

QUÁCH TẤT KIÊN



**TÀI LIỆU TẬP HUẤN,
BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA**
môn

TIN HỌC **LỚP 5**

BỘ SÁCH CHÂN TRỜI SÁNG TẠO
(Tài liệu lưu hành nội bộ)



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

QUÁCH TẤT KIÊN

TÀI LIỆU TẬP HUẤN,
BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA
môn

TIN HỌC

BỘ SÁCH CHÂN TRỜI SÁNG TẠO
(Tài liệu lưu hành nội bộ)

LỚP 5



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Mục lục

PHẦN MỘT: HƯỚNG DẪN CHUNG	3
I. CHỦ ĐỀ, NỘI DUNG CỐT LÕI, YÊU CẦU CẦN ĐẠT MÔN TIN HỌC 5	3
II. GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 5	5
1. Quan điểm biên soạn	5
2. Cấu trúc và phân bổ thời lượng.....	5
3. Cấu trúc bài học.....	8
4. Một số điểm mới của SGK Tin học 5.....	9
5. Gợi ý lập kế hoạch dạy học.....	13
III. PHƯƠNG PHÁP, CÁCH TỔ CHỨC DẠY HỌC	13
1. Định hướng chủ đạo về phương pháp, cách tổ chức dạy học	13
2. Hướng dẫn dạy học một số bài học cụ thể.....	14
3. Hướng dẫn kiểm tra, đánh giá kết quả học tập môn Tin học	38
IV. GIỚI THIỆU TÀI LIỆU BỔ TRỢ, NGUỒN TÀI NGUYÊN, HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ	39
1. Tin học 5 – Sách giáo viên.....	39
2. Vở bài tập Tin học 5.....	40
3. Kế hoạch bài dạy Tin học 5	40
3. Tài nguyên, học liệu điện tử, thiết bị dạy học	40
PHẦN HAI: HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY	41

PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG

I. CHỦ ĐỀ, NỘI DUNG CỐT LÕI, YÊU CẦU CẦN ĐẠT MÔN TIN HỌC 5

Chương giáo dục phổ thông môn Tin học lớp 5 gồm 6 chủ đề, được dạy học trong 35 tiết học, nội dung cốt lõi và tỉ lệ % số tiết dành cho mỗi chủ đề và kiểm tra định kì như sau:

Chủ đề	Nội dung cốt lõi	Tỉ lệ % số tiết (tổng số 35 tiết)
Chủ đề A. Máy tính và em	Những việc em có thể làm được nhờ máy tính	9%
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	Tìm kiếm thông tin trên website	6%
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề	11%
	Cây thư mục và tìm tệp trên máy tính	
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bản quyền nội dung thông tin	3%
Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	Thực hành soạn thảo văn bản	20%
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan	45%
Đánh giá định kì		6%

Yêu cầu cần đạt của mỗi nội dung cốt lõi như sau:

Nội dung cốt lõi	Yêu cầu cần đạt
Chủ đề A. Máy tính và em	
Những việc em có thể làm được nhờ máy tính	- Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân. - Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

Nội dung cốt lõi	Yêu cầu cần đạt
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	
Tìm kiếm thông tin trên website	– Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra. – Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	
Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề	– Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề. – Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết. – Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.
Cây thư mục và tìm tệp trên máy tính	– Tạo được các thư mục với cấu trúc cây hợp lý. – Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm các thư mục và các tệp.
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	
Bản quyền nội dung thông tin	– Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin. – Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin. – Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin. – Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý, ...
Chủ đề E. Ứng dụng tin học	
Thực hành soạn thảo văn bản	– Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản. – Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn: chọn kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ. – Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.
Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ hoạ, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng người thân nhân một dịp đặc biệt.
Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn, ví dụ: gấp giấy, tạo đồ dùng tiện lợi cho gia đình,...

Nội dung cốt lõi	Yêu cầu cần đạt
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	
Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan	- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc tuần tự, lặp, rẽ nhánh và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong một số chương trình đơn giản. - Sử dụng được biến nhớ và biểu thức trong một số chương trình đơn giản. - Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và chương trình thể hiện kịch bản.

II. GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 5

1. Quan điểm biên soạn

Sách giáo khoa (SGK) Tin học 5 được biên soạn trên nguyên tắc đảm bảo những quy định về biên soạn SGK của Bộ Giáo dục và Đào tạo:

- Thực hiện chuyển từ giáo dục chú trọng truyền thụ kiến thức sang giúp học sinh (HS) hình thành, phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực.

- Hình thành, phát triển 5 năng lực Tin học dựa trên nội dung 3 mạch kiến thức trong Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học năm 2018.

+ 5 năng lực Tin học: NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông; NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số; NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông; NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học; NLe: Hợp tác trong môi trường số.

+ 3 mạch kiến thức: Học vấn số hoá phổ thông (DL); Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT); Khoa học máy tính (CS).

- Đảm bảo các quy định về tiêu chuẩn, quy trình biên soạn, chỉnh sửa SGK tại Thông tư 33/2017/TT-BGDĐT ngày 22/12/2017, Thông tư 23/2020/TT-BGDĐT ngày 21/9/2020 và Thông tư 05/2022/TT-BGDĐT.

2. Cấu trúc sách và phân bố thời lượng

SGK Tin học 5 gồm 6 chủ đề, 16 bài học (trong đó Bài 8A và Bài 8B là lựa chọn). Các chủ đề trong SGK tương ứng với các chủ đề trong Chương trình môn Tin học lớp 5. Thời lượng của mỗi chủ đề được phân bố trên cơ sở lượng kiến thức, kỹ năng và tỉ lệ % số tiết được quy định trong Chương trình. Các bài 8A và 8B có thời lượng là 3 tiết, các bài còn lại có thời lượng là 2 tiết.

Đặc biệt, chủ đề F – Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính gồm 7 bài, từ bài 9 đến bài 15, thời lượng là 14 tiết, chiếm 45% thời lượng môn Tin học lớp 5.

Bài học	Số tiết
Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?	2
Bài 2. Tìm thông tin trên website	2
Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề	2
Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính	2
Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin	2

Bài học		Số tiết
Bài 6. Chỉnh sửa văn bản		3
Bài 7. Định dạng kí tự		2
Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng	Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn	3
Bài 9. Cấu trúc tuần tự		2
Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh		2
Bài 11. Cấu trúc lặp		2
Bài 12. Viết chương trình để tính toán		2
Bài 13. Chạy thử chương trình		2
Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính		2
Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản		2
Ôn tập, kiểm tra định kì		4
Tổng cộng		35

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

Chú ý:

– Mục tiêu bài học được sao chép gần như nguyên vẹn từ Chương trình môn học. Vì vậy, có thể nói SGK Tin học 5 là ánh xạ 1 – 1 với Chương trình môn Tin học lớp 5.

– Tập hợp mục tiêu của các bài học đáp ứng đúng, đủ các yêu cầu cần đạt trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tin học lớp 5.

TT	Tên bài	Số tiết		Mục tiêu bài học
		16 LT	15 TH	
1	Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì?	2		- Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân. - Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.
2	Bài 2. Tìm thông tin trên website	1	1	- Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra. - Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.
3	Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề	1	1	- Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm thông tin trong giải quyết vấn đề. - Tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết. - Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

TT	Tên bài	Số tiết		Mục tiêu bài học
		16 LT	15 TH	
4	Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính	1	1	– Tạo được cây thư mục với cấu trúc hợp lý. – Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm tệp, thư mục.
5	Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin	2		– Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin. – Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin. – Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin. – Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của người khác khi chưa được sự đồng ý.
6	Bài 6. Chỉnh sửa văn bản	1	1	– Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một phần văn bản. – Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.
7	Bài 7. Định dạng kí tự	1	1	– Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn.
8A	Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng		3	Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ hoạ, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng bạn bè, người thân nhân dịp đặc biệt.
8B	Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công Theo video hướng dẫn		3	Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn, ví dụ như: gấp giấy, tạo đồ dùng tiện lợi cho gia đình,
9	Bài 9. Cấu trúc tuần tự	1	1	– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc tuần tự. – Sử dụng được cấu trúc tuần tự, biến nhớ trong một số chương trình đơn giản.
10	Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh	1	1	– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc rẽ nhánh. – Sử dụng được cấu trúc rẽ nhánh trong một số chương trình đơn giản.
11	Bài 11. Cấu trúc lặp	1	1	– Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc lặp. – Sử dụng được cấu trúc lặp trong một số chương trình đơn giản.

TT	Tên bài	Số tiết		Mục tiêu bài học
		16 LT	15 TH	
12	Bài 12. Viết chương trình để tính toán	1	1	– Sử dụng được biểu thức trong một số chương trình đơn giản.
13	Bài 13. Chạy thử chương trình	1	1	– Chạy thử được chương trình.
14	Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính	2		– Làm việc nhóm để viết được kịch bản chương trình máy tính.
15	Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản		2	– Làm việc nhóm để tạo được chương trình theo kịch bản đã viết.

3. Cấu trúc bài học

Cấu trúc bài học của SGK Tin học 5 được thiết kế theo định hướng phát triển năng lực. Mỗi bài học bao gồm mục tiêu và các hoạt động dạy học. HS nhận biết mỗi phần của bài học, mỗi nhiệm vụ học tập thông qua hình ảnh nhận diện (còn gọi là “biểu tượng” hay “icon”).



Mục tiêu là những gì em sẽ đạt được sau bài học. Bắt đầu bài học, em cần đọc mục tiêu để biết các yêu cầu cần đạt. Khi kết thúc bài học, em đối chiếu những gì đã học được với mục tiêu của bài.



KHOẺ ĐỘNG là hoạt động để gợi mở, tạo hứng thú học tập và định hướng cho các em suy nghĩ, khám phá nội dung bài học. Em sẽ giải quyết được vấn đề đặt ra ở phần này khi tìm hiểu nội dung ở phần Khám phá.



KHÁM PHÁ là nội dung chính để tìm hiểu kiến thức, kỹ năng của bài học. Đọc (và quan sát), làm, ghi nhớ là ba hoạt động em cần thực hiện để hoàn thành các nhiệm vụ học tập ở phần này.



Đọc (và quan sát) - em cần đọc, quan sát để tìm hiểu kiến thức, kỹ năng của bài học.



Làm - thực hiện các yêu cầu để hoàn thành nhiệm vụ học tập này giúp em khám phá, lĩnh hội kiến thức, kỹ năng của bài học.



Ghi nhớ - tóm tắt kiến thức, kỹ năng trọng tâm của bài học mà em cần ghi nhớ.



LUYỆN TẬP là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kỹ năng trong bài học.



Thực hành là hoạt động rèn luyện thao tác sử dụng thiết bị máy tính, phần mềm tin học (gồm những công việc em đã tìm hiểu ở phần Khám phá, các bài tập thực hành ở mức độ luyện tập tương tự và mức độ vận dụng).



VẬN DỤNG là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập, tình huống, vấn đề thực tiễn mà em cần vận dụng kiến thức, kỹ năng vừa học để giải quyết.



Em có biết là mục cung cấp cho em một số thông tin bổ sung, mở rộng liên quan đến nội dung bài học.

Về cấu trúc bài học, SGK Tin học 5 có 3 dạng bài:

- Bài lí thuyết: Bài lí thuyết được hiểu là các bài học không có nội dung thực hành trên phòng máy tính. Dạng bài này có 5 phần: Mục tiêu, Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Vận dụng. Trong SGK có 3 bài lí thuyết là Bài 1, Bài 5 và Bài 14.

- Bài lí thuyết và thực hành: Các bài học này vừa có nội dung lí thuyết vừa có nội dung thực hành được dạy trên phòng thực hành Tin học. Dạng bài này có 6 phần chính gồm: Mục tiêu, Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Thực hành, Vận dụng. Trong SGK, dạng bài này có 11 bài là các bài: 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13.

Lưu ý, riêng Bài 11 có thêm phần Em có biết.

- Bài thực hành: Dạng bài này chỉ có nội dung thực hành trên máy tính. Bài thực hành có 4 phần: Mục tiêu, Nhiệm vụ, Luyện tập, Vận dụng. Trong SGK có 3 bài thực hành là Bài 8A, Bài 8B và Bài 15.

4. Một số điểm mới của SGK Tin học 5

a) HS tự học dưới sự hướng dẫn của GV

Tiếp nối đặc trưng nổi bật của SGK Tin học thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo, SGK Tin học 5 được thiết kế đảm bảo HS có thể tự học dưới sự hướng dẫn của GV.

Trong cuốn sách, mỗi bài học gồm các hoạt động học với các chỉ dẫn sự phạm rõ ràng, cụ thể, theo đó HS tự giải quyết các nhiệm vụ học tập dưới sự hướng dẫn của thầy cô giáo.

Các học liệu, các hoạt động học được thiết kế, lựa chọn rất kĩ lưỡng, ở mức HS có thể tự học, tự làm để rút ra kiến thức.

Ví dụ, ở Bài 1 – Máy tính có thể giúp em làm những việc gì:

Phần Khởi động, SGK yêu cầu HS quan sát hình ảnh các phần mềm để nêu các việc HS có thể làm nhờ máy tính. Các phần mềm này HS đã học ở các lớp trước nên các em dễ dàng kể lại được những việc đã làm khi sử dụng các phần mềm này.

Sang phần Khám phá, ở hoạt động ĐỌC, SGK giúp HS hoàn thiện câu trả lời cho câu hỏi đặt ra ở phần Khởi động. Cụ thể, ở các lớp học trước, các em đã biết máy tính máy tính có thể giúp em luyện tập gõ bàn phím đúng cách, sử dụng chuột, khám phá Hệ Mặt Trời, xem video để tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.

Tiếp theo, HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình sẽ biết thêm rằng sử dụng phần mềm học tập, tham gia các khoá học trực tuyến giúp em có thể học tập, rèn luyện kiến thức, kĩ năng các môn học trong nhà trường.

BÀI 1. MÁY TÍNH CÓ THỂ GIÚP EM LÀM NHỮNG VIỆC GÌ?

Sau bài học này, em sẽ:

- Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.
- Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

KHỞI ĐỘNG

Quan sát Hình 1, trao đổi với bạn và cho biết em có thể sử dụng máy tính để làm những việc gì.



Hình 1a. Rapid Typing



Hình 1b. Basic Mouse Skills



Hình 1c. Solar System



Hình 1d. youtubekids.com

Hình 1. Cửa sổ một số phần mềm, trang web

KHÁM PHÁ

1. Máy tính giúp em học tập

Ở các lớp học trước, em đã biết máy tính có thể giúp em luyện tập gõ bàn phím đúng cách, sử dụng chuột, khám phá Hệ Mặt Trời, xem video để tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.

Sử dụng phần mềm học tập, tham gia các khoá học trực tuyến giúp em có thể học tập, rèn luyện kiến thức, kĩ năng các môn học trong nhà trường, ví dụ Toán (Hình 2), Tiếng Anh (Hình 3) hay tìm hiểu thêm về các môn thể thao, nghệ thuật, kĩ năng sống,



Hình 2. Phần mềm học tập môn Toán



Hình 3. Học Tiếng Anh trực tuyến

Một bạn cho rằng máy tính có thể giúp học sinh học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức, kĩ năng. Em có đồng ý với ý kiến của bạn hay không? Tại sao?

Máy tính có thể giúp em học tập, rèn luyện các môn học trong nhà trường, tìm hiểu thêm về lịch sử, văn hoá, thể thao, thể giới tự nhiên.

Ở hoạt động LÀM tiếp theo, SGK nêu vấn đề: Một bạn cho rằng máy tính có thể giúp học sinh học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức, kỹ năng. Em có đồng ý với ý kiến của bạn hay không? Tại sao? Đây là cơ hội HS phát huy trải nghiệm của bản thân để nêu thêm những việc có thể thực hiện nhờ máy tính.

Cuối cùng là hoạt động để ghi nhớ: Máy tính có thể giúp các em học tập, rèn luyện các môn học trong nhà trường, tìm hiểu thêm về lịch sử, văn hoá, thể thao, thể giới tự nhiên.

Như vậy, bằng việc kế thừa những gì đã học ở các lớp học trước và phát huy trải nghiệm thực tiễn của HS, SGK dẫn dắt để HS có thể tự rút ra được: máy tính giúp các em trong học tập, rèn luyện.

Dạy học theo SGK này thầy cô cần tăng cường khuyến khích, gợi ý, hỗ trợ HS tự học.

b) Học qua làm

Học qua làm là phương pháp xuyên suốt trong cuốn sách. Kiến thức, kỹ năng, năng lực, phẩm chất của HS được hình thành, phát triển trong quá trình thực hiện các hoạt động học. Từ quan sát trực quan, làm những công việc cụ thể để từng bước hình thành kiến thức, kỹ năng, năng lực và phẩm chất một cách tự nhiên. Phương pháp học qua làm trong cuốn sách được kết hợp bởi Learning by doing và La main à la pâte. Nhóm tác giả vận dụng triệt để triết lý của phương pháp Bàn tay nặn bột trong quá trình thiết kế hoạt động học. La main à la pâte là câu thành ngữ của Pháp với ý là khi dùng tay nhào nặn bột để làm bánh thì sẽ có bột dính vào các ngón tay. Như vậy, khi “làm” các hoạt động học thì HS sẽ tiếp thu kiến thức, kỹ năng, phát triển phẩm chất, năng lực.

Ví dụ, ở Bài 4 – Tổ chức, lưu trữ tệp, thư mục trong máy tính, thay vì đưa ra cây thư mục có cấu trúc hợp lý theo ý kiến chủ quan của tác giả, SGK yêu cầu HS đề xuất cây thư mục có cấu trúc hợp lý để lưu trữ các tệp ở Hình 2 trong SGK.

Có thể phân tách các tệp ở Hình 2 thành 2 loại là: Học tập và giải trí. Trong Học tập, có thể phân loại nhỏ hơn theo các môn là: Toán, Tiếng Việt, Tin học. Trong Giải trí, có thể phân tách thành 2 loại nhỏ hơn là: Truyện cổ tích và Phim hoạt hình. Trên cơ sở phân loại dữ liệu HS đề xuất cây thư mục có cấu trúc tương ứng.

c) Phát huy vai trò của kênh hình

Nhóm tác giả chú trọng phát huy vai trò của kênh hình trong cuốn sách.

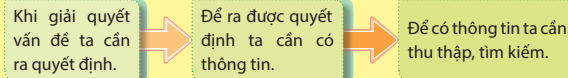
Ví dụ, ở Bài 1, thay vì liệt kê những phần mềm học sinh đã học ở các lớp trước, các giao diện phần mềm được chụp và đưa vào trong SGK để giúp HS tự nhớ lại những phần mềm đã học.

Một ví dụ khác là ở Bài 3 – Thông tin trong giải quyết vấn đề, SGK sử dụng đồ họa thông tin – Information graphic, để tóm tắt về tầm quan trọng của thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề.



BÀI 3. THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Việc thu thập, tìm thông tin là rất cần thiết và quan trọng trong giải quyết vấn đề, bởi vì:



d) Từ trực quan, cụ thể, đã biết đến trừu tượng, khái quát, chưa biết

SGK tiếp cận theo hướng từ trực quan, cụ thể, đã biết đến trừu tượng, khái quát, chưa biết. Thông qua những tình huống trực quan, cụ thể để dẫn dắt đến kiến thức khái quát, trừu tượng, mới.

Ví dụ, ở bài 13 – Chạy thử chương trình, để trình bày về lỗi cú pháp, SGK đưa ra chương trình Scratch so sánh hai số a, b như ở Hình 1 trong SGK và yêu cầu HS cho biết khi nháy chuột vào nút lệnh Go thì chương trình có chạy không và giải thích lí do.

Quan sát trực quan Hình 1, HS dễ dàng nhận thấy chương trình không chạy là do lệnh sự kiện  tách rời khỏi chương trình. Từ đó, dẫn dắt đến khái niệm lỗi cú pháp là lỗi Lắp ghép lệnh sai quy tắc dẫn đến chương trình không hoạt động.

Sau khi chỉnh sửa lỗi cú pháp, SGK đưa ra tình huống chương trình chạy nhưng đưa ra thông báo sai là "3 nhỏ hơn 3" như ở Hình 4 và yêu cầu HS tìm hiểu, giải thích lí do chương trình đưa ra thông báo sai này.

Trong chương trình, khi so sánh hai số a, b chưa xét đến trường hợp $a = b$ nên dẫn đến khi nhập a và b đều bằng 3 thì chương trình đưa ra thông báo sai. Từ đó dẫn dắt khái niệm lỗi logic trong chương trình.

Như vậy, ở đây, SGK sử dụng những ví dụ cụ thể, trực quan và những kiến thức HS đã biết để dẫn dắt, truyền đạt kiến thức mới về lỗi cú pháp, lỗi logic – là kiến thức khó, trừu tượng đối với HS lớp 5.

e) Khoa học, chuẩn mực nhưng không hàn lâm, không cứng nhắc

SGK đảm bảo tính khoa học, chuẩn mực nhưng không hàn lâm, không cứng nhắc để phù hợp với HS lớp 5.

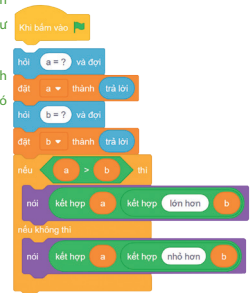
Ví dụ, chương trình môn Tin học yêu cầu HS viết được kịch bản chương trình máy tính. Yêu cầu viết kịch bản là khó đối với HS lớp 5. Ở đây kịch bản vừa có tính kịch lại vừa có tính chất thuật toán. Thông qua việc xây dựng trò chơi Mèo hứng táo – là trò chơi quen thuộc với nhiều em HS, SGK hướng dẫn HS xây dựng kịch bản gồm 3 phần là: Mở đầu, Diễn biến, Kết thúc. Trong đó:

BÀI 13. CHẠY THỬ CHƯƠNG TRÌNH

1. Lỗi chương trình không hoạt động

Một bạn tạo chương trình Scratch so sánh hai số a, b được nhập từ bàn phím như ở Hình 1.

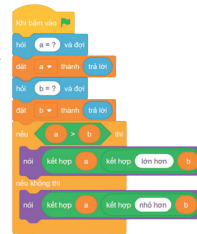
Theo em, khi nháy chuột vào nút lệnh Go , chương trình ở Hình 1 có hoạt động không? Tại sao?



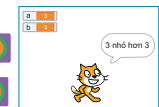
Hình 1. Chương trình Scratch so sánh hai số a, b

2. Lỗi chương trình hoạt động không như mong muốn

Hãy trao đổi với bạn và cho biết tại sao chương trình ở Hình 3 đưa ra thông báo sai khi nhập $a = 3, b = 3$ (Hình 4).



Hình 3. Chương trình so sánh hai số a, b được nhập từ bàn phím



Hình 4. Chương trình ở Hình 3 đưa ra thông báo sai khi nhập $a = 3, b = 3$

– Phần Mở đầu mô tả bối cảnh ban đầu như: sân khấu là hình ảnh rừng cây, quả táo ở cành cây, mèo ở mặt đất, ...

– Phần Diễn biến mô tả diễn biến của trò chơi như: Táo rơi dần xuống, chạm mèo thì biến mất và xuất hiện trở lại ở cành cây và tiếp tục rơi xuống.

– Phần Kết thúc thì nhân vật gà trống sẽ xuất hiện và thông báo "Hết thời gian chơi".

Cách làm này giúp kịch bản được truyền đạt nhẹ nhàng, dễ hiểu đối với HS lớp 5. Đồng thời vừa đảm bảo ý nghĩa kịch bản trong lĩnh vực sân khấu, điện ảnh vừa đảm bảo tính chất mô tả thuật toán trong lĩnh vực Tin học.

g) Phù hợp với các điều kiện dạy học khác nhau

Điểm đặc biệt của SGK Tin học 5 là phù hợp với điều kiện dạy học khác nhau. Cụ thể, đối với dạng bài lí thuyết và thực hành, nếu điều kiện phòng thực hành tin học còn hạn chế, quý thầy cô có thể dạy:

– Các phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập ở phòng lí thuyết.

– Các phần Thực hành, Vận dụng ở trên phòng máy.

Khi có điều kiện về phòng thực hành tin học, quý thầy cô có thể dạy toàn bộ bài học trên phòng máy.

Ví dụ, ở bài 6 về chỉnh sửa văn bản, thầy cô có thể dạy 1 tiết lí thuyết và 1 tiết trên phòng thực hành hoặc dạy toàn bộ 2 tiết của bài học này trên phòng thực hành.

Khi dạy toàn bộ bài này trên phòng thực hành thì HS cứ làm theo hướng dẫn ở phần Khám phá là hoàn thành bài tập ở phần Thực hành.



1. Kích hoạt phần mềm Word và thực hiện lần lượt các yêu cầu sau:

- Soạn thảo, định dạng văn bản để được kết quả như ở Hình 2 (có thể sử dụng danh sách các bạn trong tổ của em).
- Gõ thêm, sao chép văn bản để được kết quả như ở Hình 5.
- Gõ thêm, di chuyển văn bản để được kết quả như ở Hình 7.
- Xoá phần văn bản phía trên dòng chứa cụm từ "Nhóm 1".

2. Thực hành trên máy tính theo các yêu cầu sau:

- Soạn thảo, định dạng để có văn bản như ở Hình 8a.
- Đưa hình ảnh vào văn bản để được kết quả như ở Hình 9.

BÀI 14. VIẾT KỊCH BẢN CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH

KHỞI ĐỘNG

Thực hiện nhiệm vụ có giáo giao, một nhóm bạn trong lớp trao đổi, thống nhất sẽ xây dựng trò chơi Mèo hứng táo bằng phần mềm Scratch (Hình 1).

Theo em, trò chơi Mèo hứng táo sẽ diễn ra như thế nào?



Hình 1. Trò chơi Mèo hứng táo

MỞ ĐẦU

- Sân khấu là hình ảnh rừng cây.
- Quả táo ở cành cây.
- Mèo ở mặt đất.
- Thời gian chơi là 60 giây, điểm số của người chơi (Điểm) ban đầu bằng 0.
- Khi nhấp chuột vào nút lệnh Go thì trò chơi bắt đầu cho đến khi hết thời gian (đếm ngược thời gian).

DIỄN BIẾN

- Nhân vật Táo**
 - Bắt đầu hoạt động khi nhấp chuột vào nút lệnh Go.
 - Xuất hiện tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu.
 - Khi chưa hết thời gian chơi thì:
 - Rơi dần xuống.
 - Nếu chạm Mèo thì: Điểm tăng lên 1, Táo xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu.
 - Nếu chạm cạnh dưới thì Táo xuất hiện lại tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu.

Nhân vật Mèo

- Khi nhấp chuột vào nút lệnh Go, Mèo xuất hiện tại góc dưới, bên trái sân khấu.
- Khi gõ phím →, Mèo di chuyển sang phải một khoảng là 5.
- Khi gõ phím ←, Mèo di chuyển sang trái một khoảng là 5.

KẾT THÚC

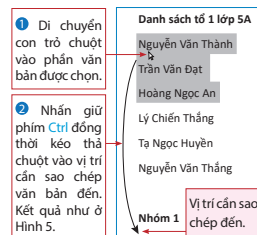
- Nhân vật Gà trống**
 - Khi chưa hết thời gian chơi thì Gà trống chưa xuất hiện.
 - Khi hết thời gian chơi thì:
 - Gà trống xuất hiện;
 - Gà trống nói "HẾT THỜI GIAN";
 - Kết thúc chương trình.

Hình 4. Nội dung chính của kịch bản trò chơi Mèo hứng táo

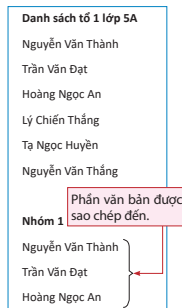
BÀI 6. CHỈNH SỬA VĂN BẢN

b) Sao chép văn bản

Hình 4 hướng dẫn sử dụng phím **Ctrl** kết hợp với chuột để sao chép phần văn bản được chọn.



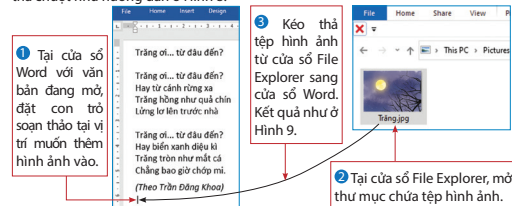
Hình 4. Thao tác sao chép văn bản



Hình 5. Kết quả sao chép văn bản

2. Đưa hình ảnh vào văn bản

Ở lớp 4, em đã biết sử dụng nút lệnh **Insert** trong dải lệnh **Insert** để đưa hình ảnh vào văn bản. Ngoài ra, em có thể đưa hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả chuột như hướng dẫn ở Hình 8.



Hình 8a. Cửa sổ Word với văn bản đang mở

Hình 8b. Cửa sổ File Explorer mở thư mục chứa tệp hình ảnh

Hình 8. Thao tác kéo thả tệp hình ảnh vào văn bản

5. Gợi ý lập kế hoạch dạy học

Khi triển khai dạy môn Tin học 5 trong cả năm học (35 tuần), dạy học theo trình tự các bài trong SGK có thể coi là một kế hoạch dạy học hợp lý. Cụ thể như sau:

Tuần	Tên bài học (số tiết)	
1, 2	Bài 1. Máy tính có thể giúp em làm những việc gì? (2 tiết)	
3, 4	Bài 2. Tìm thông tin trên website (2 tiết)	
4, 5	Bài 3. Thông tin trong giải quyết vấn đề (2 tiết)	
6, 7	Bài 4. Tổ chức, lưu trữ và tìm tệp, thư mục trong máy tính (2 tiết)	
8, 9	Bài 5. Bản quyền nội dung thông tin (2 tiết)	
10, 11	Bài 6. Chỉnh sửa văn bản (2 tiết)	
12, 13	Bài 7. Định dạng kí tự (2 tiết)	
14, 15, 16	Bài 8A. Thực hành tạo thiệp chúc mừng (3 tiết)	Bài 8B. Thực hành tạo sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn (3 tiết)
17	<i>Ôn tập (1 tiết)</i>	
18	<i>Kiểm tra học kì I (1 tiết)</i>	
19, 20	Bài 9. Cấu trúc tuần tự (2 tiết)	
21, 22	Bài 10. Cấu trúc rẽ nhánh (2 tiết)	
23, 24	Bài 11. Cấu trúc lặp (2 tiết)	
25, 26	Bài 12. Viết chương trình để tính toán (2 tiết)	
27, 28	Bài 13. Chạy thử chương trình (2 tiết)	
29, 30	Bài 14. Viết kịch bản chương trình máy tính (2 tiết)	
31, 32, 33	Bài 15. Thực hành tạo chương trình theo kịch bản (2 tiết)	
34	<i>Ôn tập (1 tiết)</i>	
35	<i>Kiểm tra học kì II (1 tiết)</i>	

– Khi triển khai dạy học môn Tin học 5 trong một học kì (học kì I hoặc học kì II) thì số tiết dành cho kiểm tra định kì chỉ còn là 1 tiết. Trên cơ sở gợi ý lập kế hoạch dạy học trên đây, GV điều chỉnh để mỗi tuần dạy 2 tiết và số tiết còn lại có thể dành cho việc ôn tập, kiểm tra thực hành.

III. PHƯƠNG PHÁP, CÁCH TỔ CHỨC DẠY HỌC

1. Định hướng chủ đạo về phương pháp, cách tổ chức dạy học

Yếu tố cốt lõi và quan trọng nhất của đổi mới giáo dục lần này là đổi mới phương pháp, cách tổ chức dạy học. Đáp ứng yêu cầu này, định hướng nổi bật nhất về phương pháp, cách tổ chức dạy học của SGK Tin học 5 là HS tự học dưới sự hướng dẫn của GV. Tự học là kỹ năng quan trọng nhất để học.

Để HS có thể tự học (dưới sự hỗ trợ, hướng dẫn của GV), các học liệu, các hoạt động học được thiết kế, lựa chọn, sắp xếp rất công phu, mang tính sư phạm cao để HS có thể tự học, tự làm để rút ra được kiến thức, rèn luyện được kỹ năng và hình thành, phát triển được phẩm chất theo yêu cầu của Chương trình.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học chủ đạo tiếp theo là “học qua làm”. Trong SGK Tin học 5, học qua làm được thể hiện ở tất cả các phân Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Thực hành, Vận dụng của bài học.

Tổ chức, hỗ trợ để HS “tự làm” trong quá triển khai bài học là định hướng chủ đạo về phương pháp, cách tổ chức triển khai dạy học theo SGK Tin học 5.

2. Hướng dẫn dạy học từng bài cụ thể

PHẦN 2.

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ

CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. MÁY TÍNH CÓ THỂ GIÚP EM LÀM NHỮNG VIỆC GÌ? (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số theo ý tưởng của bản thân.
- Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

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

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

Tiết 1: Phần Khởi động và mục 1, 2 của phần Khám phá.

Tiết 2: Mục 3 của phần Khám phá và các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Học theo SGK Tin học của bộ sách Chân trời sáng tạo, ở các lớp trước, HS đã quen với phương pháp "tự học dưới sự hướng dẫn của thầy, cô giáo". GV cần nhắc lại và nhấn mạnh phương pháp dạy học này trong tiết học đầu tiên của môn Tin học 5.

Sau đó, GV giới thiệu nội dung chính của môn Tin học ở lớp 5 gồm: Tìm hiểu những việc có thể làm với sự trợ giúp của máy tính; tìm kiếm, lựa chọn thông tin để giải quyết vấn đề, truy cập, sử dụng thông tin hợp lệ; tổ chức lưu trữ thông tin một cách hợp lý; sử dụng phần mềm để soạn thảo văn bản nhanh hơn, trình bày văn bản đẹp hơn; tạo thiệp chúc mừng bằng phần mềm đồ họa, làm sản phẩm thủ công theo hướng dẫn trong video; tạo chương trình trò chơi mèo hứng táo trong Scratch.



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, trao đổi để nhớ lại và nêu được những việc các em có thể làm nhờ máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Em đã sử dụng những phần mềm nào ở *Hình 1 trong SGK*? Các phần mềm đó giúp em làm những việc gì?

Lưu ý: Các phần mềm ở *Hình 1 trong SGK* HS đã sử dụng ở các lớp học trước. Riêng phần mềm Solar System thuộc chủ đề tự chọn ở lớp 3. Nếu ở lớp 3 HS chưa được học (do không chọn), GV cần giới thiệu phần mềm này giúp khám phá Hệ Mặt Trời.

👉 Sản phẩm

- HS nêu được:
 - + Khi có các phần mềm RapidTyping, Basic Mouse Skills, Solar System, máy tính có thể giúp: Luyện tập gõ bàn phím đúng cách; sử dụng chuột; khám phá Hệ Mặt Trời.
 - + Sử dụng máy tính truy cập trang youtubekids.com giúp tìm hiểu về lịch sử, văn hoá Việt Nam.
 - HS tích cực phát biểu, hứng thú với môn học, bài học.



KHÁM PHÁ

1. Máy tính giúp em học tập

🕒 Mục tiêu

Nêu được ví dụ máy tính giúp cho việc học tập.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 2, Hình 3 trong SGK* để nêu ví dụ máy tính giúp cho việc học tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Trong học tập, máy tính có thể giúp em làm những việc gì?

Hoạt động

– HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu thảo luận, nêu ví dụ minh hoạ bảo vệ ý kiến của bản thân.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Em đồng ý hay không đồng ý với ý kiến cho rằng máy tính có thể giúp em học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức? Nêu ví dụ minh họa.

– Ngoài những việc em đã biết ở phần Khởi động và hoạt động , hãy nêu thêm những việc máy tính có thể giúp em trong học tập, ôn luyện, tìm hiểu các lĩnh vực, chủ đề em yêu thích.

Lưu ý:

– GV khuyến khích HS kể những trải nghiệm thực tiễn về những gì HS đã học tập, biết thêm được nhờ vào máy tính.

– Trong quá trình HS phát biểu, thảo luận, có thể xuất hiện tình huống có HS chưa biết sử dụng máy tính trợ giúp học tập như bạn khác chia sẻ. GV cần khai thác tình huống này để HS nhận thấy cần tìm hiểu để sử dụng được như bạn. Điều này nhằm đáp ứng mục tiêu của bài học: “Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn”.

Sản phẩm

HS khẳng định được máy tính có thể giúp học sinh học tập, rèn luyện, mở rộng kiến thức và nêu được một số ví dụ cụ thể máy tính có thể giúp học tập như: học tập, ôn luyện Toán, tiếng Anh, ...; rèn luyện gõ bàn phím, thao tác với chuột, ...; tìm hiểu Hệ Mặt Trời, lịch sử, văn hoá, thể dục, bóng đá, bóng rổ,

Hoạt động 

Để chốt kiến thức, GV yêu cầu một số HS đọc to trước lớp nội dung tại mục .

2. Máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin

🕒 Mục tiêu

Nêu được ví dụ máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 4 trong SGK*, nghe gợi ý của GV để nêu ví dụ máy tính giúp tạo sản phẩm số, tìm, trao đổi thông tin và hợp tác với bạn bè.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Máy tính có thể giúp em tạo những sản phẩm số nào?
- Nêu những sản phẩm số em đã tạo được nhờ máy tính. Em sử dụng các phần mềm nào để tạo ra chúng?
- Nêu ví dụ cho thấy máy tính có thể giúp tìm, trao đổi thông tin.
- Quan sát *Hình 4 trong SGK* và cho biết máy tính có thể giúp em làm những việc gì.

– Vì sao nói máy tính tạo điều kiện thuận lợi để em có thể hợp tác với bạn bè? Nêu ví dụ minh họa.

Lưu ý:

– GV chỉ cần giới thiệu cho HS khái niệm “sản phẩm số” thông qua sản phẩm mà HS đã tạo được ở các lớp trước với các phần mềm MS Word, PowerPoint, Scratch. GV không cần giải thích sâu, đầy đủ về khái niệm “sản phẩm số”.

– HS chưa được học về những dịch vụ trao đổi, chia sẻ thông tin, sản phẩm số. Tuy nhiên, có thể một số HS đã có trải nghiệm về Zalo, thư điện tử, mạng xã hội, Do vậy, GV nêu ví dụ minh họa hoặc hỗ trợ HS nêu ví dụ minh họa về những ứng dụng, dịch vụ cụ thể giúp chia sẻ, trao đổi thông tin.

– GV hỗ trợ HS làm rõ hơn về máy tính giúp hợp tác với bạn bè. Ví dụ, mỗi bạn làm một phần của bài trình chiếu, văn bản rồi gửi cho nhau, ghép lại thành sản phẩm chung của nhóm; tạo nhóm trao đổi, kêu gọi quyên góp sách, vở, quần, áo hỗ trợ các bạn vùng khó khăn.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, đọc yêu cầu trong SGK, trao đổi, báo cáo kết quả làm việc của nhóm trước lớp, phát biểu thảo luận về: những sản phẩm số có thể tạo được nhờ máy tính; những ví dụ cho thấy máy tính có thể giúp tìm, chia sẻ, trao đổi thông tin; ví dụ cho thấy, nhờ máy tính, em có thể hợp tác với bạn bè thực hiện nhiệm vụ chung.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV tổ chức cho HS làm việc nhóm. Sau đó, đối với mỗi yêu cầu ①, ②, ③, GV gọi một nhóm HS báo cáo kết quả; Các nhóm HS khác theo dõi, bổ sung, nhận xét.

Lưu ý:

– GV khuyến khích HS nêu ví dụ về sản phẩm số, dịch vụ tìm, chia sẻ, trao đổi thông tin, sự trợ giúp của máy tính cho việc hợp tác với bạn bè, người thân để thực hiện công việc chung trong đời sống thực tiễn.

– Trong quá trình HS trao đổi, báo cáo kết quả làm việc của nhóm, có thể xuất hiện tình huống HS chưa làm được sản phẩm số như bạn khác chia sẻ. GV cần khai thác tình huống này để HS thể hiện mong muốn tìm hiểu để làm được như bạn. Điều này nhằm đáp ứng mục tiêu của bài học: “Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn”.

 Sản phẩm

HS nêu được, máy tính có thể giúp:

– Tạo sản phẩm số như: văn bản, bài trình chiếu, chương trình Scratch, hình ảnh, bản nhạc, phim hoạt hình,

– Tìm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm.

– Trao đổi thông tin, sản phẩm số thông qua các dịch vụ như Zalo, Messenger Kids,

– Hợp tác với bạn bè để thực hiện nhiệm vụ chung.

Hoạt động

Để chốt kiến thức, GV yêu cầu một số HS đọc to trước lớp nội dung tại mục

3. Máy tính là công cụ giúp em giải trí**◉ Mục tiêu**

Nêu được ví dụ máy tính giúp giải trí.

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

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 5 trong SGK*, phát biểu trước lớp về những hoạt động giải trí trên máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Kể tên những hoạt động giải trí em đã thực hiện trên máy tính.
- Trên máy tính có những hoạt động giải trí nào?

Hoạt động

HS đọc yêu cầu trong SGK, phát biểu trước lớp về những hoạt động giải trí có thể thực hiện trên máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS nêu các hoạt động giải trí có thể thực hiện trên máy tính. Các HS khác theo dõi, bổ sung.

Lưu ý:

- GV khuyến khích HS kể những hoạt động giải trí trên máy tính HS đã trải nghiệm.
- GV có thể giới thiệu cho HS: trên Internet, có thể kết nối những người cùng chung sở thích (tin học, tiếng Anh, bóng đá, bơi, cờ vua, ...) thành một nhóm để chia sẻ, giao lưu.
- Trong quá trình HS phát biểu, có thể xuất hiện tình huống có HS chưa biết hoạt động giải trí trên máy tính như bạn khác chia sẻ. GV cần khai thác tình huống này để HS nhận thấy cần tìm hiểu để thực hiện được như bạn. Điều này nhằm đáp ứng mục tiêu của bài học: “Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn”.
- GV lưu ý nhắc nhở HS về việc phải được bố, mẹ cho phép, giám sát khi thực hiện hoạt động giải trí trên máy tính; không chơi trò chơi bạo lực; không truy cập trang web không phù hợp lứa tuổi; không nhìn màn hình quá lâu;

📁 Sản phẩm

HS nêu được một số hoạt động giải trí trên máy tính như: chơi trò chơi; xem phim, video; nghe nhạc; đọc truyện, sách, báo; cập nhật tin tức; giao lưu với bạn bè trên Internet;

Hoạt động

Để chốt kiến thức, GV yêu cầu một số HS đọc to trước lớp nội dung tại mục



LUYỆN TẬP

Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu và lấy được ví dụ minh họa cho thấy máy tính có thể giúp: giải trí, học tập, tìm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số.

Bài tập 2. HS phát biểu, thảo luận trước lớp, giải thích được lí do đồng ý với ý kiến nêu trong SGK. Cụ thể, HS nêu được máy tính có thể giúp làm nhiều việc như đã liệt kê ở Bài tập 1; khi biết sử dụng thành thạo, máy tính sẽ là công cụ giúp thực hiện nhiều việc một cách hiệu quả.



VẬN DỤNG

GV tổ chức HS làm việc nhóm, mỗi HS kể những việc bản thân có thể làm được nhờ máy tính. Sau đó, GV yêu cầu HS nêu một việc HS chưa làm được nhưng bạn đã làm được. GV gợi ý, đặt câu hỏi để HS trả lời, thể hiện mong muốn làm được như bạn. Từ đó, HS có ý thức học hỏi, tìm hiểu để sử dụng máy tính thành thạo, giúp làm được nhiều việc hơn.

Lưu ý: Qua trao đổi, thảo luận ở phần Khám phá, Luyện tập, mỗi HS có thể đã tự nhận thấy được những việc chưa làm được nhưng bạn đã làm được.

BÀI 3. THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.
- Tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành Tin học với các máy tính kết nối Internet.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, trả lời câu hỏi phần Khởi động và câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu tình huống có vấn đề của bạn An.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Bạn An được giao nhiệm vụ gì?
- Bạn An gặp khó khăn gì khi thực hiện nhiệm vụ?
- Để hoàn thành nhiệm vụ được giao, bạn An cần làm gì?

👉 Sản phẩm

- HS nêu được:
 - + Bạn An được giao nhiệm vụ làm bài trình chiếu giới thiệu về châu Nam Cực.
 - + Bạn An chưa có thông tin về châu Nam Cực.
- HS có thể nêu được (bằng cách diễn đạt của HS) hoặc không nêu được: Để hoàn thành nhiệm vụ được giao, bạn An cần phải thu thập và tìm kiếm thông tin về châu Nam Cực.



1. Thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề

🕒 Mục tiêu

– Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm thông tin trong giải quyết vấn đề.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về công việc bạn An cần làm để giải quyết vấn đề đặt ra, tầm quan trọng của thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Vấn đề mà An cần giải quyết là gì?
- An cần làm gì để giải quyết vấn đề này?
- Nếu không thu thập, tìm thông tin thì bạn An có thể hoàn thành nhiệm vụ được không? Tại sao?

– Tại sao nói việc thu thập, tìm thông tin là cần thiết và quan trọng để giải quyết vấn đề?

👉 Sản phẩm

HS nêu được:

- Nhiệm vụ làm bài trình chiếu về châu Nam Cực là vấn đề bạn An cần giải quyết.
- Để giải quyết được vấn đề này, bạn An cần thu thập, tìm thông tin về châu Nam Cực.
- Nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì bạn An không thể hoàn thành được nhiệm vụ. Bởi vì, bạn An sẽ không có thông tin để quyết định hình ảnh, thông tin nào được đưa vào bài trình chiếu.

– Việc thu thập, tìm thông tin là rất cần thiết và quan trọng trong giải quyết vấn đề vì nếu không thực hiện thu thập, tìm thông tin thì sẽ không giải quyết được vấn đề.

Hoạt động

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS trao đổi nhóm đôi, phát biểu, thảo luận để hoàn thành bài tập trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Khi giải quyết vấn đề em cần làm gì?
- Để ra quyết định em cần có gì?
- Muốn có thông tin em cần làm gì?

- Khi khám bệnh, vấn đề bác sĩ cần giải quyết là gì?
- Những thông tin từ bệnh nhân có cần thiết với bác sĩ không? Tại sao?
- Để có những thông tin đó, bác sĩ thường làm gì?

Sản phẩm

- Đối với ①, với sự hỗ trợ của GV, HS sắp xếp được thứ tự là B, A, C.
- Đối với ②, với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được vấn đề bác sĩ cần giải quyết là khám, chữa bệnh cho bệnh nhân; những thông tin từ bệnh nhân là cần thiết với bác sĩ vì chúng giúp bác sĩ xác định được đúng bệnh, quyết định cách chữa bệnh hiệu quả; để có các thông tin thì bác sĩ phải thu thập, ví dụ thu thập bằng cách hỏi bệnh nhân về thói quen ăn, uống, sinh hoạt, thuốc đang sử dụng, những bệnh đã từng mắc phải,

Hoạt động : GV gợi ý cho HS tự lí giải sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập, tìm thông tin trong giải quyết vấn đề như tại mục .

2. Tìm, lựa chọn thông tin phù hợp

Mục tiêu

- Biết cách tìm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Xác định được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết cụ thể.

Hoạt động 

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV về cách tìm và lựa chọn thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Tại sao em cần xác định rõ vấn đề cần giải quyết trước khi thực hiện tìm thông tin?
- Em có thể lựa chọn thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết dựa trên những tiêu chí nào?

Hoạt động 

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS trao đổi nhóm đôi, xác định, nêu lí do một thông tin được xác định là phù hợp hoặc không phù hợp.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đối với ①: GV gợi ý HS xác định câu hỏi đặt ra trong tình huống này (Thời tiết ngày mai tại nơi em đang sinh sống như thế nào?), sau đó xem xét địa điểm và thời gian trong mỗi phương án để xác định thông tin là phù hợp hoặc không phù hợp.

– Đối với ❷: GV gợi ý HS xem xét độ tin cậy của người cung cấp thông tin và nguồn thông tin.

Sản phẩm

HS nêu được:

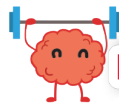
– Trước khi thực hiện tìm thông tin, ta cần xác định rõ vấn đề vì: Điều này giúp ta tập trung tìm thông tin liên quan trực tiếp đến vấn đề, xác định được từ khoá phù hợp khi tìm thông tin trên Internet.

– Tùy thuộc vào vấn đề cần giải quyết, thông tin phù hợp có thể là thông tin giúp trả lời câu hỏi đặt ra, thông tin liên quan nhất, thông tin đảm bảo được tính mới, chính xác, đầy đủ, tin cậy,

– Đối với ❶: Phương án A là phù hợp vì đó là thông tin giúp trả lời câu hỏi đặt ra (thời tiết ngày mai tại địa phương em đang sinh sống); Phương án B, C không phù hợp vì không giúp trả lời câu hỏi đặt ra (thời tiết ngày hôm qua, thời tiết tại địa phương khác).

– Đối với ❷: Phương án A là phù hợp nhất vì đó là thông tin tin cậy (lời khuyên của bác sĩ về lĩnh vực y tế); Phương án B, C không phù hợp vì không đảm bảo tin cậy (người đưa ra lời khuyên không phải là người có chuyên môn y tế; kinh nghiệm chữa bệnh, bài thuốc dân gian mạng xã hội là thông tin chưa được kiểm duyệt).

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



LUYỆN TẬP

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

Bài tập 1. HS trình bày được sự cần thiết và tầm quan trọng của thu thập, tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề tại  của mục 1; HS có thể nêu ví dụ minh họa đã có trong mục 1 (làm bài trình chiếu về châu Nam Cực, bác sĩ khám bệnh), GV khuyến khích, hỗ trợ HS nêu thêm ví dụ ngoài SGK, trong đó cho thấy phải thực hiện việc thu thập, tìm kiếm thông tin và nếu không thực hiện thu thập, tìm kiếm thông tin thì không giải quyết được vấn đề.

Bài tập 2. Để HS nêu được ví dụ, GV có thể gợi ý những nội dung sau:

– Bác sĩ thiếu thông tin về bệnh nhân có thể dẫn đến việc đưa ra quyết định điều trị không chính xác hoặc kê đơn thuốc không phù hợp. Từ đó ảnh hưởng đến sức khỏe bệnh nhân.

– Thiếu thông tin cơn bão đang hoạt động trên biển, ngư dân không có biện pháp phòng, tránh phù hợp, có thể dẫn đến thiệt hại tài sản, nguy hiểm đến tính mạng.

– Những kinh nghiệm, bài thuốc dân gian được người dùng chia sẻ trên mạng thường không đảm bảo độ tin cậy. Tự chữa bệnh theo những chia sẻ trên mạng xã hội có thể gây nguy hiểm cho sức khỏe.



☉ Mục tiêu

- Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

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

👉 Sản phẩm

Bài tập 1. HS làm việc nhóm đôi, phát biểu, trao đổi trước lớp, nêu được:

- Cách sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin về châu Nam Cực; trên cơ sở thông tin tìm được, nhóm HS trao đổi, thảo luận để xây dựng cấu trúc nội dung của bài trình chiếu của nhóm; sau đó thống nhất lựa chọn thông tin, hình ảnh có nội dung phù hợp để đưa vào bài trình chiếu.
- Tạo bài trình chiếu theo cấu trúc, tư liệu đã thống nhất, lựa chọn.
- Trình bày, lấy ý kiến góp ý của nhóm khác để hoàn thiện sản phẩm.

Bài tập 2. Nhóm HS tự xác định từ khoá và sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin thời tiết ngày mai tại tỉnh, thành phố nơi em đang ở. Sau đó, căn cứ thời gian (ngày) và địa điểm (tên tỉnh, thành phố) để chỉ ra một số kết quả do máy tìm kiếm trả về là phù hợp hoặc không phù hợp.

Lưu ý: Trong danh sách kết quả do máy tìm kiếm trả về, các kết quả ở đầu danh sách thường phù hợp hơn. Ngược lại, các kết quả ở cuối danh sách thường ít phù hợp hơn hoặc không phù hợp.



VẬN DỤNG

GV gợi ý để HS kể lại những hậu quả đáng tiếc đã xảy ra trong thực tiễn, trên cơ sở đó chỉ ra những hậu quả mà nguyên nhân gây ra là do thiếu thông tin, lựa chọn thông tin không phù hợp.

BÀI 6. CHỈNH SỬA VĂN BẢN (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính có phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm gõ tiếng Việt, các tệp văn bản như ở Hình 2, Hình 8 và Hình 10 trong SGK.
- Phòng thực hành tin học với các máy tính có phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm gõ tiếng Việt và các tệp ảnh minh hoạ tương tự như ở Hình 8, Hình 10 trong SGK.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

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

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm, thảo luận về cách chọn, sao chép, di chuyển một phần văn bản; sau đó đại diện nhóm trình bày, thực hành minh hoạ sao chép, di chuyển văn bản theo yêu cầu của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV nêu yêu cầu sao chép, di chuyển văn bản như ở Hình 4, Hình 5, Hình 6 và Hình 7 trong SGK.

– GV yêu cầu HS thảo luận nhóm, đại diện nhóm lên thực hành minh hoạ sao chép, di chuyển văn bản.

– GV đề nghị HS thảo luận và thực hành minh hoạ chọn, sao chép, di chuyển bằng cách khác với cách HS đã được học trong môn Tin học 4.

🔗 Sản phẩm

- HS nêu và thực hành minh hoạ được:
- + Cách kéo – thả chuột để chọn một phần văn bản.

+ Các bước sao chép, di chuyển phần văn bản bằng các nút lệnh **Copy**, **Cut**, **Paste** và bằng tổ hợp phím tương ứng.

– HS có thể thực hiện được hoặc không thực hiện được chọn, sao chép, di chuyển văn bản bằng những cách khác.

– HS tích cực thảo luận, mong muốn tìm hiểu các cách khác để thực hiện chọn, sao chép, di chuyển văn bản.

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



1. Chọn, sao chép, di chuyển phần văn bản

☉ Mục tiêu

– Nêu và minh hoạ được các thao tác chọn, sao chép, di chuyển một phần văn bản bằng những cách khác nhau như: sử dụng bảng chọn ngữ cảnh, bàn phím, chuột.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, thực hiện nhiệm vụ theo phân công:

– Nhóm 1: Tìm hiểu nội dung trong SGK, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hành minh hoạ thực hiện sao chép, di chuyển văn bản bằng cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh.

– Nhóm 2: Tìm hiểu mục 1a và mục 1b, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hành minh hoạ chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), sao chép văn bản bằng chuột.

– Nhóm 3: Tìm hiểu mục 1a và mục 1c, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hành minh hoạ chọn văn bản (bằng chuột và bằng bàn phím), di chuyển văn bản.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức HS làm việc nhóm, giao nhiệm vụ cho mỗi nhóm (hoặc một số nhóm) tìm hiểu: Sử dụng bảng chọn ngữ cảnh để sao chép, di chuyển văn bản; cách chọn văn bản bằng chuột, bàn phím (mục 1a) và thực hiện sao chép văn bản bằng chuột (mục 1b); cách chọn văn bản bằng chuột, bàn phím (mục 1a) và thực hiện di chuyển văn bản bằng chuột (mục 1c).

– GV mở tệp văn bản, nêu yêu cầu chọn, sao chép, di chuyển; yêu cầu đại diện nhóm HS lên bảng nêu, thực hành minh hoạ nội dung nhóm đã chuẩn bị.

– GV theo dõi, hỗ trợ nhóm HS tìm hiểu, nêu các bước thực hiện và thực hành minh hoạ.

Hoạt động

Nhóm HS trao đổi, cử đại diện lên bảng nêu và thực hành minh hoạ theo yêu cầu của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV nêu yêu cầu và gọi HS lên bảng nêu và thực hành minh hoạ: chọn dòng văn bản bằng chuột, chọn phần văn bản bằng bàn phím, sao chép, di chuyển phần văn bản bằng chuột.

Lưu ý: GV yêu cầu nhóm HS thực hiện nhiệm vụ khác với nhiệm vụ nhóm đã được giao thực hiện ở hoạt động .

Sản phẩm

HS nêu và thực hành minh hoạ được:

- Sao chép, di chuyển văn bản bằng cách sử dụng bảng chọn ngữ cảnh.
- Chọn văn bản bằng chuột, bàn phím và sao chép, di chuyển văn bản bằng chuột.

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

2. Đưa hình ảnh vào văn bản

Mục tiêu

- Nêu và minh hoạ được kéo thả tệp để đưa hình ảnh vào văn bản.

Hoạt động 

Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

- HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 8, Hình 9 trong SGK*, trả lời câu hỏi gợi ý của GV, chuẩn bị lên bảng nêu và thực hiện kéo thả tệp hình ảnh vào văn bản.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV nêu yêu cầu đưa hình ảnh vào văn bản (như ở *Hình 8 trong SGK*); dành thời gian cho HS tìm hiểu nội dung trong SGK.
- Sau đó, GV gọi HS lên bảng nêu và thực hành minh hoạ kéo thả tệp để đưa hình ảnh vào văn bản.

Lưu ý: GV hướng dẫn HS sắp xếp để nhìn thấy đồng thời cửa sổ phần mềm Word và phần mềm File Explorer trên màn hình (hướng dẫn trong SGK là một cách sắp xếp).

Hoạt động 

HS trao đổi, thảo luận và thực hành minh hoạ để hoàn thành các yêu cầu trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Đối với ❶, GV gọi một (hoặc một số) HS lên nêu và thực hành minh hoạ cách mở đồng thời cửa sổ văn bản, cửa sổ chứa tệp hình ảnh và thực hiện kéo thả tệp hình ảnh vào văn bản.
- Đối với ❷, GV yêu cầu HS liệt kê các cách thực hiện lệnh **Copy**, **Cut**, **Paste** và thực hành minh hoạ.

Sản phẩm

- HS nêu và thực hành minh hoạ được: sắp xếp để nhìn thấy cửa sổ của hai phần mềm Word và File Explorer đồng thời; đưa hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả tệp.
- HS nêu và thực hành minh hoạ được: trong Word có thể thực hiện các lệnh **Copy**, **Cut**, **Paste** văn bản bằng 3 cách: Chọn nút lệnh tương ứng trong dải lệnh **Home**; Chọn nút lệnh tương ứng trong bảng chọn ngữ cảnh; Gõ tổ hợp phím tương ứng.

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



GV tổ chức để HS làm việc nhóm, phát biểu, trao đổi trước lớp, thực hành minh hoạ để hoàn thành các bài tập.

Bài tập 1. HS nêu và thực hành minh hoạ được:

- Chọn phần văn bản bằng chuột (bao gồm chọn dòng văn bản) và bằng bàn phím (kết hợp phím **Shift** với các phím mũi tên, phím **Home**, **End**).
- Sao chép phần văn bản bằng cách thực hiện lệnh **Copy**, **Paste** và bằng nhấn giữ phím **Ctrl** kết hợp với kéo thả chuột.
- Di chuyển phần văn bản bằng cách thực hiện lệnh **Cut**, **Paste** và bằng cách kéo thả chuột.
- Xóa văn bản bằng cách thực hiện lệnh **Cut** (hoặc gõ phím **Delete**). GV có thể giải thích thêm sự khác nhau giữa dùng lệnh **Cut** và gõ phím **Delete**.

Bài tập 2. HS nêu và thực hành minh hoạ được đưa hình ảnh vào văn bản bằng hai cách:

- Cách 1: Vào **Insert > Pictures**.
- Cách 2: Kéo thả tệp hình ảnh từ cửa sổ File Explorer vào văn bản trong cửa sổ Word.



🕒 Mục tiêu

- Thực hiện thành thạo các thao tác chọn, xóa, sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể tổ chức cho HS thực hành theo nhóm, các HS hỗ trợ, giám sát quá trình thực hành của nhau.

Đối với bài tập 1, thực hiện các yêu cầu thực hành theo trình tự trong SGK để có kết quả lần lượt như ở *Hình 2, Hình 5, Hình 7 trong SGK và Hình 1*.

GV yêu cầu các HS gõ tổ hợp phím **Ctrl + Z** để huỷ kết quả đã thực hiện trước đó và thực hiện việc chọn, sao chép, di chuyển văn bản bằng những cách khác nhau.

Đối với bài tập 2.

– HS thực hiện soạn thảo văn bản tương tự như ở *Hình 8a trong SGK* với yêu cầu phải thực hiện sao chép, không gõ lại những dòng có nội dung giống nhau.

– HS thực hiện đưa hình ảnh vào văn bản bằng cách kéo thả tệp như *Hình 9 trong SGK*.

Sản phẩm

– Đối với ❶, HS thực hiện chọn, sao chép, di chuyển văn bản bằng những cách khác nhau; HS thực hiện các yêu cầu theo trình tự trong SGK và có được kết quả tương tự như ở *Hình 2, Hình 5, Hình 7 trong SGK* và *Hình 1*.

– Đối với ❷, HS soạn thảo được văn bản, thực hiện sao chép những dòng giống nhau (không gõ lại) và thực hiện kéo thả tệp để đưa hình ảnh vào văn bản. Kết quả tương tự như ở *Hình 9 trong SGK*.

Nhóm 1

Nguyễn Văn Thành
Trần Văn Đạt
Hoàng Ngọc An

Nhóm 2

Lý Chiến Thắng
Tạ Ngọc Huyền
Nguyễn Văn Thắng

Hình 1. Văn bản kết quả sau khi thực hiện yêu cầu 1d) trong SGK



VẬN DỤNG

– GV có thể tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi; yêu cầu HS soạn thảo văn bản và thực hiện sao chép, di chuyển để không phải gõ lại từ, cụm từ đã gõ. Ví dụ, cần sao chép các cụm từ “Con kiến mà leo cành”, “Leo phải cành cụt”; cần thực hiện sao chép và di chuyển để từ cụm từ “leo ra, leo vào” có được cụm từ “leo vào, leo ra”.

– GV hỗ trợ, gợi ý HS đưa văn bản vào hình ảnh rồi thực hiện theo hướng dẫn ở mục Lưu ý trong SGK để trình bày hình ảnh tương tự như ở *Hình 10 trong SGK*.

– GV khuyến khích HS khám phá, sử dụng Picture Format (*Hình 11 trong SGK*) để trình bày hình ảnh theo ý muốn của HS.

BÀI 8A. THỰC HÀNH TẠO THIỆP CHÚC MỪNG (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ hoạ, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng bạn bè, người thân nhân dịp đặc biệt.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

– Phòng thực hành tin học với các máy tính có phần mềm Microsoft Paint (phiên bản mặc định kèm theo Windows 10).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 3 tiết thực hành.

Tiết 1, 2: Các phần Nhiệm vụ và Luyện tập.

Tiết 3: Phần Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞ ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS làm việc nhóm đôi, quan sát *Hình 1 trong SGK* để tìm hiểu sản phẩm cần hoàn thành; thực hành trên máy tính theo hướng dẫn tạo thiệp chúc mừng sinh nhật như ở *Hình 1 trong SGK*.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV giới thiệu thiệp chúc mừng sinh nhật ở *Hình 1 trong SGK* là sản phẩm HS cần hoàn thành.

– GV gợi ý để HS tìm hiểu, nêu các thành phần của thiệp chúc mừng sinh nhật ở *Hình 1 trong SGK*.

– GV tổ chức để HS làm việc nhóm đôi và yêu cầu cách thức hợp tác trong thực hành, tạo sản phẩm: Một HS trực tiếp thao tác trên máy tính, HS còn lại chỉ dẫn, hỗ trợ bạn thực hành theo hướng dẫn trong SGK. Hai HS trong nhóm phải đổi vai trò cho nhau trong quá trình thực hành tạo ra sản phẩm. HS thực hiện nhiệm vụ chỉ dẫn, hỗ trợ không được làm thay nhiệm vụ của HS trực tiếp thao tác trên máy tính và ngược lại.

– GV hướng dẫn HS thực hiện đặt tên, lưu và đặt tên tệp trước khi vẽ và thường xuyên thực hiện thao tác lưu tệp trong quá trình thực hành.

– GV theo dõi, hỗ trợ HS khi cần thiết.

Lưu ý:

– Hướng dẫn trong SGK cụ thể, chi tiết, HS có thể thực hiện theo để tạo ra sản phẩm.

– Khi cần thiết, GV có thể thực hành minh hoạ một số thao tác khó như: thay đổi kích thước hình vẽ, di chuyển hình vẽ (trong quá trình vẽ hình, bằng mẫu có sẵn); Vẽ nét cong (uốn cong sang một bên, uốn cong cả hai bên); Sao chép hình vẽ (phần được chọn có nền trong suốt).

– Khi thực hiện nhầm thao tác hoặc hình vẽ chưa như mong muốn, GV gợi ý HS sử dụng nút lệnh Undo (hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + Z**) huỷ kết quả thao tác vừa thực hiện trước đó và thực hiện lại.

– Khi HS vẽ những chi tiết nhỏ như chân đế bánh sinh nhật, nến, ngọn lửa, GV gợi ý HS thực hiện phóng to để thực hiện thao tác được dễ dàng, chính xác hơn.

Sản phẩm

HS hợp tác được với bạn, tạo được thiệp chúc mừng như ở *Hình 1 trong SGK*.



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

Bài tập 1. Thứ tự đúng: c, b, d, a.

Bài tập 2.

– Trong khi vẽ hình bằng mẫu có sẵn, ta có thể thực hiện thay đổi kích thước, di chuyển hình vẽ trước khi thực hiện thao tác ③ (Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nháy chuột để hoàn tất).

– Thay đổi kích thước, di chuyển hình vẽ (trong quá trình vẽ hình bằng mẫu có sẵn):

- ① Chọn màu vẽ.
- ② Chọn mẫu hình vẽ.
- ③ Kéo thả chuột trong vùng vẽ để vẽ hình.

Thay đổi kích thước hình vẽ	Di chuyển hình vẽ
④a Di chuyển con trỏ chuột vào một trong các ô vuông xuất hiện xung quanh hình vẽ để con trỏ chuột chuyển thành dạng mũi tên hai chiều.	④b Di chuyển con trỏ chuột vào bên trong hình vẽ để con trỏ chuột chuyển thành dạng  .
⑤a Thực hiện kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình vẽ.	⑤b Thực hiện kéo thả chuột để di chuyển hình vẽ đến vị trí mong muốn.

- ⑥ Di chuyển con trỏ chuột ra ngoài hình vẽ rồi nháy chuột để hoàn tất.

Bài tập 3. Kết quả ghép đúng: 1 – b; 2 – a; 3 – h; 4 – g; 5 – e; 6 – d; 7 – c.

Bài tập 4. Thứ tự đúng: c, a, d, b, e.

Lưu ý: Để sao chép hình vẽ với nền trong suốt ta cần chọn tùy chọn Transparent selection như hướng dẫn trong SGK.



HS làm việc cá nhân, sử dụng phần mềm Paint vẽ một bức tranh theo ý muốn. Trao đổi, lấy ý kiến góp ý của bạn, chỉnh sửa, hoàn thiện sản phẩm của bản thân.

BÀI 11. CẤU TRÚC LẶP (2 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc lặp.
- Sử dụng được cấu trúc lặp trong một số chương trình đơn giản.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Phòng thực hành Tin học với các máy tính có phần mềm Scratch.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 2 tiết học.

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

Tiết 2: Các phần Thực hành và Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

- HS tìm hiểu chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, trả lời các câu hỏi.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Khi chạy chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, nhân vật cá sẽ di chuyển bao nhiêu lần? Tại sao?

- Để khi chạy chương trình, nhân vật cá di chuyển 20 lần thì em cần làm thế nào?
- Làm thế nào để nhân vật cá di chuyển liên tục trên sân khấu cho đến khi em gõ phím bất kì trên bàn phím?

Lưu ý:

- Trong môn Tin học 4, HS đã biết tạo, chạy chương trình như ở *Hình 1 trong SGK*. Do vậy, HS dễ dàng trả lời được với chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, nhân vật cá sẽ di chuyển một lần trên sân khấu.

- Ở lớp 4, HS đã biết cách thêm lệnh  để nhân vật cá di chuyển nhiều lần trên sân khấu. Do vậy, HS có thể sẽ trả lời cần thêm 19 lệnh  để điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu.

- HS có thể chưa nêu được cách chỉnh sửa chương trình ở *Hình 1 trong SGK* để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì được gõ.

- Trên cơ sở phát biểu của HS, GV nêu vấn đề (chương trình quá dài khi phải thêm nhiều lệnh; làm thế nào để điều khiển nhân vật cá di chuyển đến khi phím bất kì được gõ?) để chuyển sang phần Khám phá.

Sản phẩm

- Với gợi ý của GV, HS nêu được:
- + Với chương trình ở *Hình 1 trong SGK*, nhân vật cá sẽ di chuyển một lần trên sân khấu.
- + Cần thêm 19 lệnh  vào chương trình ở *Hình 1 trong SGK* để điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu.
- HS có thể chưa nêu được cách chỉnh sửa chương trình ở *Hình 1 trong SGK* để điều khiển nhân vật cá di chuyển trên sân khấu đến khi phím bất kì được gõ.
- HS tích cực phát biểu, mong muốn tìm hiểu nội dung bài học để giải quyết vấn đề đặt ra.



1. Mở chương trình trò chơi trong Scratch

🕒 Mục tiêu

Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc lặp.

💡 Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc nội dung trong SGK, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để tìm hiểu về cấu trúc lặp.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Để nhân vật cá di chuyển nhiều lần thì lệnh nào cần thực hiện lặp lại?
- Có mấy cấu trúc lặp? Gồm những cấu trúc nào?
- Hãy sử dụng cách mô tả cấu trúc lặp để mô tả: Thực hiện lặp 20 lần lệnh ; Thực hiện lặp lệnh  cho đến khi phím bất kì được gõ.
- Thế nào là việc có cấu trúc lặp?
- Việc điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần, di chuyển đến khi phím bất kì được gõ có phải là việc có cấu trúc lặp không? Tại sao?

Sản phẩm

Với sự hỗ trợ của GV, HS nêu được:

- Để nhân vật cá di chuyển nhiều lần trên sân khấu, lệnh  cần được thực hiện lặp lại.
- Có hai cấu trúc lặp gồm: cấu trúc lặp với số lần biết trước và cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước.

– Cách mô tả việc thực hiện lặp 20 lần lệnh  và cách mô tả việc thực hiện lệnh  đến khi phím bất kì được gõ như ví dụ ở *Bảng 1 trong SGK*.

– Một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp là việc có cấu trúc lặp.

– Việc điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần, di chuyển đến khi phím bất kì được gõ là việc có cấu trúc lặp. Bởi vì, trong đó có lệnh (việc)  được thực hiện lặp lại.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, thực hiện mô tả cấu trúc lặp theo yêu cầu trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Đối với ý a: Những lệnh nào được thực hiện lặp? Số lần lặp là bao nhiêu? Vậy ta sẽ dùng cấu trúc lặp nào để mô tả?

– Đối với ý b: Lệnh nào được thực hiện lặp? Lệnh này được thực hiện lặp như thế nào? Điều kiện dừng lặp là gì? Có biết trước số lần lặp không? Vậy ta sẽ dùng cấu trúc lặp nào để mô tả?

Sản phẩm

Với sự hỗ trợ của GV, HS mô tả tình huống trong SGK bằng cấu trúc lặp như sau:

a) Lặp 4 lần:

Di chuyển 100 bước;

Đợi 1 giây;

Xoay trái 90°.

b) Lặp cho đến khi phím Q được gõ:

Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.

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

2. Cấu trúc lặp trong Scratch

⊙ Mục tiêu

Biết cách sử dụng khối lệnh lặp trong Scratch.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình, trả lời câu hỏi gợi ý của GV để nhận biết các khối lệnh lặp trong Scratch và cách sử dụng.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– Trong Scratch có những khối lệnh lặp nào? Khối lệnh lặp nào tương ứng với cấu trúc lặp với số lần biết trước? Khối lệnh lặp nào tương ứng với cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước?

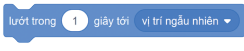
– Ở Hình 4a trong SGK, lệnh nào được thực hiện lặp lại và lặp bao nhiêu lần?

– Ở Hình 4b trong SGK, lệnh nào được thực hiện lặp lại và lặp đến khi nào?

– Khi chạy chương trình, khối lệnh ở Hình 4a, Hình 4b trong SGK được thực hiện như thế nào?

Sản phẩm

– HS nêu và nhận biết được: Tương ứng với cấu trúc lặp với số lần biết trước, cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước, trong Scratch có khối lệnh lặp với số lần biết trước và khối lệnh lặp với số lần chưa biết trước như ở Hình 2 và Hình 3 trong SGK.

– Ở Hình 4a trong SGK, lệnh  được thực hiện lặp 20 lần.

– Ở Hình 4b trong SGK, lệnh  được thực hiện lặp đến khi phím bất kì (trên bàn phím) được gõ.

Hoạt động

HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV yêu cầu HS làm việc nhóm, trình bày, trao đổi trước lớp kết quả làm việc của nhóm.

Sản phẩm

– Đối với câu ❶, HS ghép được các ví dụ với Bảng 1 trong SGK với các khối lệnh ở Hình 4 trong SGK như trong bảng dưới đây.

Mô tả cấu trúc lặp	Khối lệnh Scratch
Lặp 20 lần: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.	
Lặp cho đến khi phím bất kì được gõ: Lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên.	

– Đối với câu ❷, HS ghép được: 1 – c; 2 – a; 3 – b và mô tả hoạt động của khối lệnh để giải thích kết quả ghép nối.

– Đối với câu ③, GV gợi ý để HS nêu được ví dụ: Để điều khiển nhân vật cá di chuyển 20 lần trên sân khấu, thay vì phải sử dụng 20 lệnh  trong chương trình, ta chỉ cần sử dụng khối lệnh lặp ngắn gọn như ở Hình 4a trong SGK.

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



GV tổ chức cho HS làm việc cá nhân, trình bày, trao đổi trước lớp về kết quả thực hiện theo các yêu cầu trong SGK.

Bài tập 1. HS lựa chọn được cấu trúc lặp và mô tả được tình huống lặp tương tự như trong bảng dưới đây.

a) Tập gõ bàn phím bằng mười ngón đến khi thành thạo.	Lặp cho đến khi thành thạo: Tập gõ bàn phím bằng mười ngón.
b) Chạy ba vòng quanh sân bóng.	Lặp 3 lần: Chạy vòng quanh sân bóng

Bài tập 2. HS ghép được 1 – b; 2 – a.



◎ Mục tiêu

– Sử dụng được khối lệnh lặp trong một số chương trình đơn giản.

❖ Gợi ý phương pháp, cách tổ chức dạy học

– GV tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi), thực hiện lần lượt các yêu cầu trong SGK.

– GV theo dõi, hỗ trợ HS (hoặc minh họa trên máy tính, máy chiếu) sử dụng khối lệnh lặp: lấy khối lệnh từ nhóm lệnh **Điều khiển**; nhập số lần lặp; thiết lập điều kiện dừng lặp.

Bài tập 1.

b) GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh ở Hình 4a trong SGK.

c) GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh ở Hình 4b trong SGK hoặc khối lệnh c trong bài tập 2 của phần Luyện tập.

d) GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh b trong bài tập 2 của phần Luyện tập.

Bài tập 2. GV gợi ý HS sử dụng khối lệnh a trong bài tập 2 của phần Luyện tập trong SGK.

Sản phẩm

Bài tập 1. HS tạo, chạy, lưu được chương trình theo các yêu cầu trong SGK.

Bài tập 2. HS tạo được chương trình có sử dụng khối lệnh lặp điều khiển nhân vật trên sân khấu di chuyển theo các cạnh của hình vuông, trở về vị trí xuất phát.

Tuỳ khả năng tiếp thu của HS, GV có thể gợi ý HS sử dụng thêm bút vẽ trong Scratch để kết quả chạy chương trình trực quan hơn.



VẬN DỤNG

GV có thể tổ chức HS làm việc cá nhân (hoặc nhóm đôi) để hoàn thành bài tập; gợi ý để HS sử dụng khối lệnh lặp với số lần chưa biết trước và sử dụng cảm biến  làm điều kiện dừng lặp. Chương trình ở hình bên là một ví dụ.



3. Hướng dẫn kiểm tra, đánh giá kết quả học tập

Việc kiểm tra, đánh giá kết quả học tập cần sử dụng kết hợp cả phương pháp đánh giá theo quá trình và đánh giá kết quả đầu ra.

a) Đánh giá theo quá trình

Đánh giá kết quả học tập theo quá trình được thực hiện trong quá trình HS tiến hành các nhiệm vụ học tập của bài học. Ví dụ, GV có thể theo dõi, kiểm tra, đánh giá việc HS thực hiện nhiệm vụ học tập trong tiết học, tiết thực hành để chấm điểm. Trong SGK, các câu hỏi, bài tập được cài đặt, tích hợp trong quá trình của hoạt động học và theo tiến trình nhận thức của HS giúp GV dễ dàng kiểm soát, đánh giá quá trình học của HS trong tiết học.

Kết quả chấm điểm HS trong quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập được lấy làm điểm kiểm tra thường xuyên (là điểm sử dụng để tính điểm trung bình môn học).

Việc theo dõi và chấm điểm cần thực hiện thường xuyên và thực hiện nhiều lần (đối với mỗi HS). Điều này vừa tạo cơ hội cho HS gỡ điểm nếu lỡ bị điểm chưa như mong muốn trước đó, vừa đảm bảo các HS vẫn phải tiếp tục tích cực học tập sau khi đã được chấm điểm (vì có thể GV tiếp tục chấm điểm các HS đã được chấm điểm). Điểm kiểm tra thường xuyên có thể được tính bằng trung bình cộng (hoặc điểm cao nhất) của các điểm đã chấm cho HS trong quá trình học tập.

Khi thực hiện đánh giá, chấm điểm quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập, cần lưu ý không chỉ quan tâm đến kết quả thực hiện nhiệm vụ mà còn lưu ý giải thích của HS về kết quả đạt được. Đồng thời quan tâm đánh giá, chấm điểm việc thái độ, tinh thần hợp tác, trách nhiệm khi làm việc cặp đôi, nhóm.

Việc đánh giá theo quá trình còn là cơ hội để GV có thể nhận xét, đánh giá những sáng tạo, khác biệt của HS trong quá trình tìm ra kết quả, tạo sản phẩm. Điều này giúp việc đánh giá được công bằng, chính xác hơn và khuyến khích HS sáng tạo, tìm tòi, khám phá, đặc biệt là với nội dung thực hành trên máy tính.

Tăng cường đánh giá theo quá trình vừa khuyến khích HS tích cực học tập trong tiết học, vừa giúp giảm bớt sử dụng thời gian của tiết học để thực hiện các bài kiểm tra 15 – 20 phút. Điều này giúp dành nhiều thời gian nhất có thể cho HS thực hiện các nhiệm vụ học tập của bài học.

b) Đánh giá theo kết quả đầu ra

Phương pháp đánh giá theo kết quả đầu ra được vận dụng để thực hiện các bài kiểm tra giữa kì, kiểm tra cuối kì.

Với thời gian 01 tiết học cho kiểm tra định kì thì khá khó để có thể kiểm tra cả lí thuyết và thực hành trên máy. Vì vậy, thông thường nội dung bài kiểm tra để lấy điểm kiểm tra định kì không bao gồm phần thực hành trên máy tính.

GV chủ động lựa chọn nội dung các bài kiểm tra định kì cho phù hợp với thực tiễn của lớp học. Tuy nhiên, cần đảm bảo các yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học lớp 5 năm 2018.

c) Đánh giá thực hành

Như đã đề cập ở trên, với điều kiện phòng thực hành hạn chế, một số nơi khó có thể thực hiện kiểm tra thực hành trên phòng máy. Đánh giá kết quả thực hành của HS là một

yêu cầu cần thực hiện. Đồng thời, nếu không đánh giá kết quả thực hành thì có thể dẫn đến HS lơ là, thiếu tích cực trong tiết thực hành trên phòng máy.

GV có thể tiến hành đánh giá thực hành trong các tiết thực hành trên phòng máy. Cụ thể là, có thể chấm điểm quá trình thực hành hoặc/và sản phẩm thực hành (hoặc sản phẩm dự án) của HS (gọi là điểm thực hành). Điểm này có thể sử dụng làm kiểm tra thường xuyên và/hoặc là một phần của điểm kiểm tra định kì. Ví dụ, điểm thực hành này được tính như điểm của bài kiểm tra 15 phút, hay điểm kiểm tra giữa kì được tính bằng trung bình cộng của điểm bài kiểm tra giữa kì và điểm thực hành.

d) Nội dung kiểm tra đánh giá

Trong mỗi bài học, căn cứ để đánh giá kết quả học tập của HS là nội dung các nhiệm vụ học tập, câu hỏi, bài tập ở hoạt động Làm và trong các phần Luyện tập, Thực hành, Vận dụng.

Yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình môn Tin học lớp 5 (và cũng là mục tiêu của các bài trong SGK Tin học 5) là căn cứ để xây dựng nội dung kiểm tra đánh giá giữa kì, cuối kì. SGV cung cấp một số câu hỏi, bài tập để GV tham khảo, lựa chọn phục vụ cho kiểm tra định kì.

e) Một số kĩ thuật đánh giá

Một số kĩ thuật đánh giá cần được vận dụng, sử dụng phối kết hợp để đánh giá thường xuyên trong tiết lí thuyết, thực hành, bài kiểm tra đánh giá định kì như:

- Theo dõi, quan sát HS trong quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập;
- HS tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau;
- Đánh giá theo nhóm;
- Đánh giá qua sản phẩm, kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập;
- Vấn đáp;
- Tự luận;
- Trắc nghiệm khách quan;
- Thảo luận, bảo vệ ý kiến.

IV. GIỚI THIỆU TÀI LIỆU BỔ TRỢ, NGUỒN TÀI NGUYÊN, HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ

1. Tin học 5 – Sách giáo viên

Mặc dù cách thiết kế, lựa chọn, sắp xếp học liệu, giao nhiệm vụ học tập trong SGK đã hàm chứa định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học. Tuy nhiên, cùng với SGK, nhóm tác giả biên soạn sách giáo viên (SGV). SGV trình bày ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm của cấu trúc sách, cấu trúc bài học và của nội dung trong SGK Tin học 5. Điều này giúp các thầy cô giáo hiểu rõ nội dung SGK, từ đó có thể tổ chức triển khai các phương án dạy học SGK Tin học 5 một cách linh hoạt, hiệu quả, phù hợp với điều kiện thực tiễn lớp học.

Phần chính của SGV là nội dung hướng dẫn triển khai dạy học theo từng bài học cụ thể trong SGK. Cấu trúc của mỗi bài trong SGV gồm:

- Tên bài và số tiết học.

- I. Mục tiêu bài học: trùng khớp với mục tiêu bài học tương ứng trong SGK.
- II. Thiết bị, đồ dùng dạy học: gợi ý về thiết bị, đồ dùng dạy học cần chuẩn bị để dạy học. Ở những bài không có yêu cầu đặc biệt về thiết bị, đồ dùng dạy học thì không có phần này.
- III. Phân bổ thời lượng: gợi ý phân bổ nội dung bài học cho từng tiết học.
- IV. Tổ chức hoạt động dạy học: Phần này hướng dẫn dạy học theo từng phần (Khởi động, Khám phá, luyện tập, Thực hành, Vận dụng, Em có biết) và từng hoạt động (Đọc, Làm, Ghi nhớ) trong SGK.

2. Sách vở bài tập Tin học 5

Cuốn sách Vở bài tập Tin học 5 được biên soạn nhằm giúp các em HS củng cố, rèn luyện các kiến thức, kỹ năng và phát triển năng lực tin học cũng như các phẩm chất theo Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018.

Trong sách Vở bài tập Tin học 5, các bài được trình bày theo trình tự như trong SGK. Tương ứng với bài học trong SGK, nội dung mỗi bài trong sách gồm phần tóm tắt lý thuyết và phần bài tập. Mỗi bài học trong SGK được tóm tắt trong khoảng nửa trang sách bằng đồ họa thông tin, sơ đồ tư duy. Các bài tập được thiết kế để HS có thể viết trực tiếp vào sách với các dạng bài tập trong sách đa dạng, phong phú như đánh dấu, ghép nối, điền vào chỗ trống, chọn phương án đúng/sai, ...

Vở bài tập Tin học 5 được thiết kế để hỗ trợ học theo SGK Tin học 5. Do vậy, việc sử dụng Vở bài tập sẽ giúp triển khai dạy học theo SGK hiệu quả hơn, dễ dàng hơn.

3. Kế hoạch bài dạy Tin học 5

Kế hoạch bài dạy Tin học 5 được biên soạn để GV có thể tham khảo trong việc biên soạn kế hoạch bài dạy. Tài liệu này được cung cấp miễn phí trên trang taphuan.nxbgd.vn để GV có thể tải về, chỉnh sửa nội dung cho phù hợp với điều kiện thực tiễn dạy học tại địa phương.

4. Tài nguyên, học liệu điện tử, thiết bị dạy học

Ngoài sách in trên giấy, các tài nguyên, học liệu điện tử được đăng tải trên trang tập huấn taphuan.nxbgd.vn và trang hành trang số hanhtrangso.nxbgd.vn của NXBGDVN.

Trên trang taphuan.nxbgd.vn, các tài liệu hỗ trợ GV triển khai dạy học theo SGK Tin học 5, gồm có:

- SGK, SGV, SBT.
- Slide giới thiệu sách giáo khoa.
- Tài liệu tập huấn GV.
- Slide bài giảng tập huấn GV.
- Câu hỏi kiểm tra, đánh giá kết quả tập huấn GV.
- Kế hoạch bài dạy.
- Hướng dẫn sử dụng TBDH tối thiểu.

Trên trang hanhtrangso.nxbgd.vn, các tài liệu hỗ trợ dạy, học theo SGK Tin học 5 gồm có SGK điện tử, các bài tập tương tác, thư viện. Đối với tài khoản GV sẽ có thêm chức năng tạo bài giảng.

PHẦN HAI.

HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY

1. Căn cứ xây dựng kế hoạch bài dạy

Căn cứ chính để xây dựng kế hoạch bài dạy gồm:

- SGK, SGV, SBT.
- Khung kế hoạch dạy học.
- Điều kiện thực tiễn (thiết bị, đồ dùng dạy học, kiến thức, kinh nghiệm của HS liên quan đến nội dung dạy học, ...).
- Chương trình giáo dục phổ thông năm 2018 (Chương trình tổng thể và Chương trình môn Tin học).

2. Cấu trúc Kế hoạch bài dạy

Cấu trúc Kế hoạch bài dạy có các phần chính như sau:

I. Mục tiêu

II. Thiết bị dạy học và học liệu

III. Tiến trình dạy học

A. Khởi động

B. Khám phá

C. Luyện tập

D. Thực hành/Vận dụng

3. Gợi ý xây dựng nội dung các phần trong kế hoạch bài dạy

Phần I. Mục tiêu

– Về kiến thức: là mục tiêu của bài học trong SGK (và cũng có trong phần Mục tiêu của từng bài học trong SGV).

– Về năng lực

+ Các năng lực chung như tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo, đều có cơ hội hình thành, phát triển trong quá trình dạy học các bài trong SGK Tin học 5. Tuy nhiên, năng lực nào được chú trọng phát triển còn phụ thuộc vào cách tổ chức dạy học bài đó trong thực tế. Ví dụ, SGK thiết kế để tự học, nếu triển khai dạy học theo ý tưởng của SGK thì năng lực tự học sẽ được hình thành, phát triển. Hoặc là, GV tổ chức cho HS làm việc nhóm, trao đổi, thảo luận thì sẽ phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác.

+ Năng lực tin học: các mục tiêu của bài học mô tả yêu cầu HS phải làm được gì (nêu được, thực hiện được, mô phỏng được, ...) là biểu hiện cụ thể của năng lực tin học mà HS cần đạt được sau khi học xong bài học. Các năng lực tin học này thuộc vào 5 nhóm năng lực tin học gồm: (NLa) sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông; (NLb) ứng xử phù hợp trong môi trường số; (NLc) giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông; (NLd) ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học; (NLe) hợp tác trong môi trường số.

– Về phẩm chất: tương tự như năng lực chung, việc phát huy các phẩm chất như chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm, ... phụ thuộc vào cách tổ chức dạy học thực tế. Ví dụ, việc tổ chức cho HS làm việc nhóm sẽ giúp HS rèn luyện, phát huy tinh thần trách nhiệm, chia sẻ; dành thời gian cho HS tự tìm tòi, khám phá sẽ giúp HS phát huy đức tính chăm chỉ, chịu khó,

Phần II. Thiết bị dạy học và học liệu

Phần Thiết bị, đồ dùng dạy học trong SGK gợi ý về các thiết bị, đồ dùng dạy học và học liệu cần chuẩn bị cho từng bài. Nội dung phần Thiết bị, đồ dùng dạy học trong SGK là tương đồng với nội dung phần II. Thiết bị dạy học và học liệu trong Kế hoạch bài dạy. GV có thể tham khảo phần Thiết bị, đồ dùng dạy học trong SGK để xây dựng nội dung về Thiết bị dạy học và học liệu trong Kế hoạch bài dạy phù hợp với điều kiện, yêu cầu thực tiễn của lớp học.

Phần III. Tiến trình dạy học

Phần này tương đồng với phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Thực hành, Vận dụng trong SGK. Trên cơ sở nội dung các phần này trong SGK, GV có thể dễ dàng thiết kế các hoạt động dạy học và xác định mục tiêu, nội dung, sản phẩm, cách tổ chức thực hiện của từng hoạt động dạy học.

Chú ý: GV tham khảo kế hoạch bài dạy cụ thể cho tất cả các bài trong SGK Tin học 5 trong tài liệu Kế hoạch bài dạy Tin học 5 được cung cấp miễn phí trên trang taphuan.nxbgd.vn.

Chịu trách nhiệm xuất bản

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Tổ chức và chịu trách nhiệm bản thảo

Phó Tổng biên tập QUÁCH TẮT KIÊN

Giám đốc Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định TRẦN THỊ KIM NHUNG

Biên tập nội dung: MÃ TRƯỜNG VINH

Thiết kế sách: HOÀNG THIẾU MY

Trình bày bìa: NGUYỄN MẠNH HÙNG

Sửa bản in: MÃ TRƯỜNG VINH

Chế bản: CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC GIA ĐỊNH

Địa chỉ sách điện tử và tập huấn qua mạng:

– Sách điện tử: *hanhtrangso.nxbgd.vn*

– Tập huấn online: *taphuan.nxbgd.vn*

**Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam
và Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định.**

Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định.

**TÀI LIỆU TẬP HUẤN, BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA
MÔN TIN HỌC LỚP 5 – BỘ SÁCH CHÂN TRỜI SÁNG TẠO**

(Tài liệu lưu hành nội bộ)

Mã số:

In bản, (QĐ in số) khổ 19 x 26,5 cm

Đơn vị in:

Địa chỉ:

Số ĐKXB:

Số QĐXB: ngày tháng năm 20...

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 20...

Mã số ISBN:



TRẦN TRỌNG GIỚI THIỆU

**TÀI LIỆU TẬP HUẤN,
BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA
môn**

TIN HỌC

BỘ SÁCH CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

LỚP 5



Sách không bán