nhiệm” với dịch vụ mà mình cung cấp, họ gần như không chịu bất kì trách nhiệm gì về chất lượng dịch vụ của mình. Vì sao lại như vậy? vì dịch vụ Gmail là miễn phí. Những dịch vụ có thu phí thì nhà cung cấp dịch vụ mới phải chịu trách nhiệm về dịch vụ của mình. Tuy nhiên để thu hút khách hàng thì cho tới nay chất lượng dịch vụ của Google vẫn luôn luôn được đảm bảo ở mức tốt nhất.

2. Khái niệm SPAM và dấu hiệu để nhận biết email SPAM

Hoạt động cá nhân:

HS đọc để hiểu khái niệm Spam và biết rõ mình cần làm gì khi gặp Spam.

GV giải đáp những thắc mắc mà HS có thể nêu ra như:

- Ai tạo ra Spam, làm sao họ có thời gian soạn và gửi đi nhiều Spam như vậy?
- Tại sao Spam lại nguy hại được địa chỉ gửi trông rất nghiêm túc, ví dụ Gmail hay tên một cơ quan nhà nước nào đó.

<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 1) Nhận diện Spam trong hình vẽ, cử đại diện báo cáo kết quả.	<i>Đáp án:</i> Tất cả các email trong hình vẽ đều là Spam. GV giải thích: có một số email trông có vẻ không phải là thư rác, ví dụ trong hình vẽ email gửi từ “Le Minh Khanh” hay “Facebook”. Khi gặp những email mà em còn nghi hoặc chưa rõ có phải là Spam hay không, em tuyệt đối không nên thử mở ra mà hãy đọc kỹ những thông tin khác như bài của bức thư. Trong hình vẽ, bài của email gửi từ “Le Minh Khanh” cho thấy rõ ràng là từ một người lạ không quen biết, khi đó em không nên mở.
D. Hoạt động vận dụng Tạo tài khoản Email cho người thân trong gia đình. GV liên hệ với một số phụ huynh để tìm hiểu kết quả hoạt động này nhằm động viên HS.	
D. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Gmail có chức năng tự động phát hiện và đưa những Email bị nghi là Spam vào một ngăn chứa riêng, nhưng không tự động xóa những email đó là để phòng trường hợp Gmail hiểu nhầm một Email công việc là Spam. HS tìm vị trí ngăn chứa Spam, nhưng không nên tò mò mở ra đọc.	

BÀI THỰC HÀNH 3.

SOẠN, GỬI VÀ NHẬN THƯ ĐIỆN TỬ

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Thực hiện được các thao tác sử dụng Email cơ bản: soạn thư mới, đính kèm tệp, kiểm tra, mở thư đọc, tải tệp đính kèm về, trả lời, chuyển tiếp, xóa thư.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này HS đã hiểu biết về:

- Thư điện tử và những ưu điểm của thư điện tử.
- Cách thức đăng kí một tài khoản Gmail.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã ghi ở đầu chương).

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Tình huống tương tự đã được đặt ra cho HS trước đây (bài thực hành 8 chương I) và giải pháp là dùng công cụ Windows Explorer để copy tệp. Lần này vấn đề phức tạp hơn vì hai người không trực tiếp gặp nhau nên không tiện chuyển tệp qua USB. Mục đích của hoạt động là khiến HS thấy được ứng dụng thực tế của việc gửi thông tin qua Email.		
Hoạt động cả lớp: Suy nghĩ trả lời câu hỏi, phát biểu ý kiến.	GV trả lời những thắc mắc của HS về cơ chế gửi tệp qua Email và những câu hỏi khác, chẳng hạn gửi tệp qua smartphone.	So sánh hai cách chuyển file: sao chép qua USB và gửi Email. Chuyển file qua Email thì có thể gửi đi rất xa và không cần trao tận tay như dùng USB, nhưng dung lượng thông tin gửi lại bị hạn chế so với USB.
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Đăng nhập vào tài khoản Email <i>Hoạt động cá nhân:</i> Khởi động trình duyệt, vào địa chỉ mail.google.com, gõ tên và mật khẩu để đăng nhập.	Giúp đỡ những HS còn lúng túng trong thao tác đăng nhập tài khoản email.	

2. Soạn và gửi một bức thư điện tử <i>Hoạt động cá nhân:</i> Làm quen với việc soạn một Email và các thao tác như gõ bài, đính kèm tệp, chèn biểu tượng cảm xúc.	GV nhắc HS tập thói quen kiểm tra lại địa chỉ người nhận, bài bức thư, nội dung bức thư, tệp đính kèm ... trước khi bấm nút để gửi thư đi. GV yêu cầu HS gõ nhiều địa chỉ Email vào mục “Người nhận” để bức thư được gửi tới nhiều người bằng cách nháy chuột vào nút Cc và Bcc.  GV yêu cầu HS gửi cho các bạn xung quanh một email có đính kèm tệp để hoạt động tiếp theo sẽ luyện tập thao tác tải về tệp đính kèm. Nhắc HS chọn tệp kích thước nhỏ chỉ vài KB để tiết kiệm thời gian.
3. Kiểm tra hộp thư <i>Hoạt động cá nhân:</i> HS kiểm tra xem có thư mới hay không, quan sát để phân biệt thư đã xem và thư mới, mở bức thư ra để xem, tải xuống tệp đính kèm.	Nhắc HS: - Cảnh giác và không mở những email từ địa chỉ lạ, chúng có thể chứa virus hoặc nội dung lừa đảo. - Không nên nháy chuột vào những đường dẫn hay liên kết trong Email mà mình không biết chắc.
C. Hoạt động luyện tập	
1. Trả lời và chuyển tiếp thư <i>Hoạt động cá nhân:</i> Thực hiện thao tác trả lời và chuyển tiếp email.	GV nhắc HS phân biệt: “trả lời” là gửi email phản hồi cho người gửi, còn “chuyển tiếp” là gửi bức thư gốc cùng với những nội dung mình viết thêm cho một người thứ ba. GV lưu ý HS là khi trả lời (reply) hay chuyển tiếp (forward) thì bài là bài của bức thư ban đầu, em không thể sửa hay gõ bài mới.
2. Xóa thư khỏi hộp thư <i>Hoạt động cá nhân:</i>	Lưu ý HS là khi xóa một bức thư thì những bức thư khác có liên quan (theo kiểu “trả lời” hay “chuyển tiếp”) cũng sẽ bị

Thực hiện thao tác mở một bức thư, đọc sau đó xoá đi hai bức thư như yêu cầu trong sách.	xoá theo, vì vậy nên cân nhắc thật kỹ trước khi xoá. Gmail dành dung lượng rất lớn (gần như không bao giờ dùng hết) nên các em không cần xoá để giải phóng chỗ chứa.
3. Khôi phục lại những bức thư bị xoá nhầm Hoạt động cá nhân: Khôi phục lại hai bức thư đã bị xoá ở hoạt động trước đó.	GV hướng dẫn HS khôi phục lại hai bức thư và lưu ý rằng không phải bất kì bức thư nào cũng có thể khôi phục được mà chỉ những bức thư mới bị xoá chưa đến 30 ngày mà thôi.
4. Đóng hộp thư Hoạt động cá nhân: Thực hiện thao tác “Đăng xuất” khỏi tài khoản thư điện tử.	GV nhắc nhở: một số người dùng có thói quen không an toàn là sau khi dùng email xong thì đóng luôn cửa sổ chứ không làm thủ tục đăng xuất. Vì không đăng xuất nên coi như hòm thư vẫn mở (dù cửa sổ đã đóng lại), người lạ có thể đột nhập vào hòm thư mà không cần đăng nhập.

D. Hoạt động vận dụng

Soạn và gửi thư điện tử gửi cho các bạn xung quanh, trong thư đính kèm thêm một tệp hình ảnh. Có thể ở những giờ học sau, GV yêu cầu HS báo cáo đã (hay chưa) nhận được thư điện tử của bạn gửi đến cho mình.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Thiết lập chế độ tự động hiển thị ảnh của chủ tài khoản thư:

Nháy chuột vào nút lệnh  ở phía trên bên phải cửa sổ Gmail, chọn “Cài đặt”, dùng nút cuộn để hiển thị nội dung bên dưới, nháy chuột vào mục “thay đổi ảnh”, sau đó chọn file ảnh của mình, chọn mục “Hiển thị đối với mọi người” như hình dưới đây.

Ảnh của tôi:
[Tìm hiểu thêm](#)

Thay đổi ảnh

☒ **Hiển thị đối với mọi người**
☐ **Chỉ hiển thị với người mà tôi có thể trò chuyện**
Nếu bạn có ảnh hồ sơ trên Google thì ảnh sẽ luôn hiển thị với mọi người.



Thiết lập chế độ tự động chèn thêm đoạn chữ kí: cũng trong mục “Cài đặt” như trên, tại phần “Chữ kí”, hãy gõ vào Họ tên và dòng chữ kí mình muốn (xem hình bên dưới)

Chữ ký:

(thêm chữ ký vào cuối tất cả thư đi)

[Tìm hiểu thêm](#)

☐ Không thêm chữ ký



Sans Serif



B

I

U

A



Nguyễn Thế Trung,

Học sinh lớp 8A3 trường Trung học cơ sở Cầu Giấy, Hà Nội

☐ Chèn chữ ký này trước nội dung được trích dẫn trong các thư trả lời và xóa dòng "---" đứng trước nội dung được trích dẫn.

BÀI 1.

MẠNG MÁY TÍNH

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS kiến thức và năng lực sau:

- Hiểu khái niệm Mạng máy tính, nhớ được hai đặc trưng của hệ thống mạng, từ đó phân biệt được mạng máy tính với những hệ thống khác.
- Biết khái niệm Mạng có dây và Mạng không dây.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Khái niệm về mạng Internet.
- Cách sử dụng trình duyệt để xem nội dung các trang web, cách gửi nhận Email.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- So với yêu cầu đã ghi ở đầu chương thì bài này không yêu cầu HS phải có máy tính thực hành nhưng GV phải được trang bị máy tính nối mạng Internet.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
<i>Hoạt động nhóm:</i> Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại biểu báo cáo.	Hoạt động này đòi hỏi hiểu biết khá rộng về mạng máy tính nên HS có thể sẽ trả lời sai nhiều ý. GV lắng nghe các ý kiến của HS, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.	
<i>Đáp án:</i> a) Chỉ có máy tính cá nhân hay laptop mới có thể kết nối vào mạng máy tính: sai, điện thoại thông minh smartphone, thiết bị kĩ thuật số cầm tay PDA, máy in và các thiết bị ngoại vi khác cũng có thể kết nối vào mạng máy tính. b) Phải dùng dây cáp mới kết nối vào Internet được, sóng vô tuyến chỉ dùng cho mạng điện thoại: sai, có thể dùng sóng wifi hoặc sóng điện thoại (USB 3G, smartphone) để truy cập vào Internet. c) Tham gia vào mạng Internet rất an toàn, không có nguy hiểm gì cả: sai, có rất nhiều hình thức lừa đảo thông qua Internet. d) Internet chỉ là một trong nhiều kiểu mạng máy tính: đúng, ngoài Internet ra còn nhiều kiểu mạng máy tính khác, ví dụ như mạng cục bộ LAN.		
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Khái niệm mạng máy tính <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để biết khái niệm và sự cần thiết của mạng máy tính.	GV tổng kết lại đặc trưng chính của mạng máy tính: - Gồm nhiều máy tính: từ hai máy trở lên. - Các máy được kết nối với nhau thông qua một kênh liên lạc nào đó, dùng dây cáp hay vô tuyến. - Các máy tính trao đổi thông tin với nhau, chia sẻ và dùng chung dữ liệu và thiết bị.	
2. Sự cần thiết của mạng máy tính <i>Hoạt động nhóm:</i>	GV nghe ý kiến của các nhóm, giải thích đáp án: - Khi dùng chung máy in như vậy thì người chủ chiếc máy in sẽ bị làm phiền mỗi khi người khác tới in nhờ.	

(Ví dụ 1) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.	- Những tài liệu mật hoặc mang tính riêng tư khi đem tới in nhờ sẽ bị người chủ máy in đọc được. - Việc dùng USB có thể làm lây lan virus từ máy nọ sang máy kia. Giải pháp ở đây là phải kết nối máy tính thành mạng rồi chia sẻ máy in. Nếu điều kiện cho phép GV biểu diễn ngay tại lớp cho HS xem việc in từ một máy trạm tới máy in đặt tại bàn GV.
<i>Hoạt động nhóm:</i> (Ví dụ 2) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.	GV nghe ý kiến của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.
GV giải thích đáp án: - Nếu mỗi đại lý đều tùy tiện bán vé thì sẽ có nhiều khách hàng cùng mua phải một số ghế giống nhau, hoặc số vé bán ra lại nhiều hơn số chỗ trên máy bay. - Nếu đại lý liên lạc bằng điện thoại về trụ sở của hãng để trao đổi thông tin thì mỗi khi có 1 vé bán ra ở một đại lý, trụ sở của hãng lại phải gọi điện cho toàn bộ các đại lý còn lại để thông báo. Mất nhiều thời gian và công sức mà lại tốn kém. Xét tình huống: giả sử có một khách hàng tới đại lý ở Hà Nội đặt vé vào lúc 12h. Chuyến bay đó vốn đã hết chỗ nhưng vào lúc 11h59 có một khách hàng ở Quảng Ninh không đi nữa và trả lại vé. Vậy làm sao để đại lý ở Hà Nội biết thông tin đó kịp thời để bán vé cho khách? - Nếu HS nêu giải pháp là gọi điện thoại thì GV giải thích tiếp rằng như vậy đại lý ở Quảng Ninh sẽ phải gọi cho hàng ngàn đại lý trên cả nước để thông báo. Giải pháp ở đây là phải kết nối máy tính ở các đại lý thành mạng rồi trao đổi thông tin trực tuyến thì mới đảm bảo tốc độ cập nhật thông tin.	
<i>Hoạt động nhóm:</i> (Ví dụ 3) Đọc nội dung trong sách để hiểu ích lợi của phần mềm liên lạc trực tuyến.	GV giải thích: - Nếu viết thư (kể cả Email) thì rất chậm mà lại không biết được nhiều thông tin, vì chỉ theo một chiều. - Phương thức gọi điện thoại thì nhanh hơn, thông tin có thể trao đổi qua lại với nhau theo hai chiều, tuy nhiên người gọi

	và người nghe không thể nhìn thấy nhau. Ngoài ra cước điện thoại gọi ra nước ngoài rất tốn kém. Trường hợp này giải pháp thích hợp và thông dụng nhất là sử dụng dịch vụ chat online có sử dụng Webcam và loa. Nếu có điều kiện GV có thể biểu diễn ngay tại lớp học cho HS quan sát.
3. Lợi ích mà mạng máy tính đem lại <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để hiểu những ích lợi mà mạng máy tính đem lại.	HS có thể không phân biệt được sự khác nhau giữa ý thứ nhất và ý thứ hai, GV giải thích rằng: - Trao đổi thông tin giữa những người sử dụng: trò chuyện trực tuyến (chat) hay email. - Dùng chung dữ liệu giữa các máy tính: ví dụ truy cập Internet tức là chia sẻ kho dữ liệu trên máy server cho các máy trạm. GV tóm tắt: ích lợi mà mạng đem lại là chia sẻ tài nguyên. Phân tích chi tiết thêm thì tài nguyên gồm có: - Tài nguyên phần cứng: các thiết bị như máy in. - Tài nguyên phần mềm: dữ liệu, thông tin,...
<i>Hoạt động nhóm:</i> (Bài tập số 1) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.	GV nghe ý kiến của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.
<i>Đáp án:</i> (A) Hai máy tính được kết nối với nhau để có thể trao đổi dữ liệu và dùng chung thiết bị. Tuy chỉ có hai máy nhưng có kết nối và có chia sẻ tài nguyên (dữ liệu và thiết bị) với nhau thì đã đủ tiêu chuẩn để coi là mạng. (B) Một người sử dụng ngồi trên tàu hỏa dùng điện thoại di động để vào mạng Internet đọc tin tức hàng ngày. Đây cũng là ví dụ về mạng, mạng ở đây gồm thiết bị điện thoại của hành khách (hoạt động như một trạm đầu cuối) cộng thêm với toàn bộ mạng Internet. (C) Các máy tính cùng sử dụng hệ điều hành và các phần mềm giống nhau, từ đó chưa kết luận được có phải là mạng hay không. Phải xem chúng có kết nối với nhau hay	

không, và hệ điều hành của chúng có được cài đặt để chia sẻ thông tin với nhau hay không. Nếu chỉ kết nối bằng cáp mà chưa cài đặt giao thức, tạo nhóm user, phân cấp quyền,... trong Windows thì cũng chưa thành mạng.

(D) Một hệ thống các máy tính được kết nối với nhau bằng dây cáp mạng. Như ý trên đã nói, nếu chỉ có kết nối mà thiếu yếu tố chia sẻ tài nguyên thì vẫn chưa phải là mạng.

4. Mạng có dây và mạng không dây

Hoạt động cá nhân:

Đọc nội dung trong sách để biết khái niệm mạng có dây và mạng không dây.

Giải thích những thắc mắc của HS bằng cách chỉ ra những ví dụ cụ thể về mạng có dây (mạng hữu tuyến) và mạng không dây (mạng vô tuyến).

GV giải thích thêm: mạng các máy điện thoại cầm tay (smartphone) cũng là mạng không dây, vì thế đừng quan niệm rằng cứ phải kết nối các máy tính thì mới gọi là mạng. Ngay cả tên gọi “Mạng máy tính” cũng không hoàn toàn chính xác, thuật ngữ tiếng Anh là “network” nghĩa là “Mạng công việc”, tên gọi này chính xác hơn nhưng không thông dụng.

Hoạt động nhóm:

(Bài tập số 2) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.

GV nghe ý kiến của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.

GV giải thích đáp án:

- Một khách du lịch chat trên tàu hoả. Như bài tập 1 đã nói, mạng có dây không thể sử dụng trên các thiết bị giao thông nên môi trường truyền tin ở trường hợp này là mạng không dây. Đây là một hạn chế cơ bản của mạng có dây so với mạng không dây.

- Smartphone truy cập Internet bằng sóng điện thoại nên tất nhiên là nó thường sử dụng mạng không dây. Thực ra smartphone vẫn có thể nhưng rất hiếm khi sử dụng dây cáp để kết nối mạng, vì chức năng của nó là mang theo người khi di chuyển. GV nhắc các em: chiếc điện thoại thông minh về bản chất là một chiếc máy tính cá nhân, nó cũng có CPU, RAM, đĩa cứng, bàn phím, màn hình,... không khác gì máy tính PC. Đừng nên nghĩ rằng mạng chỉ dùng để kết nối các PC. Ngày nay ngoài PC thì smartphone, tivi thậm chí các thiết bị gia dụng như lò vi sóng, tủ lạnh, máy nghe nhạc,... cũng có thể kết nối vào mạng.

- Để các máy tính dùng chung máy in thì có thể kết nối mạng theo cả hai kiểu: có dây và không dây, tuy nhiên với các máy PC đặt cố định trong cùng một phòng thì hiện nay

người ta thường sử dụng dây cáp còn sóng vô tuyến chỉ dùng cho các thiết bị di động như laptop hay smartphone.

Hạn chế của mạng có dây so với không dây là phải dùng dây cáp linh kinh không thuận tiện, khi lắp đặt thì phải đục lỗ khoan tường để đặt những ống gen chứa dây cáp, khi thay đổi vị trí đặt máy lại phải gỡ ra làm lại. Nhược điểm lớn nhất của mạng có dây là không kết nối được với những người sử dụng di động, chẳng hạn người đang ngồi trên phương tiện giao thông.

GV lưu ý các em “*truy cập*” = “kết nối và trao đổi thông tin”. Đây là một thuật ngữ thông dụng khi nói về mạng máy tính.

5. Các thành phần của mạng

Hoạt động cá nhân:

Đọc nội dung trong sách để biết khái niệm thiết bị đầu cuối và thiết bị kết nối.

GV gợi ý HS phân biệt hai loại: thiết bị đầu cuối là nơi gửi hoặc nơi nhận thông tin, còn thiết bị kết nối chỉ làm nhiệm vụ trung chuyển mà thôi.

GV không nên yêu cầu HS tìm hiểu rõ về các thiết bị mạng (hub, switch, modem,...). Ở trình độ phổ thông HS không cần hiểu rõ về các thiết bị mạng hay cách lắp đặt mạng mà chỉ cần sử dụng mạng sao cho hiệu quả và an toàn là đủ. Cũng vì vậy mà sách không trình bày hình vẽ của các thiết bị mạng, phân loại mạng hay vai trò của giao thức truyền thông.

6. Những tác hại của mạng máy tính

Hoạt động cá nhân:

Đọc nội dung trong sách để hiểu những tác hại của mạng.

GV nhấn mạnh: mạng không chỉ đem lại ích lợi mà nếu sử dụng mạng một cách thiếu kiểm soát thì sẽ đem tới nhiều tác hại to lớn.

C. Hoạt động luyện tập

Hoạt động cặp đôi:

(Bài tập số 3) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.

GV nghe ý kiến của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.

Đáp án: A.

Những thiết bị gửi/nhận thông tin được gọi là thiết bị đầu cuối.

Hoạt động theo nhóm:

(Bài tập số 4) Thảo luận

Đáp án: A, B và C.

GV giải thích:

để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.	(A) Nhà trẻ lắp camera để phụ huynh thường xuyên nhìn thấy con mình. Đây là ích lợi chia sẻ thông tin (hình ảnh đứa trẻ) mà mạng đem lại. (B) Thư viện nối mạng Internet để HS tìm tài liệu: chia sẻ thông tin và tri thức. (C) Các trường học trực tuyến trên mạng: chia sẻ tri thức và thiết bị học tập. (D) Công ti lừa đảo trực tuyến MB24: đây là tác hại của mạng. (E) HS đam mê Game online đến mức bê trễ học hành: đây cũng là tác hại của mạng. Bài tập này nhằm bắc cầu vào hoạt động tiếp theo.	
<i>Hoạt động theo nhóm:</i> (Bài tập số 5) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo.	GV nghe ý kiến của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.	Phân tích những thói quen không tốt khi truy cập mạng.
<i>Đáp án:</i> Tất cả đều là những thói quen có hại thậm chí là nguy hiểm. GV giải thích thêm, nêu ví dụ cụ thể để các em hiểu rõ. (A) Dễ dàng bắt chuyện với người lạ: có thể vô tình tiết lộ những thông tin quan trọng của người thân hay bạn bè. (B) Bỏ qua những cảnh báo trên màn hình: dẫn tới việc truy cập vào trang thông tin dành cho người lớn, thông tin cấm mà chỉ người có nhiệm vụ mới được phép đọc. (C) Lập tức nháy chuột vào nút có ghi: “Xác nhận”, “Đồng ý”, “YES” hay “OK” để chuyển nhanh tới trang tiếp theo mà không cần biết ý nghĩa là gì, không cần đọc những thông tin có liên quan: đã có những trường hợp người sử dụng dịch vụ Internet nhận được hoá đơn tính phí hàng ngàn đô la cho mấy chục phút truy cập mạng chỉ vì chưa đọc kĩ bảng cước đã vội nháy chuột vào nút “Đồng ý”. (D) Khi màn hình hiện câu hỏi có muốn tải về máy và cài đặt hay không, luôn luôn trả lời đồng ý: không phải mọi phần mềm đều có thể dùng thử rồi gỡ bỏ tuỳ ý. Nếu đó là các phần mềm gián điệp thì chúng ta sẽ bị lấy cắp thông tin, bị theo dõi hành vi. Nếu đó		

là phần mềm có chứa virus thì máy tính của chúng ta, thậm chí cả máy tính của bạn bè người thân có kết nối với máy của chúng ta sẽ bị phá hoại.

(E) Dễ dàng khai báo những thông tin về bản thân như họ tên, địa chỉ, ngày tháng năm sinh. Nếu tiết lộ thông tin cá nhân cho người xấu thì sẽ dẫn tới nguy cơ bị giả mạo, giả danh để làm điều phi pháp. Ở nước ta đã có trường hợp kẻ gian gọi điện báo cho cha mẹ là con đã bị bắt cóc (thực ra đang học ở trường) và yêu cầu nộp ngay tiền chuộc, cha mẹ thấy kẻ gian nắm rõ thông tin về con nên vội tin ngay. Kẻ xấu cũng giả danh cha mẹ đến đón các em bé bằng cách nói những thông tin mà chúng biết làm cho em bé tin, sau đó bắt cóc đưa đi bán.

(F) Các phần mềm diệt virus (ví dụ như BKAV) không thể phát hiện được mọi loại virus. Thường xuyên có những loại virus mới ra đời mà chưa được nghiên cứu để phòng trừ, vì vậy phải thận trọng khi có những cảnh báo nguy hiểm. Ví dụ khi thấy trình duyệt đưa ra cảnh báo như hình vẽ thì phải nhấp chuột vào nút “Loại bỏ”.

D. Hoạt động vận dụng

Phân tích ích lợi và tác hại của trò chơi điện tử trên mạng (game online). Có thể yêu cầu một vài HS xung phong chia sẻ ý kiến.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Tìm trên Internet những trang web dạy tiếng Anh miễn phí và chia sẻ với bạn bè. Ghi nhận thành tích cho những HS tìm được và chia sẻ cho cả lớp (sử dụng góc thông tin của lớp hoặc chia sẻ qua email).

BÀI 2.

MẠNG INTERNET

1. Mục tiêu bài học

Bài này trang bị cho HS năng lực sau:

- Biết khái niệm về mạng Internet.
- Nhớ tên và chức năng của những dịch vụ thông tin chính trên mạng Internet.

- Biết khái niệm World Wide Web, trang web, Website.
- Hiểu vì sao phải luôn cảnh giác và thận trọng khi sử dụng các dịch vụ thông tin trên Internet, biết cách nhận diện những Email lừa đảo hoặc mang nội dung xấu.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

Khi học bài này, HS đã hiểu biết về:

- Cách sử dụng các dịch vụ chủ yếu của Internet như WWW và Email.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- (Như đã ghi ở đầu chương).
- Ngoài ra GV nên được trang bị máy tính nối mạng Internet.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động		
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> Trả lời câu hỏi và phát biểu ý kiến.	GV nghe ý kiến của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.	
B. Hoạt động hình thành kiến thức		
1. Khái niệm mạng Internet <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để biết khái niệm, cơ chế hoạt động và những thành phần cơ bản của mạng Internet, quá trình hình thành và phát triển của Internet, các dịch vụ thông tin phổ biến nhất trên Internet.	Giải thích thêm (nếu HS có thắc mắc) vì sao một phát minh mang tính dân sự như Internet lại do Bộ quốc phòng Mỹ thực hiện. Lí do là vì họ cần một mạng thông tin gồm nhiều kênh liên lạc để trong trường hợp một vài kênh bị chiến tranh phá hủy thì vẫn giữ được liên lạc thông qua những kênh còn lại, thậm chí nếu một vài bộ phận bị phá hủy hoàn toàn thì những phần còn lại của mạng vẫn hoạt động được. Đó chính là những khả năng của mạng Internet ngày nay. Chẳng hạn khi xảy ra sự cố đứt cáp quang biển thì nước ta vẫn truy cập được Internet nhờ các kênh liên lạc khác.	

<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 1) Trả lời câu hỏi và báo cáo kết quả.	GV nghe ý kiến của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.
<i>Đáp án:</i> a) Internet là mạng của các mạng và kết nối hơn <u>hai tỉ</u> người sử dụng trên toàn thế giới. b) <u>Không có ai</u> là chủ nhân thực sự của Internet. c) Những thành phần chính của Internet là <u>giao thức TCP/IP</u> do giáo sư Bob Kahn và Vint Cerf xây dựng và <u>World Wide Web</u> do nhà khoa học người Anh Tim Berners Lee phát minh ra. Đây là bài tập yêu cầu học thuộc đơn giản. GV không nên yêu cầu HS thuộc tên những nhà phát minh mà HS chỉ cần nhớ được phát minh của họ đem lại điều gì cho xã hội.	
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> (Bài tập số 2) Thực hiện các yêu cầu trong sách để tìm hiểu về những nhà khoa học đã phát minh ra Internet và quá trình phát triển của Internet.	Ngoài Wikipedia ra GV có thể gợi ý HS truy cập Home page của Tim Berners Lee tại địa chỉ: http://www.w3.org/People/Berners-Lee/
2. Siêu văn bản và trang Web <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách để nắm được các khái niệm: siêu văn bản, liên kết, World Wide Web, trang web, Website.	GV trả lời những thắc mắc của HS.
3. Cảnh giác với Email chứa virus hoặc mang nội dung lừa đảo <i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc nội dung trong sách	GV giải thích thêm rằng không chỉ email mà mọi dịch vụ trên Internet đều có khả năng gây hại cho người sử dụng nếu thiếu cảnh giác.

để hiểu những tác hại mà Internet đem lại cho những người sử dụng tò mò bất cần và không được hướng dẫn đầy đủ.		
C. Hoạt động luyện tập		
Hoạt động cặp đôi: (Bài tập số 3) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo kết quả.	GV trả lời những thắc mắc của HS.	GV lắng nghe báo cáo của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.
Đáp án: a) Dịch vụ được dùng nhiều nhất trên Internet là <u>World Wide Web</u> . b) Dữ liệu trên Internet được tổ chức dưới dạng <u>siêu văn bản</u> . c) Siêu văn bản bao gồm văn bản, hình ảnh, âm thanh và <u>các liên kết</u> . d) Một tập hợp các trang web có liên quan với nhau được gán một địa chỉ truy cập chung tạo thành một <u>Website</u> . e) Khi truy cập vào một website, trang web được mở ra đầu tiên gọi là <u>trang chủ (Home page)</u> của website đó.		
Hoạt động cặp đôi: Thực hiện yêu cầu của bài tập và báo cáo kết quả.	Hoạt động này yêu cầu HS đọc và dịch tiếng Anh. GV lắng nghe báo cáo của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.	
Hoạt động cặp đôi: (Bài tập số 5) Thảo luận để trả lời câu hỏi, cử đại diện báo cáo kết quả.	GV lắng nghe báo cáo của các nhóm, uốn nắn những ý kiến chưa đúng.	
Đáp án: Tất cả các email đã cho đều có dấu hiệu lừa đảo hoặc chứa virus. 1. Khi truy cập vào trang web đó máy tính của em sẽ bị lây nhiễm virus hoặc em sẽ bị dụ dỗ để đóng những khoản chi phí ảo để mở khoá tài khoản. 2. Khi truy cập vào trang web đó máy tính của em sẽ bị lây nhiễm virus hoặc em sẽ bị		

dụ dỗ để đóng những khoản phí hoặc mua thiết bị y tế qua mạng mà thực tế tất cả là lừa đảo.

3. Phần mềm mà em tải về không phải để chống virus mà chính là virus.

4. Khi vào trang web đó em sẽ bị dụ dỗ để đóng một khoản phí “nhỏ” để làm thủ tục lĩnh thưởng. Ngoài ra khi truy cập vào website của công ti đó máy tính của em có thể bị lây nhiễm virus.

5. Khi truy cập vào website của câu lạc bộ đó em sẽ bị dụ dỗ tham gia câu lạc bộ, khai báo thông tin cá nhân, đóng chi phí để làm thẻ thành viên,... Ngoài ra máy tính của em có thể bị lây nhiễm đoạn mã chương trình quảng cáo và thông tin em khai báo có thể bị dùng để lừa đảo.

6. Cuối năm 2014 công an đã bắt được thủ phạm chuyên lừa đảo kiểu “cháu của ông chú Viettel”. Khi nạn nhân thực hiện thủ tục nạp tiền thì tiền sẽ được chuyển thẳng tới số điện thoại của thủ phạm.

D. Hoạt động vận dụng

Truy cập một số trang web tin tức thời sự hàng ngày để tìm những thông tin theo yêu cầu.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Tìm hiểu và phân biệt giữa SCAM và SPAM. GV có thể trao đổi với những HS đã tìm hiểu và thông báo ngắn gọn kết quả cho cả lớp (khi có thời gian).

MÔ ĐUN III - SOẠN THẢO VĂN BẢN

1. Giới thiệu chung

Mục tiêu của bài này nhằm cung cấp cho HS một số kiến thức mở đầu về soạn thảo văn bản trên máy tính. HS sử dụng sách hướng dẫn học để thực hiện các hoạt động học tập dưới sự tổ chức, theo dõi, hỗ trợ và đánh giá của GV nhằm đạt được những mục đích sau đây:

Kiến thức

- Biết vai trò của phần mềm soạn thảo văn bản và một số chức năng cơ bản của phần mềm soạn thảo văn bản. Biết cách lưu văn bản và mở tệp văn bản.

- Biết một số khái niệm định dạng văn bản như: lề, phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, dẫn dòng,...
- Biết quy tắc gõ văn bản và gõ văn bản chữ Việt.
- Biết cách định dạng văn bản, sao chép, cắt dán đoạn văn bản.
- Biết cách trình bày trang và in văn bản.
- Hiểu mục đích của việc thêm hình ảnh minh hoạ cho văn bản. Biết cách thêm hình ảnh cho văn bản.

Kĩ năng

- Sử dụng được những chức năng cơ bản nhất của phần mềm Microsoft Word để tạo ra văn bản đơn giản.

Thái độ

- Muốn sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản trong một số hoạt động học tập và phục vụ cuộc sống. Rèn luyện năng lực giải quyết vấn đề.
- Tự tin hơn dần về khả năng tự học sử dụng phần mềm, khả năng trình bày và khả năng cộng tác với người khác.

Năng lực hướng tới

- Năng lực sử dụng các công cụ phần mềm phục vụ học tập và cuộc sống.
- Năng lực giải quyết vấn đề.

2. Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học

Nội dung phần Soạn thảo văn bản cung cấp cho HS một số kiến thức và kĩ năng cơ bản để HS tạo ra các văn bản đơn giản, phục vụ học tập và sinh hoạt, chẳng hạn như ghi chép bài học, những bài báo tường đơn giản,...

a) Phần mềm

Hiện nay có nhiều phần mềm soạn thảo văn bản như Microsoft Word của hãng phần mềm Microsoft, phần mềm soạn thảo văn bản mã nguồn mở Writer,... Các phần mềm có thể khác nhau, tuy nhiên chúng đều có những tính năng cơ bản chung. Phần mềm

Microsoft Word đã được phát triển với nhiều phiên bản khác nhau. Tuy nhiên, những chức năng chính của các phiên bản phần mềm là như nhau. Mục đích của nội dung học tập này là trình bày một số kiến thức và kỹ năng cơ bản ban đầu của soạn thảo văn bản mà *không quá phụ thuộc vào phiên bản của phần mềm*. Trên cơ sở kiến thức chung về máy tính đã được học, khi đã bước đầu biết soạn thảo văn bản với một phiên bản phần mềm cụ thể, HS sẽ có thể tự mình khám phá để nhanh chóng biết cách sử dụng các phiên bản phần mềm khác.

Phần mềm được sử dụng trong sách Hướng dẫn học là phiên bản *Microsoft Word 2010*.

b) Nội dung

Mỗi bài trong phần Soạn thảo văn bản thực hiện tương đối trọn vẹn một nội dung dạy học. Ở tất cả các bài, hoạt động “Khởi động” được thiết kế theo hướng đặt HS vào ngữ cảnh mà trong đó nảy sinh tình huống HS cần học kiến thức mới để giải quyết vấn đề. Hoạt động “Hình thành kiến thức” và “Luyện tập” giúp HS giải quyết trọn vẹn vấn đề đã đặt ra trong hoạt động “Khởi động”. Hoạt động “Vận dụng” và “Tìm tòi, mở rộng” là các hoạt động giao cho HS thực hiện ở nhà, GV không tổ chức dạy học hoàn toàn trên lớp. Nội dung của hai hoạt động này trong tài liệu Hướng dẫn học chỉ gồm những yêu cầu định hướng và gợi ý về phương pháp thực hiện, mô tả sản phẩm HS phải hoàn thành,... để HS vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học được trong bài học và tìm tòi mở rộng thêm theo sở thích của mình.

Bên cạnh việc giới thiệu các chức năng chung của hệ soạn thảo văn bản và phần mềm soạn thảo văn bản cụ thể là Microsoft Word, bài Soạn thảo văn bản cũng chú trọng việc tích hợp liên môn trong các nội dung bài học. Các thí dụ và bài tập đều tập trung vào nội dung học tập hoặc sinh hoạt của HS lớp 6, trong đó việc bổ sung kiến thức chung về văn bản và trình bày văn bản được chú trọng. Trong các bài học, HS được trình bày lại các khái niệm cơ bản của văn bản, các thành phần cơ bản để tạo nên một văn bản (mặc dù HS có thể đã được học ở các môn khác), cũng như một số quy tắc tối thiểu cần tuân thủ khi soạn thảo văn bản trên máy tính. Mặc dù HS chủ động tiếp cận tri thức nhưng GV cần nhấn mạnh yêu cầu thực hiện đúng các quy tắc này ngay từ khi mới bắt đầu học soạn thảo trên máy tính, ví dụ như cách sử dụng các ký tự như . ? () { } [] “ ” ! ; và các ký tự khác, không xuống dòng bằng **Enter** nếu không phải là kết thúc đoạn, không sử dụng nhiều

Enter để tăng khoảng cách giữa các đoạn văn bản, không dùng nhiều kí tự trống để phân cách các từ,...

Kĩ năng gõ 10 ngón là một trong những kĩ năng được nhấn mạnh trong chương trình Tin học phổ thông từ bậc Tiểu học đến THCS. GV cần chú ý hướng dẫn HS thực hiện kĩ năng này trong các bài thực hành soạn thảo văn bản trên lớp.

c) Yêu cầu chuẩn bị

Các phương tiện dạy học cần thiết để tiến hành hoạt động dạy học ở mô đun này là:

- Tài liệu Hướng dẫn GV môn Tin học lớp 6 – Mô hình trường học mới.
- Tài liệu Hướng dẫn học Tin học lớp 6 – Mô hình trường học mới.
- Mỗi HS (hoặc mỗi nhóm) có một máy tính để thực hành.
- Phòng máy có trang bị máy tính cho GV và máy chiếu.

Trong các mô đun trước, HS đã được học về hệ điều hành, tệp và cấu trúc thư mục. Tuy nhiên, để việc triển khai các hoạt động thực hành với máy tính được thuận lợi, GV cần chuẩn bị trước các công việc sau:

- Cài đặt sẵn phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word, phần mềm gõ chữ Việt (chẳng hạn VietKey hoặc UniKey) và tạo biểu tượng của chúng trên màn hình Desktop.
- Thiết đặt sẵn kiểu gõ và bảng mã trong phần mềm gõ chữ Việt (VietKey hoặc Unikey). Thiết đặt phong chữ mặc định trong Word phù hợp với bảng mã.
- Quy định thư mục trên ổ đĩa để lưu bài tập thực hành và các tệp tư liệu phục vụ hoạt động học tập.

3. Một số tài liệu tham khảo về mô đun

Tài liệu tham khảo chính của bài Soạn thảo văn bản là sách giáo khoa và sách GV Tin học phổ thông, cụ thể là phần soạn thảo văn bản của sách Tin học dành cho THCS quyển 1.

BÀI 1.

LÀM QUEN VỚI SOẠN THẢO VĂN BẢN

1. Mục tiêu

Học xong bài này HS:

- Biết vai trò của phần mềm soạn thảo văn bản và biết có nhiều phần mềm soạn thảo văn bản khác nhau.
- Nhận biết được các thành phần cơ bản của màn hình soạn thảo Word. Biết vai trò của các nút lệnh;
- Thực hiện được các thao tác cơ bản: khởi động và thoát khỏi Word, tạo văn bản mới, mở văn bản, lưu văn bản.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Kiến thức về văn bản trong các môn học Tiếng Việt, Ngữ văn.
- Kiến thức và kĩ năng sử dụng phần mềm đã được học ở các mô đun trước.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

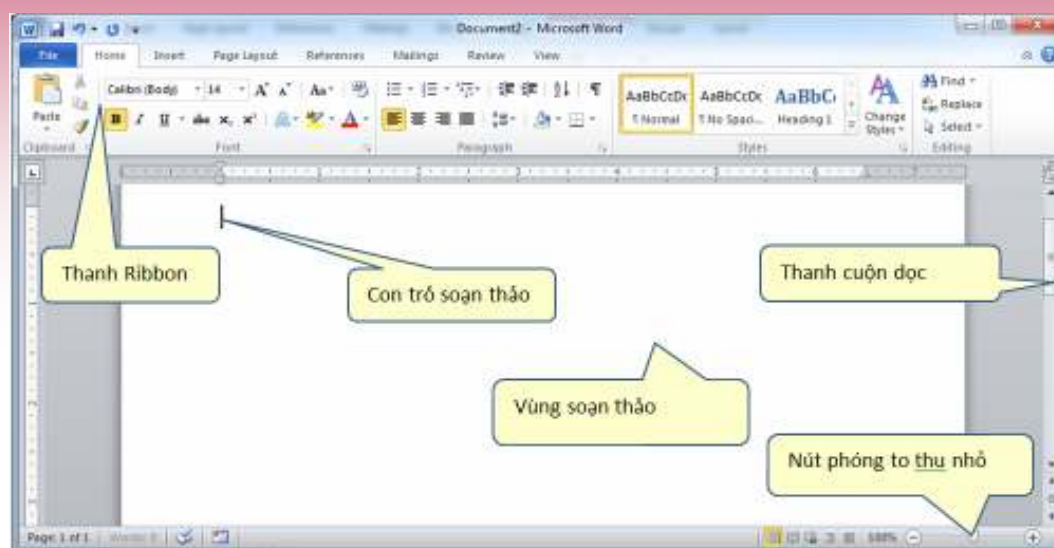
- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Đây là hoạt động mở đầu nhằm giúp HS biết vai trò của phần mềm soạn thảo văn bản và biết có nhiều phần mềm soạn thảo văn bản khác nhau. Các văn bản minh hoạ như Bài tập môn Vật lí hay Nhật kí là những văn bản rất gần gũi với HS. GV có thể yêu cầu HS nêu thêm các văn bản minh hoạ khác trong học tập và đời sống hằng ngày của chính các em (nếu có).		

<i>Kết quả mong đợi:</i> HS nhận thức được lợi ích của soạn thảo văn bản trên máy tính và việc soạn thảo văn bản trên máy tính là một trong những kỹ năng rất cần thiết của con người trong xã hội hiện nay.		
<i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc thông tin và thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi “<i>Vì sao ngày nay việc soạn thảo văn bản trên máy tính lại trở nên phổ biến?</i>”	GV khuyến khích HS nói với các bạn trong nhóm những hiểu biết đã có của mình về việc sử dụng máy tính và soạn thảo văn bản trên máy tính để tìm ra câu trả lời. GV đến từng nhóm để quan sát, lắng nghe và góp ý khi HS trả lời câu hỏi.	Tổ chức cho một đến hai nhóm chia sẻ câu trả lời của nhóm mình. Khái quát câu trả lời của các nhóm và dẫn dắt sang hoạt động hình thành kiến thức.
B. Hoạt động hình thành kiến thức <i>Ý tưởng sư phạm:</i> HS đọc thông tin và giải quyết bài tập bằng cách sử dụng phần mềm trên máy tính hoặc những hình ảnh trực quan trong tài liệu Hướng dẫn học. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS biết được có nhiều phần mềm soạn thảo văn bản khác nhau nhưng chúng đều có những tính năng cơ bản chung; HS làm đúng bài tập.		
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> Đọc nội dung và hoàn thành bài tập.	Nếu điều kiện cho phép, GV nên cho hai HS sử dụng chung một máy tính để thực hiện theo các thao tác được hướng dẫn trong hoạt động này. GV đến từng cặp HS để quan sát và hướng dẫn khi HS gặp khó khăn.	Tổ chức cho một hoặc hai nhóm chia sẻ kết quả bài tập của nhóm mình. Kết luận câu trả lời đúng cho bài tập và dẫn dắt sang hoạt động luyện tập.

Đáp án:



C. Hoạt động luyện tập

Ý tưởng sư phạm:

Đây là hoạt động thực hành đầu tiên của phần soạn thảo văn bản nhằm rèn kĩ năng thực hành cho cá nhân HS.

Kết quả mong đợi:

HS thực hiện được các bài tập thực hành.

Hoạt động cá nhân:

Sử dụng phần mềm Word để hoàn thành các bài tập.

GV cần tạo sẵn biểu tượng chương trình Word trên màn hình và thông báo cho HS thư mục lưu trữ tệp văn bản do các em tạo ra.

Trong quá trình thực hành lưu ý khuyến khích HS trao đổi giúp đỡ lẫn nhau.

GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau.

Gv tổng kết nội dung học trên lớp và định hướng cho HS tự học với hoạt động vận dụng, tìm tòi mở rộng.

D. Hoạt động vận dụng

Ý tưởng sư phạm:

Từ những hiểu biết chung về soạn thảo văn bản trên máy tính, HS mô tả một văn bản trong học tập và đời sống của mình mà em muốn soạn thảo và dự kiến phần mềm soạn thảo sẽ sử dụng. Mô tả này sẽ được HS sử dụng để soạn thảo văn bản trong các bài học sau.

Kết quả mong đợi: HS mô tả khá rõ ràng về văn bản mình muốn soạn thảo.		
HS mô tả một văn bản mà em muốn tạo ra nhờ phần mềm soạn thảo dựa trên các gợi ý sau: - Nội dung văn bản là gì? - Văn bản sử dụng vào mục đích gì? - Văn bản sẽ được trình bày như thế nào? Em sử dụng phần mềm nào để soạn thảo văn bản?	GV dẫn dò và hướng dẫn HS viết những mô tả này ra giấy và chia sẻ với thầy/cô giáo và các bạn.	GV cần lưu ý tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV và các HS khác. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng Ý tưởng sư phạm: Trong hoạt động khởi động, HS đã biết có nhiều phần mềm soạn thảo văn bản khác nhau. Ở hoạt động hình thành kiến thức và luyện tập, HS đã tìm hiểu một phần mềm soạn thảo văn bản cụ thể. Tiếp theo mạch kiến thức đó, hoạt động tìm tòi mở rộng tạo điều kiện để HS tìm hiểu thêm về các phần mềm soạn thảo văn bản, từ đó giúp HS nhận thức rằng: có nhiều phần mềm soạn thảo văn bản khác nhau, kiến thức và kỹ năng soạn thảo văn bản mà các em được học ở mô đun này <i>không quá phụ thuộc vào phiên bản của phần mềm</i>. Kết quả mong đợi: HS tìm hiểu được thông tin ít nhất về hai phần mềm soạn thảo văn bản, trong đó có một phần mềm thuộc dạng phần mềm mã nguồn mở.		
Hoạt động cá nhân: Sử dụng Internet để tìm kiếm thông tin về các phần mềm soạn thảo văn bản.	GV dẫn dò và hướng dẫn HS tra cứu lại kiến thức về tìm kiếm thông tin trên Internet. GV có thể định hướng thêm để HS tìm hiểu về phần mềm soạn thảo văn bản mã nguồn mở.	GV cần lưu ý tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV và các HS khác. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.

BÀI 2.

SOẠN THẢO VĂN BẢN ĐƠN GIẢN

1. Mục tiêu

Học xong bài này, HS:

- Biết quy tắc gõ văn bản.
- Mở được phần mềm gõ chữ Việt, chọn được bảng mã và kiểu gõ phù hợp.
- Thực hiện được các thao tác cơ bản soạn thảo văn bản đơn giản đúng theo quy tắc.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Kiến thức về văn bản trong các môn học Tiếng Việt, Ngữ văn.
- Kiến thức và kĩ năng cơ bản được học ở bài 1 của mô đun này.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Hoạt động này đặt HS vào ngữ cảnh chứa đựng tình huống có vấn đề qua câu hỏi “ <i>Em đã thấy trên bàn phím máy tính không có các phím để gõ các chữ cái như á, ê, ã,... và các dấu huyền, hỏi, sắc,... Theo em, làm thế nào để gõ văn bản chữ Việt trên máy tính?</i> ”. <i>Kết quả mong đợi:</i> Các em thảo luận và mạnh dạn nêu được suy nghĩ của mình.		

<i>Hoạt động cặp đôi:</i> Thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi theo suy luận của các em.	GV khuyến khích HS nói với các bạn trong nhóm về suy nghĩ của mình. GV đến từng nhóm để quan sát, lắng nghe và góp ý khi HS trả lời câu hỏi.	Tổ chức cho một hoặc hai nhóm chia sẻ câu trả lời của nhóm mình. Khái quát câu trả lời của các nhóm và dẫn dắt sang hoạt động hình thành kiến thức.
--	---	--

B. Hoạt động hình thành kiến thức

Ý tưởng sư phạm:

Hoạt động này HS làm việc cá nhân để biết quy tắc gõ văn bản và soạn thảo văn bản chữ Việt, sau đó hoạt động cặp đôi để vận dụng kiến thức vừa thu nhận được giải quyết bài tập.

Kết quả mong đợi:

HS trả lời đúng các bài tập.

<i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc thông tin và làm bài tập.	GV di chuyển, quan sát và hướng dẫn khi HS gặp khó khăn.	GV nên cho HS kiểm tra chéo kết quả của nhau. Kết luận câu trả lời đúng cho bài tập và dẫn dắt sang hoạt động luyện tập.
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> Hoàn thành bài tập vận dụng.		

Đáp án:

Câu hỏi	Trả lời	
	Đúng	Sai
1. Tất cả các công việc cần thực hiện để soạn thảo văn bản là gõ văn bản và lưu văn bản.		x
2. Các từ phân cách nhau bởi một kí tự trống (dấu cách) được tạo bằng cách nhấn phím Enter.		x
3. Nhấn phím Enter một lần duy nhất để kết thúc một đoạn văn bản và chuyển sang đoạn tiếp theo.	x	

	4. Trước các dấu ngắt câu không được có dấu cách.	x	
	5. Sau các dấu mở ngoặc và các dấu mở nháy, gồm các dấu (, [, {, <, ' và “, không được có dấu cách.	x	
	6. Trước các dấu đóng ngoặc và các dấu đóng nháy tương ứng, gồm các dấu),], }, >, ' và ” không được có dấu cách.	x	

Hoạt động cá nhân: Đọc nội dung <i>Soạn thảo văn bản chữ viết</i> và trả lời câu hỏi.		Đáp án: 1-C; 2-B.
Hoạt động cặp đôi: Đọc quy tắc gõ chữ Việt theo kiểu Telex và hoàn thành bài tập.		Đáp án: 1-b; 2-e; 3-a; 4-c; 5-d.

C. Hoạt động luyện tập

Ý tưởng sư phạm:
HS thực hành luyện tập soạn thảo văn bản đơn giản nhưng đảm bảo gõ đúng quy tắc.

Kết quả mong đợi:
HS thực hiện được bài tập thực hành theo yêu cầu.

Hoạt động cá nhân: Sử dụng phần mềm Word để hoàn thành các bài tập.	GV cần tạo sẵn biểu tượng chương trình Unikey hoặc Vietkey trên màn hình, thông báo cho HS thư mục lưu trữ tệp văn bản do các em tạo ra. Trong quá trình thực hành lưu ý nhắc nhở HS thực hiện gõ đúng quy tắc, khuyến khích HS trao đổi giúp đỡ lẫn nhau.	GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau. Gv tổng kết nội dung học trên lớp và định hướng cho HS tự học với hoạt động Vận dụng và Tìm tòi mở rộng.
---	---	---

D. Hoạt động vận dụng

Ý tưởng sư phạm:
HS thực hiện soạn thảo văn bản đã mô tả trong bài học trước.

<i>Kết quả mong đợi:</i> HS soạn thảo và gửi được văn bản qua e-mail cho GV và các bạn.		
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS thực hiện soạn thảo văn bản đã mô tả trong bài học trước.	GV dẫn dò và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail.	GV cần lưu ý tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV và các HS khác bằng cách kiểm soát việc HS đã gửi bài làm qua e-mail cho mình và có e-mail xác nhận. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Mở rộng hiểu biết của HS về các phần mềm hỗ trợ gõ chữ Việt, từ đó cho các em thêm nhiều lựa chọn phần mềm công cụ. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS tìm hiểu được tối thiểu hai phần mềm.		
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS thực hiện tìm kiếm thông tin trên Internet và trình bày kết quả tìm kiếm trên Word, sau đó gửi kết quả qua e-mail cho cô giáo và các bạn.	GV dẫn dò và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail.	GV cần lưu ý tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV và các HS khác bằng cách kiểm soát việc HS đã gửi bài làm qua e-mail cho mình và có e-mail xác nhận. Giúp những HS còn chưa gửi được email.

BÀI 3.

CHỈNH SỬA VĂN BẢN

1. Mục tiêu

Học xong bài này HS:

- Hiểu mục đích của việc chỉnh sửa văn bản.
- Hiểu mục đích của các thao tác chọn, xoá, chèn, di chuyển phần văn bản và thực hiện được các thao tác này.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Thao tác cơ bản: khởi động và thoát khỏi phần mềm Word, tạo tệp mới, lưu tệp, mở tệp đã có trên ổ đĩa.
- Quy tắc gõ văn bản và văn bản chữ Việt.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.
- Tệp văn bản *De_men.docx* có chứa các lỗi soạn thảo như trong tài liệu Hướng dẫn học mô tả và được lưu trên ổ đĩa.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Hoạt động này nhằm củng cố các kiến thức HS thu nhận được của bài học trước, trong đó nhấn mạnh quy tắc gõ văn bản, từ đó HS nhận thấy nhu cầu phải chỉnh sửa văn bản. <i>Kết quả mong đợi:</i> Các em chỉ ra đúng các lỗi sai của văn bản.		

Hoạt động nhóm: Thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi.	GV đến từng nhóm để quan sát, lắng nghe và góp ý khi HS trả lời câu hỏi.	Tổ chức cho một hoặc hai nhóm chia sẻ câu trả lời của nhóm mình. Khái quát câu trả lời của các nhóm và dẫn dắt sang hoạt động hình thành kiến thức.
--	--	--

Đáp án:

Dòng	Lỗi sai
1	Thừa dấu cách giữa hai từ “tôi” và “chui”.
2	Thiếu dấu cách giữa hai từ “cái” và “giường”.
2	Thừa dấu cách trước dấu chấm câu và thiếu dấu cách sau dấu chấm câu.
4	Thừa dấu cách trước dấu phẩy.

B. Hoạt động hình thành kiến thức

Ý tưởng sư phạm:

Trong hoạt động khởi động, HS đã nhận ra được các lỗi sai khi soạn thảo văn bản. Hoạt động hình thành kiến thức tiếp nối hoạt động khởi động, giúp HS biết cách chỉnh sửa các lỗi sai đó bằng các kỹ năng mới về chỉnh sửa văn bản, trong đó nhấn mạnh đến ý nghĩa của từng kỹ năng.

Kết quả mong đợi:

HS trả lời đúng các bài tập.

Hoạt động cá nhân và hoạt động cặp đôi: Đọc các đoạn thông tin. Sau đó hoạt động cặp đôi để hoàn thành bài tập vận dụng.	GV di chuyển, quan sát và hướng dẫn khi HS gặp khó khăn.	GV nên cho HS kiểm tra chéo kết quả của nhau. Kết luận câu trả lời đúng cho bài tập và dẫn dắt sang hoạt động luyện tập.
--	--	---

Đáp án:

Bài tập phần sao chép văn bản:

a) Trong văn bản trên, em có thể thực hiện thao tác Copy với dòng thơ “Trăng ơi từ đâu đến” vì dòng thơ này được lặp lại ba lần.

b) Trong trường hợp có những phần văn bản lặp lại thì nếu sử dụng thao tác Copy em sẽ không phải gõ văn bản đó nhiều lần.

Bài tập phần *di chuyển văn bản*:

a) Trong hai văn bản trên, phần văn bản trích dẫn tên tác giả đã được di chuyển vị trí.

b) Theo thể thức trình bày văn bản thì phần văn bản ở câu a) đặt ở vị trí dưới đoạn văn bản trích dẫn là hợp lí hơn.

C. Hoạt động luyện tập

Ý tưởng sư phạm:

HS thực hành luyện tập chỉnh sửa văn bản và gõ văn bản để áp dụng các thao tác chỉnh sửa được học ở trên.

Kết quả mong đợi:

HS thực hiện được bài tập thực hành theo yêu cầu.

Hoạt động cá nhân:

Sử dụng phần mềm Word để hoàn thành các bài tập.

GV cần tạo sẵn tệp văn bản *De_men.docx* có chứa lỗi soạn thảo như hoạt động Khởi động và lưu sẵn trong thư mục chứa các tệp văn bản của HS.

Với bài tập 2, GV lưu ý các em ngoài việc thực hiện theo quy tắc gõ văn bản và kĩ năng gõ 10 ngón, các em cần lưu ý sử dụng thao tác sao chép với phần văn bản được lặp lại trong khi gõ văn bản.

Sau khi HS gõ xong văn bản, nhắc các em kiểm tra

GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau.

Gv tổng kết nội dung học trên lớp và định hướng cho HS tự học với hoạt động vận dụng và tìm tòi mở rộng.

	lại các lỗi soạn thảo, lỗi chính tả và chỉnh sửa để văn bản không còn lỗi. Trong quá trình thực hành lưu ý nhắc nhở HS thực hiện gõ đúng quy tắc, khuyến khích HS trao đổi giúp đỡ lẫn nhau.	
--	--	--

D. Hoạt động vận dụng

Ý tưởng sư phạm:

Trong bài học trước, HS đã vận dụng quy tắc gõ và soạn thảo văn bản chữ Việt để soạn thảo văn bản của riêng mình. Trong hoạt động này, HS thực hiện chỉnh sửa văn bản đó để vận dụng các kĩ năng được học ở trên.

Kết quả mong đợi:

HS chỉnh sửa hoàn chỉnh văn bản và gửi được văn bản qua e-mail cho GV và các bạn.

<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS thực hiện chỉnh sửa văn bản đã mô tả trong bài học trước.	GV dặn dò và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail.	GV cần lưu ý tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV và các HS khác bằng cách kiểm soát việc HS đã gửi bài làm qua e-mail cho mình và có e-mail xác nhận. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.
--	--	---

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Ý tưởng sư phạm:

Mở rộng hiểu biết của HS về các phần mềm hỗ trợ gõ chữ Việt, từ đó cho các em thêm nhiều lựa chọn phần mềm công cụ.

Kết quả mong đợi:

HS tìm hiểu được tối thiểu hai phần mềm.

<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS tìm hiểu tổ hợp phím và nút lệnh cho phép hoàn lại thao tác.	GV dẫn dò và hướng dẫn HS thực hiện.	Tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.
<i>Đáp án gợi ý:</i> 1. Nút lệnh Undo (hoặc tổ hợp phím Ctrl+Z): hủy thao tác vừa thực hiện. 2. Nút Redo (hoặc tổ hợp phím Ctrl+Y): làm lại thao tác vừa bị hủy.		

BÀI 4.

ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

1. Mục tiêu

Học xong bài này, HS có thể:

- Biết được mục đích, yêu cầu của việc định dạng văn bản.
- Thực hiện được các thao tác định dạng kí tự.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Kiến thức về văn bản trong các môn học Tiếng Việt, Ngữ văn.
- Kiến thức và kĩ năng soạn thảo văn bản được học từ bài 1 đến bài 3 của mô đun này.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.
- Tập văn bản *Biendep.docx* tạo ra từ bài học trước (bài 2) và được lưu trên ổ đĩa.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong hoạt động này, HS được phát biểu ý kiến của mình khi so sánh cách trình bày hai văn bản, từ đó hình thành nên nhu cầu cần định dạng văn bản. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS trình bày được ý kiến nhận xét của mình.		
<i>Hoạt động nhóm:</i> Thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi.	GV đến từng nhóm để quan sát, lắng nghe và góp ý khi HS trả lời câu hỏi.	Tổ chức cho một hoặc hai nhóm chia sẻ câu trả lời của nhóm mình. Khái quát câu trả lời của các nhóm và dẫn dắt sang hoạt động hình thành kiến thức.
B. Hoạt động hình thành kiến thức <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong hoạt động khởi động, qua việc so sánh hai văn bản, HS đã được hình thành nhu cầu cần định dạng văn bản. Hoạt động hình thành kiến thức tiếp nối hoạt động khởi động, trang bị cho HS học kiến thức về định dạng văn bản, trong đó tập trung vào định dạng kí tự. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS trả lời đúng các bài tập.		
<i>Hoạt động cá nhân:</i> Đọc thông tin và làm bài tập.	GV di chuyển, quan sát và hướng dẫn khi HS gặp khó khăn.	GV nên cho HS kiểm tra chéo kết quả của nhau. Kết luận câu trả lời đúng cho bài tập và dẫn dắt sang hoạt động luyện tập.

Đáp án:

1. Chữ đậm, nghiêng và tăng cỡ chữ.
2. Chữ nghiêng.
3. Thay đổi màu chữ.

C. Hoạt động luyện tập

Ý tưởng sư phạm:

Trên cơ sở những kiến thức về định dạng văn bản thu được ở hoạt động trên, HS thực hành kỹ năng định dạng ký tự cho tệp văn bản *Biendep.docx* - là văn bản đã được nêu trong hoạt động khởi động. Sau đó HS thực hành soạn thảo và định dạng ký tự cho một văn bản mới để củng cố kiến thức và các kỹ năng được học ở tất cả các bài học trước của mô đun này.

Kết quả mong đợi:

HS thực hiện được các yêu cầu của bài tập thực hành.

Hoạt động cá nhân:

Sử dụng phần mềm Word để hoàn thành các bài tập.

Lưu ý các em ngoài việc thực hiện theo quy tắc gõ văn bản và kỹ năng gõ 10 ngón, các em cần lưu ý sử dụng thao tác sao chép với phần văn bản được lặp lại trong khi gõ văn bản.

Trong quá trình thực hành lưu ý nhắc nhở HS thực hiện gõ đúng quy tắc, khuyến khích HS trao đổi giúp đỡ lẫn nhau.

GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau.

Gv tổng kết nội dung học trên lớp và định hướng cho HS tự học với hoạt động vận dụng và tìm tòi mở rộng.

D. Hoạt động vận dụng

Ý tưởng sư phạm:

HS thực hiện tạo thiệp mời sinh nhật của riêng mình. Đây là văn bản gần gũi với HS và các em có thể mạnh dạn, thoải sức sáng tạo trong cách trình bày. HS sẽ tiếp tục hoàn thiện văn bản này trong các bài học sau:

<i>Kết quả mong đợi:</i> HS soạn thảo và gửi được văn bản qua e-mail cho GV và các bạn.		
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS thực hiện tạo thiệp mời sinh nhật trên Word và gửi cho cô giáo và các bạn qua e-mail.	Dẫn dò và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail.	GV yêu cầu HS chia sẻ kết quả của mình với GV và các HS khác bằng e-mail. GV gửi e-mail xác nhận và động viên.
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng <i>Ý tưởng sư phạm:</i> HS tìm tòi cách tạo ra chữ nghệ thuật để làm ra một thiệp mời sinh nhật của riêng mình đẹp hơn. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS sử dụng được chữ nghệ thuật trong soạn thảo thiệp mời sinh nhật.		
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS sử dụng được chữ nghệ thuật trong soạn thảo thiệp mời sinh nhật.	GV dẫn dò và hướng dẫn HS thực hiện.	Tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV. Khen ngợi những HS sử dụng được chữ nghệ thuật trong văn bản.

BÀI 5.

ĐỊNH DẠNG ĐOẠN VĂN BẢN

1. Mục tiêu

Học xong bài này, HS có thể:

- Biết được mục đích, yêu cầu của việc định dạng đoạn văn bản.
- Thực hiện được các thao tác định dạng đoạn văn bản.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Kiến thức về văn bản (câu, đoạn văn,...) trong các môn học Tiếng Việt, Ngữ văn.
- Kiến thức và kĩ năng soạn thảo văn bản được học từ bài 1 đến bài 4 của mô đun này.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.
- Hai tệp văn bản tạo ra ở bài học trước: Trang_oi.docx (bài 3), Que_huong.docx (bài 4) được lưu trên ổ đĩa.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong hoạt động này, HS được phát biểu ý kiến của mình khi so sánh cách trình bày hai văn bản, từ đó hình thành nên nhu cầu cần định dạng đoạn văn bản. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS trình bày được nhận xét, so sánh của mình.		
<i>Hoạt động nhóm:</i> HS thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi.	GV cần chú ý yêu cầu HS trả lời câu hỏi “Vì sao?” để rèn cho HS khả năng lập luận, lí giải ý kiến của mình. GV đến từng nhóm để quan sát, lắng nghe và góp ý khi HS trả lời câu hỏi.	Tổ chức cho một hoặc hai nhóm chia sẻ câu trả lời của nhóm mình. Khái quát câu trả lời của các nhóm và dẫn dắt sang hoạt động hình thành kiến thức.

B. Hoạt động hình thành kiến thức

Ý tưởng sư phạm:

Trong hoạt động khởi động, HS đã được hình thành nhu cầu cần định dạng đoạn văn bản. Hoạt động hình thành kiến thức tiếp nối hoạt động khởi động, trang bị cho HS học kiến thức về định dạng đoạn văn bản, trong đó nhấn mạnh.

Kết quả mong đợi:

HS trả lời đúng các bài tập.

Hoạt động cặp đôi:

Đọc thông tin và làm bài tập.

GV di chuyển, quan sát và hướng dẫn khi HS gặp khó khăn.

GV nên cho HS kiểm tra chéo kết quả của nhau.

Kết luận câu trả lời đúng cho bài tập và dẫn dắt sang hoạt động luyện tập.

Đáp án:

The image shows a sample letter titled "ĐƠN XIN VÀO ĐỘI" (Application to Join the Team) for the "ĐỘI THIẾU NIÊN TIỀN PHONG HỒ CHÍ MINH" (Ho Chi Minh Pioneer Youth Team). The letter is addressed to the "Liên đội trưởng Tiểu học Tô Vĩnh Diện" (Pioneer Youth Team Leader of Tô Vĩnh Diện Primary School). The applicant is Nguyễn Thanh Hải, born on 18/1/2006, a student in class 4B. The letter expresses the applicant's desire to join the team and lists three commitments: to follow the team's rules, to be obedient, and to maintain the team's honor. The letter is dated "Hội An, ngày... tháng... năm 2015" and signed by the applicant. Red arrows point from labels to specific parts of the letter: "căn giữa" (center) points to the title and recipient; "cả đoạn thụt lề" (full paragraph indent) points to the first line of the letter; "thụt lề dòng đầu tiên" (first line indent) points to the first line of the letter; "căn giữa" (center) points to the date and signature; and "căn thẳng hai lề" (left and right margin) points to the left and right margins of the letter.

căn giữa

ĐỘI THIẾU NIÊN TIỀN PHONG HỒ CHÍ MINH

ĐƠN XIN VÀO ĐỘI

căn giữa

Kính gửi: Liên đội trưởng Tiểu học Tô Vĩnh Diện

Tên em là : Nguyễn Thanh Hải

Sinh ngày 18 tháng 1 năm 2006

Học sinh lớp 4B trường Tiểu học Tô Vĩnh Diện

Sau khi học Điều lệ và lịch sử Đội thiếu niên tiền phong Hồ Chí Minh, em thấy Đội là tổ chức tốt nhất để rèn luyện thiếu niên trở thành những con người có ích cho đất nước.

Em làm đơn này xin được vào Đội và xin hứa:

- Thực hiện 5 điều Bác Hồ dạy.
- Tuân theo điều lệ Đội.
- Giữ gìn danh dự Đội.

Hội An, ngày... tháng... năm 2015

Người viết đơn
(ký, ghi rõ họ và tên)

cả đoạn thụt lề

thụt lề dòng đầu tiên

căn thẳng hai lề

C. Hoạt động luyện tập

Ý tưởng sư phạm:

Tiếp nối hoạt động hình thành kiến thức, HS thực hành luyện tập định dạng đoạn văn bản trong văn bản ở hoạt động khởi động. Sau đó, HS thực hành định dạng văn bản cho một văn bản đã tạo ra ở bài học trước (bài 4).

<i>Kết quả mong đợi:</i> HS thực hiện được yêu cầu của bài tập thực hành.		
<i>Hoạt động cá nhân:</i> Sử dụng phần mềm Word để hoàn thành các bài tập.	Trong văn bản này HS phải căn lề của các đoạn và tăng khoảng cách giữa các khổ thơ. GV quan sát và hỗ trợ HS trong việc mở tệp <i>Que_huong.docx</i>. Việc tăng khoảng cách giữa các đoạn có thể thực hiện theo hai cách: - Nếu chọn câu thơ cuối của mỗi khổ thì tăng khoảng cách đến đoạn dưới. - Nếu chọn câu thơ đầu của mỗi khổ thì tăng khoảng cách đến đoạn trên. Trong quá trình thực hành lưu ý nhắc nhở HS thực hiện gõ đúng quy tắc, khuyến khích HS trao đổi giúp đỡ lẫn nhau.	GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau. Gv tổng kết nội dung học trên lớp và định hướng cho HS tự học với hoạt động Vận dụng và Tìm tòi mở rộng.
C. Hoạt động vận dụng <i>Ý tưởng sư phạm:</i> HS hoàn thiện thiệp mời sinh nhật của riêng mình. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS định dạng tệp văn bản thiệp mời sinh nhật và gửi được văn bản qua e-mail cho Gv và các bạn.		
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i>	GV dặn dò và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail.	GV yêu cầu HS chia sẻ kết quả của mình với GV và

HS thực hiện tạo thiệp mời sinh nhật trên Word và gửi cho cô giáo và các bạn qua e-mail.		các HS khác qua e-mail. GV nhận xét ngắn gọn và động viên những em làm tốt.										
D. Hoạt động tìm tòi, mở rộng												
<i>Ý tưởng sư phạm:</i>												
HS tìm tòi cách sử dụng một số tổ hợp phím giúp việc soạn thảo văn bản nhanh hơn.												
<i>Kết quả mong đợi:</i>												
HS sử dụng được các tổ hợp phím tắt.												
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i>	GV dặn dò và hướng dẫn HS thực hiện	Tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.										
HS tìm tòi cách sử dụng một số tổ hợp phím.												
<i>Đáp án:</i>												
<table><tr><th>Tổ hợp phím</th><th>Tác dụng</th></tr><tr><td>Ctrl + L</td><td>Căn lề trái</td></tr><tr><td>Ctrl + R</td><td>Căn lề phải</td></tr><tr><td>Ctrl + E</td><td>Căn giữa</td></tr><tr><td>Ctrl + J</td><td>Căn thẳng hai lề</td></tr></table>			Tổ hợp phím	Tác dụng	Ctrl + L	Căn lề trái	Ctrl + R	Căn lề phải	Ctrl + E	Căn giữa	Ctrl + J	Căn thẳng hai lề
Tổ hợp phím	Tác dụng											
Ctrl + L	Căn lề trái											
Ctrl + R	Căn lề phải											
Ctrl + E	Căn giữa											
Ctrl + J	Căn thẳng hai lề											

BÀI 6.

TRÌNH BÀY TRANG VĂN BẢN VÀ IN

1. Mục tiêu

Học xong bài này, HS có thể:

- Biết mục đích của việc trình bày trang văn bản.
- Thực hiện được các thao tác trình bày trang văn bản và in.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Kiến thức về văn bản trong các môn học Tiếng Việt, Ngữ văn.
- Kiến thức và kỹ năng soạn thảo văn bản được học từ bài 1 đến bài 5 của mô đun này.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong hoạt động này, HS được phát biểu ý kiến của mình khi so sánh cách trình bày trang in của hai văn bản, từ đó hình thành nhu cầu học kiến thức của bài. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS trình bày được ý kiến nhận xét và thảo luận của mình.		
<i>Hoạt động cặp đôi:</i> Thảo luận và trả lời câu hỏi.	GV đến từng nhóm để quan sát, lắng nghe và góp ý khi HS trả lời câu hỏi.	Tổ chức cho một hoặc hai nhóm chia sẻ câu trả lời của nhóm mình. Khái quát câu trả lời của các nhóm và dẫn dắt sang hoạt động hình thành kiến thức.
B. Hoạt động hình thành kiến thức <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Hoạt động này HS học các kiến thức mới về trình bày trang văn bản, để nắm được quy định trình bày trang in đối với văn bản hành chính và biết cách định dạng trang in phù hợp cho từng loại văn bản.		

Kết quả mong đợi:

HS trả lời đúng các bài tập.

Hoạt động nhóm:

Đọc thông tin và làm bài tập.

GV di chuyển, quan sát và hướng dẫn khi HS gặp khó khăn.

GV nên cho HS kiểm tra chéo kết quả của nhau.

Kết luận câu trả lời đúng cho bài tập và dẫn dắt sang hoạt động luyện tập.

Đáp án:

TT	Bài văn bản	Trang đứng	Trang nằm ngang
1	Đơn xin nghỉ học	x	
2	Thiệp mời sinh nhật	x	x
3	Bài tập làm văn	x	x
4	Báo tường	x	x

C. Hoạt động luyện tập

Ý tưởng sư phạm:

HS thực hành luyện tập trình bày trang in văn bản để áp dụng các kiến thức được học ở trên.

Kết quả mong đợi:

HS thực hiện được yêu cầu của bài tập thực hành.

HS hoạt động cá nhân, sử dụng phần mềm Word để hoàn thành các bài tập.

GV lưu ý nhấn mạnh cho HS tầm quan trọng của việc xem trước khi in. Thao tác in chỉ thực hiện được khi máy in được kết nối với máy tính. Nếu có thể thực hiện được thì GV in minh họa cho HS xem trên máy tính của GV

GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau.

Gv tổng kết nội dung học trên lớp và định hướng cho HS tự học

		với hoạt động Vận dụng và Tìm tòi mở rộng.
D. Hoạt động vận dụng <i>Ý tưởng sư phạm:</i> HS hoàn thiện thiệp mời sinh nhật của riêng mình. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS trình bày trang in cho tệp văn bản thiệp mời sinh nhật và gửi được văn bản qua e-mail cho Gv và các bạn.		
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS trình bày trang in cho thiệp mời sinh nhật trên Word và gửi cho cô giáo và các bạn qua e-mail.	Dặn dò và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail	Yêu cầu những em có sản phẩm xung phong gửi qua email cho GV. GV có thể giới thiệu (trình chiếu) một số sản phẩm tốt của HS cho cả lớp (hoặc gửi qua email cho các em).
E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng <i>Ý tưởng sư phạm:</i> HS tìm tòi thêm thông tin về máy in và cách thức kết nối máy in với máy tính. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS tìm hiểu được tối thiểu thông tin về một loại máy in và gửi được tệp kết quả qua e-mail.		
<i>Hoạt động với cộng đồng:</i> HS sử dụng Internet hoặc qua thầy cô giáo về máy in và cách thức kết nối máy in với máy tính	Nếu có điều kiện về thời gian và có máy in tại trường học, GV có thể cho HS thực hiện hoạt động này theo nhóm, kết quả được trình bày trong Word và chia sẻ kết quả các nhóm với nhau qua e-mail.	Tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.

BÀI 7.

THÊM HÌNH ẢNH ĐỂ MINH HỌA

1. Mục tiêu

Học xong bài này, HS có thể:

- Biết mục đích, yêu cầu của việc thêm hình ảnh cho văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào vị trí đã cho trong văn bản.
- Căn chỉnh hình ảnh để bố cục văn bản hợp lí.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Kiến thức về thông tin và các dạng thể hiện của thông tin.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động khởi động <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong hoạt động này, HS ghi dự đoán của mình về mục đích sử dụng hình ảnh trong mỗi văn bản. Hoạt động này yêu cầu HS huy động kiến thức và kinh nghiệm đã có của mình làm nền tảng để tiếp thu kiến thức mới. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS trình bày ý kiến nhận xét và thảo luận của mình.		
<i>Hoạt động nhóm:</i> Thảo luận và trả lời câu hỏi.	Hình ảnh minh họa thường được dùng trong văn bản và làm cho nội dung văn bản trực quan, sinh động hơn.	Tổ chức cho một hoặc hai nhóm chia sẻ câu trả lời của nhóm mình.

	Trong rất nhiều trường hợp, nội dung của văn bản sẽ rất khó hiểu nếu thiếu hình ảnh minh hoạ. Tuy nhiên, vì HS được ghi ý kiến riêng của mình nên trong hoạt động này GV cần tôn trọng các câu trả lời khác nhau của HS trên cơ sở phân tích và định hướng đúng. GV đến từng nhóm để quan sát, lắng nghe và góp ý khi HS trả lời câu hỏi.	Khái quát câu trả lời của các nhóm và dẫn dắt sang hoạt động hình thành kiến thức.
--	---	---

B. Hoạt động hình thành kiến thức

Ý tưởng sư phạm:

Hoạt động này HS học các kiến thức mới về thêm hình ảnh minh hoạ để biết được ý nghĩa của việc thêm hình ảnh minh hoạ cho văn bản và hình ảnh cần phù hợp với nội dung văn bản.

Kết quả mong đợi:

HS trả lời đúng các bài tập.

<i>Hoạt động cá nhân và cặp đôi:</i> Đọc thông tin và hoạt động cặp đôi làm bài tập.	GV di chuyển, quan sát và hướng dẫn khi HS gặp khó khăn.	GV nên cho HS kiểm tra chéo kết quả của nhau. Kết luận câu trả lời đúng cho bài tập và dẫn dắt sang hoạt động luyện tập.
--	---	--

Đáp án:

- Có thể thêm hình ảnh để minh hoạ cho loại văn bản: báo tường, ghi chép bài học môn Lịch sử, Địa lí,... thiệp mời sinh nhật.

- HS có thể chọn nhiều đáp án, quan trọng là các em giải thích được tại sao lại chọn đáp án đó.

C. Hoạt động luyện tập

Ý tưởng sư phạm:

HS thực hành luyện tập trình bày trang in văn bản để áp dụng các kiến thức được học ở trên.

Kết quả mong đợi:

HS thực hiện được bài tập thực hành theo yêu cầu.

Hoạt động cá nhân:

Sử dụng phần mềm Word để hoàn thành các bài tập.

Hình ảnh sử dụng trong hoạt động này chỉ có tính chất minh họa, GV cần chuẩn bị thêm một số tệp hình ảnh phù hợp với nội dung bài thơ “Nói với em” của nhà thơ Vũ Quần Phương. Nếu điều kiện về Internet cho phép, GV có thể yêu cầu HS tự tìm kiếm hình ảnh minh họa cho văn bản của mình sao cho phù hợp.

GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau.

Gv tổng kết nội dung học trên lớp và định hướng cho HS tự học với hoạt động Vận dụng, Tìm tòi và mở rộng.

D. Hoạt động vận dụng

Ý tưởng sư phạm:

HS hoàn thiện thiệp mời sinh nhật của riêng mình.

Kết quả mong đợi:

HS thêm được hình ảnh minh họa cho thiệp mời sinh nhật và gửi thiệp mời qua e-mail cho GV và các bạn.

Hoạt động với cộng đồng:

HS thêm hình ảnh cho thiệp và gửi cho cô giáo và các bạn qua e-mail.

Dặn dò và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail.

Có thể tổ chức một triển lãm nhỏ các sản phẩm của HS.

E. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Ý tưởng sự phạm:

Trong hoạt động này, HS tìm hiểu thêm về các cách bố trí hình ảnh và thư viện hình ảnh, hình khối, sơ đồ sẵn có của Word.

Kết quả mong đợi:

HS tìm hiểu được tối thiểu một cách bố trí hình ảnh khác và tìm hiểu được một thư viện hình ảnh (ClipArt) hoặc sơ đồ, hình khối.

Hoạt động với cộng đồng:

HS hiểu thêm về các cách bố trí hình ảnh và thư viện hình ảnh, hình khối, sơ đồ sẵn có của Word.

GV lưu ý sự khác nhau của các thư viện này nếu HS sử dụng phiên bản Word khác.

Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS.

BÀI 8.

THỰC HÀNH TỔNG HỢP

1. Mục tiêu

Học xong bài này, HS có thể:

- Soạn thảo và trình bày hoàn chỉnh một văn bản đơn giản.

2. Những kiến thức có liên quan đã biết

- Kiến thức về soạn thảo văn bản trong các bài từ 1-7 của mô đun Soạn thảo văn bản.

3. Yêu cầu về phương tiện dạy học

- Chuẩn bị phương tiện dạy học như trong mục “Những điểm cần lưu ý khi tổ chức dạy học” ở trên.

4. Định hướng tổ chức, đánh giá hoạt động học tập của học sinh

Hoạt động học của HS	Định hướng hoạt động của GV	
	Khi HS học với tài liệu	Khi HS kết thúc hoạt động
A. Hoạt động luyện tập <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong bài học này, HS vận dụng tất cả các kiến thức, kỹ năng đã có để soạn thảo và trình bày hoàn chỉnh một văn bản. Các ví dụ được lựa chọn nhằm thể hiện rằng ứng dụng soạn thảo văn bản rất đa dạng, trong học tập, sinh hoạt và trong đời sống. HS có thể lựa chọn một ví dụ trong số đó hoặc tự lấy văn bản của riêng mình để luyện tập. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS tạo được sản phẩm theo yêu cầu đặt ra.		
<i>Hoạt động cá nhân:</i> HS thực hành trên máy tính và hoạt động nhóm để chia sẻ sản phẩm.	Hình ảnh sử dụng trong hoạt động này chỉ có tính chất minh họa, GV cần chuẩn bị thêm một số tệp hình ảnh phù hợp với từng bài của văn bản. Nếu điều kiện về Internet cho phép, GV có thể yêu cầu HS tự tìm kiếm hình ảnh minh họa cho văn bản của mình sao cho phù hợp.	GV có thể cho hai HS ngồi cạnh nhau kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau. Sau khi HS hoàn thành văn bản, GV có thể tổ chức lớp thành các nhóm và HS chia sẻ sản phẩm của mình trong nhóm theo nội dung gợi ý của tài liệu Hướng dẫn học.
B. Hoạt động vận dụng <i>Ý tưởng sư phạm:</i> Trong hoạt động này, HS chủ động soạn thảo văn bản giúp người thân trong gia đình hoặc cộng đồng nơi em sinh sống. <i>Kết quả mong đợi:</i> HS tạo được tệp văn bản và gửi được văn bản qua e-mail cho GV và các bạn.		
HS soạn thảo văn bản giúp người thân trong gia đình hoặc cộng đồng nơi em sinh sống.	Dẫn dắt và hướng dẫn HS gửi bài qua e-mail.	GV có thể yêu cầu các em gửi văn bản mình đã soạn qua e-mail cho GV như một cách nhắc nhở các em hoàn

		thành việc tự học. Khen ngợi những HS tích cực và ghi nhận thành tích học tập của HS, đặc biệt đánh giá cao những đóng góp, giúp đỡ cho gia đình và cộng đồng.
--	--	--

C. Hoạt động tìm tòi, mở rộng

Ý tưởng sư phạm:

Trong nội dung của các bài của phần soạn thảo văn bản chưa hướng dẫn HS trình bày văn bản theo dàn ý, trong khi cách trình bày này rất phổ biến khi HS ghi chép các bài học. Vì vậy, nội dung này được đưa vào hoạt động tìm tòi mở rộng.

Kết quả mong đợi:

HS tìm hiểu được kĩ thuật và sử dụng được kĩ thuật đánh số thứ tự và kí hiệu đầu dòng trong trình bày văn bản.

HS đọc hướng dẫn và thực hành kĩ thuật Bullets and Numbering.	Nếu thực tế cho phép, GV có thể cho HS tiến hành nội dung này trên lớp. Trong trường hợp không có điều kiện như vậy, GV có thể yêu cầu HS thực hiện soạn thảo văn bản trong ví dụ (văn bản ghi chép bài học Lịch sử) và yêu cầu HS gửi bài cho GV qua e-mail.	Tạo cơ hội cho HS chia sẻ kết quả của mình với GV. Chú ý nhận xét về cách trình bày làm rõ dàn ý của HS đã đem lại hiệu quả như thế nào. Khen ngợi những HS đã biết trình bày một văn bản rõ ràng hơn nhờ thiết kế dàn ý và sử dụng các bullet, các số thứ tự cho mỗi ý.
---	---	--

Mục lục

	Trang
PHẦN 1. MỘT SỐ HƯỚNG DẪN DẠY HỌC MÔN TIN HỌC LỚP 6	
THEO MÔ HÌNH TRƯỜNG HỌC MỚI	2
GIỚI THIỆU CHUNG VỀ BỘ MÔN	2
PHẦN 2. HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC DẠY HỌC	8
MÔ ĐUN I - LÀM QUEN VỚI TIN HỌC VÀ MÁY TÍNH	8
BÀI 1. THÔNG TIN VÀ TIN HỌC	10
BÀI 2. CÁC DẠNG THÔNG TIN	17
BÀI 3. KHẢ NĂNG CỦA MÁY TÍNH	22
BÀI 4. CẤU TRÚC CỦA MÁY TÍNH	30
BÀI 5. CÁC THIẾT BỊ VÀO/RA	37
BÀI THỰC HÀNH 1. SỬ DỤNG CHUỘT	41
BÀI THỰC HÀNH 2. LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH	46
BÀI 6. TẬP GÕ BÀN PHÍM	50
BÀI THỰC HÀNH 3. LÀM QUEN VỚI LUYỆN GÕ BÀN PHÍM	54
BÀI THỰC HÀNH 4. LUYỆN GÕ BÀN PHÍM Ở TRÌNH ĐỘ TRUNG BÌNH	57
BÀI THỰC HÀNH 5. LUYỆN GÕ BÀN PHÍM TRÌNH ĐỘ NÂNG CAO	59
BÀI THỰC HÀNH 6. PHẦN MỀM TRÒ CHƠI LUYỆN GÕ BÀN PHÍM	61
BÀI 7. PHẦN MỀM	63
BÀI 8. HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS	70
BÀI THỰC HÀNH 7. MỘT SỐ PHẦN MỀM ỨNG DỤNG	74
BÀI 9. LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH	79
BÀI THỰC HÀNH 8. CÁC THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC	83
MÔ ĐUN II - MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	87
BÀI THỰC HÀNH 1. SỬ DỤNG TRÌNH DUYỆT WEB	90

BÀI THỰC HÀNH 2. ĐĂNG KÍ TÀI KHOẢN THƯ ĐIỆN TỬ	93
BÀI THỰC HÀNH 3. SOẠN, GỬI VÀ NHẬN THƯ ĐIỆN TỬ	97
BÀI 1. MẠNG MÁY TÍNH	101
BÀI 2. MẠNG INTERNET	108
MÔ ĐUN III - SOẠN THẢO VĂN BẢN	112
BÀI 1. LÀM QUEN VỚI SOẠN THẢO VĂN BẢN	116
BÀI 2. SOẠN THẢO VĂN BẢN ĐƠN GIẢN	120
BÀI 3. CHỈNH SỬA VĂN BẢN	124
BÀI 4. ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN	128
BÀI 5. ĐỊNH DẠNG ĐOẠN VĂN BẢN	131
BÀI 6. TRÌNH BÀY TRANG VĂN BẢN VÀ IN	135
BÀI 7. THÊM HÌNH ẢNH ĐỂ MINH HỌA	139
BÀI 8. THỰC HÀNH TỔNG HỢP	142