

ĐÀO THÁI LAI (Chủ biên)
NGUYỄN XUÂN ANH - TRẦN NGỌC KHOA - ĐỖ TRUNG TUẤN

HƯỚNG DẪN HỌC
TIN HỌC 3
LỚP

SÁCH THAM KHẢO DÀNH CHO GIÁO VIÊN

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Mục lục

Hướng dẫn chung.....5

Gợi ý dạy học..... 11



Chủ đề

LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

Bài 1. Người bạn mới của em 11

Bài 2. Bắt đầu làm việc với máy tính 14

Bài 3. Chuột máy tính 16

Bài 4. Bàn phím máy tính 18

Bài 5. Tập gõ bàn phím 20

Bài 6. Thư mục 22

Bài 7. Làm quen với Internet 25

Học và chơi cùng máy tính: Trò chơi Blocks 28



Chủ đề

EM TẬP VẼ

Bài 1. Làm quen với phần mềm học vẽ 30

Bài 2. Vẽ hình từ hình mẫu có sẵn. Chọn độ dày, màu nét vẽ 33

Bài 3. Vẽ đường thẳng, đường cong 35

Bài 4. Tẩy, xoá chi tiết tranh vẽ 37

Bài 5. Sao chép, di chuyển chi tiết tranh vẽ 39

Bài 6. Tô màu, hoàn thiện tranh vẽ 41

Bài 7. Thực hành tổng hợp.....	43
Học và chơi cùng máy tính: Tập vẽ với phần mềm Tux Paint.....	45



SOẠN THẢO VĂN BẢN

Bài 1. Bước đầu soạn thảo văn bản.....	48
Bài 2. Gõ các chữ ã, â, đ, ê, ô, ơ, u.....	52
Bài 3. Gõ các dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng.....	55
Bài 4. Chọn phông chữ, cỡ chữ.....	57
Bài 5. Chọn kiểu chữ, căn lề.....	60
Bài 6. Luyện tập một số kĩ thuật trình bày văn bản	63
Bài 7. Chèn hình, tranh ảnh vào văn bản	65
Bài 8. Thực hành: Bổ sung một số kĩ thuật soạn thảo văn bản	68
Học và chơi cùng máy tính: Luyện gõ bàn phím với phần mềm Tux Typing .	70



THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

Bài 1. Làm quen với phần mềm trình chiếu.....	74
Bài 2. Thay đổi bố cục, phông chữ, kiểu chữ, căn lề.....	77
Bài 3. Chèn hình, tranh ảnh vào trang trình chiếu	79
Bài 4. Thay đổi nền và bổ sung thông tin vào trang trình chiếu	81
Bài 5. Sử dụng bài trình chiếu để thuyết trình.....	83
Học và chơi cùng máy tính: Luyện Toán với phần mềm Tux of Math Command	85



HƯỚNG DẪN CHUNG

Sách *Hướng dẫn học Tin học lớp 3* được biên soạn theo hướng tổ chức các hoạt động học tập của học sinh dưới sự hướng dẫn của giáo viên. Cấu trúc của sách được thiết kế theo chủ đề, trong mỗi chủ đề là các bài học; sách có 4 chủ đề và 27 bài học; mỗi bài học thiết kế để dạy học trong hai tiết, tuy nhiên giáo viên có thể điều chỉnh thời lượng cho mỗi bài, phù hợp với điều kiện cụ thể, đảm bảo tổng thời lượng cho mỗi năm học bao gồm cả thời lượng dành cho ôn tập, kiểm tra đánh giá. Kết cấu như vậy để tạo điều kiện cho giáo viên và học sinh có thể chủ động điều tiết thời gian tổ chức dạy học, đồng thời giúp tăng cường hoạt động thực hành cho học sinh. Ở cuối mỗi chủ đề thường có hai phần: *Học và chơi cùng máy tính* và *Bài đọc thêm*. Phần *Học và chơi cùng máy tính* bao gồm các trò chơi hoặc giới thiệu các phần mềm học tập, mục đích của phần này nhằm hướng dẫn các em biết cách sử dụng các phần mềm để phục vụ học tập, rèn luyện tư duy và tạo hứng thú trong học tập. Phần *Bài đọc thêm* nhằm mục đích cung cấp thêm thông tin liên quan đến chủ đề mà các em đang học.

Sách được viết theo từng lớp với mục đích tích hợp các kiến thức các môn học ở từng lớp để vận dụng vào quá trình thực hiện các bài tập.

I. VỀ CẤU TRÚC BÀI HỌC

Mỗi bài học bao gồm các phần sau:

- Mục tiêu;
- Hoạt động cơ bản;
- Hoạt động thực hành;
- Hoạt động ứng dụng, mở rộng;
- Củng cố, ghi nhớ.

Sau đây là một số lưu ý từng phần.

1. Mục tiêu

Phần này nhằm giúp học sinh biết được kiến thức sẽ học được, thao tác sẽ làm được sau các tiết học. Điều này giúp học sinh có định hướng cho hoạt động

học tập tốt hơn, các hoạt động trong bài học đều hướng tới các mục tiêu đã đặt ra. Trong quá trình học và cuối bài học, học sinh sẽ tự xác định mình có đạt được mục tiêu đã đề ra hay không. Căn cứ vào đó, giáo viên sẽ tổ chức hoạt động học tập của học sinh, đánh giá kết quả học tập của học sinh.

2. Hoạt động cơ bản

Hoạt động cơ bản được thiết kế theo hướng tổ chức học sinh thực hiện các hoạt động tìm tòi, khám phá kiến thức.

Lưu ý: Theo yêu cầu của Vụ Giáo dục Tiểu học, ngay từ hoạt động cơ bản, học sinh đã cần làm việc với máy tính.

a) Tạo tình huống ban đầu

Ở mỗi bài, gắn tới kiến thức mới, giáo viên nên có một tình huống nêu vấn đề để học sinh suy nghĩ, hướng tới nội dung bài học.

b) Hình thành kiến thức, kĩ năng mới

Trong giai đoạn này, học sinh được giao các nhiệm vụ dưới dạng các bài tập, các bài tập đó được thiết kế theo hướng giúp học sinh thử nghiệm (khởi động phần mềm, chọn các nút lệnh...), quan sát và trả lời các câu hỏi để hình thành kiến thức. Bên cạnh đó, trong hoạt động này, giáo viên cho học sinh thực hiện một số thao tác, nhiệm vụ nhỏ nhằm củng cố ngay những kiến thức, cách làm đã phát hiện.

3. Hoạt động thực hành

Học sinh được giao các bài tập nhằm củng cố kiến thức đã học ở phần Hoạt động cơ bản, rèn luyện kĩ năng trong các tình huống học tập tương tự hoặc tình huống hơi khác với các tình huống ở Hoạt động cơ bản (nhưng không quá thách thức học sinh).

Lưu ý: Mọi học sinh đều phải thực hiện các nhiệm vụ ở Hoạt động cơ bản và Hoạt động thực hành, các phần này là bắt buộc.

4. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này:

a) Yêu cầu học sinh vận dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để thực hiện một công việc cụ thể.

b) Giúp học sinh mở rộng sự hiểu biết về một vấn đề liên quan đến bài học.

5. Củng cố, ghi nhớ

Mục này hỗ trợ học sinh đúc kết lại những kiến thức cần ghi nhớ sau bài học. Với học sinh Tiểu học, mục này rất cần thiết. Cách thực hiện cần đa dạng, linh hoạt phù hợp với đặc điểm của lớp học.

II. VỀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC

1. Hoạt động cơ bản

- Do sách viết theo hướng giúp học sinh chủ động trong học tập. Vì vậy, giáo viên cần linh hoạt trong việc tổ chức và hỗ trợ hoạt động học tập của học sinh.

- Trong trường hợp lớp có nhiều học sinh khá, giáo viên tổ chức các nhóm học tập với nòng cốt là các học sinh khá, từng nhóm đọc bài tập sau đó thảo luận, thực hiện các thao tác theo hướng dẫn và trả lời các câu hỏi (những bạn học sinh khá/giỏi có thể hỗ trợ và giúp đỡ các bạn trong nhóm). Khi đó, giáo viên quan sát, kịp thời hỗ trợ nhóm học sinh gặp khó khăn.

- Trong trường hợp lớp học có nhiều học sinh trung bình và kém, giáo viên có thể hướng dẫn chung cả lớp, học sinh sẽ thực hiện (thường là làm việc theo nhóm với từng máy) các nhiệm vụ được giao và cùng nhau trao đổi thảo luận chung.

- Cuối Hoạt động cơ bản, giáo viên khuyến khích học sinh chủ động báo cáo kết quả làm việc của mình cho giáo viên. Giáo viên có thể đánh giá nhanh kết quả của từng nhóm.

- Giáo viên cần chốt lại những điểm mới, quan trọng trong phần này (có thể thực hiện hoạt động chung cả lớp hoặc chốt với từng nhóm).

2. Hoạt động thực hành

- Trong hoạt động này, giáo viên nên cho học sinh làm việc theo nhóm hoặc làm việc cá nhân tùy theo điều kiện phòng học và tình hình lớp học; trường hợp máy tính quá ít, có thể cho phép ba học sinh dùng chung một máy.

Từng nhóm học sinh sẽ làm việc với máy tính, đọc đề bài, trao đổi và thực hiện nhiệm vụ (một học sinh thực hiện trên máy tính, học sinh kia theo dõi và góp ý, nhận xét, sau đó đổi vai trò cho nhau).

- Bài tập thực hành không hiểu theo nghĩa chỉ thực hành trên máy tính mà cũng có thể làm việc trên giấy hoặc cho phép thực hiện thao tác trên máy, quan sát kết quả, nhận xét rồi ghi kết quả quan sát được vào chỗ trống (...) trong sách.

- Giáo viên cần giám sát chặt chẽ, phát hiện những sai sót, giải đáp các thắc mắc của học sinh, giúp những học sinh gặp khó khăn. Thông thường, sẽ nảy sinh nhiều tình huống khác nhau khi học sinh sử dụng máy tính, giáo viên cần linh hoạt giúp học sinh giải quyết các khó khăn trong khi thao tác với máy tính.

- Cần đảm bảo để từng học sinh có thể hoàn thành được tất cả các bài tập ở phần Hoạt động thực hành.

- Với các học sinh có kỹ năng chưa tốt có thể kéo dài Hoạt động thực hành đến hết tiết học. Với học sinh khá/giỏi giáo viên có thể cho các em chuyển sang thực hiện các bài tập ở Hoạt động ứng dụng, mở rộng. Nhóm nào hoàn thành các bài tập phần thực hành thì giáo viên cho chuyển sang Hoạt động ứng dụng, mở rộng trước các bạn (giáo viên cần có đánh giá nhanh kết quả làm việc của nhóm hoặc từng học sinh).

3. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên cho những học sinh đã hoàn thành các bài tập thực hành làm các bài tập phần ứng dụng, mở rộng. Học sinh sẽ làm việc theo nhóm là chủ yếu. Khi học sinh gặp khó khăn, giáo viên cần kịp thời hỗ trợ.

- Trường hợp học sinh giỏi hoàn thành sớm các yêu cầu trong hoạt động này, giáo viên cần có thêm một số bài tập bổ sung có yêu cầu sáng tạo hơn cho các học sinh này.

4. Củng cố, ghi nhớ

Cuối bài học, giáo viên giúp học sinh củng cố lại những điểm cốt lõi đã học, những kiến thức, kỹ năng cần lưu ý trong bài học bằng nhiều cách khác nhau, như đặt câu hỏi, tổ chức trò chơi...

III. YÊU CẦU CHUNG VỀ TRANG THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

1. Trang thiết bị dạy học

- Phòng học có máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay, số máy tính phải đảm bảo để có tối thiểu 2 học sinh/1 máy (trường hợp điều kiện phòng học khó khăn thì bố trí 3 học sinh/1 máy).

- Trường hợp lớp học có điều kiện thì có thể trang bị thêm máy chiếu và một máy in.

- Máy tính có kết nối Internet.

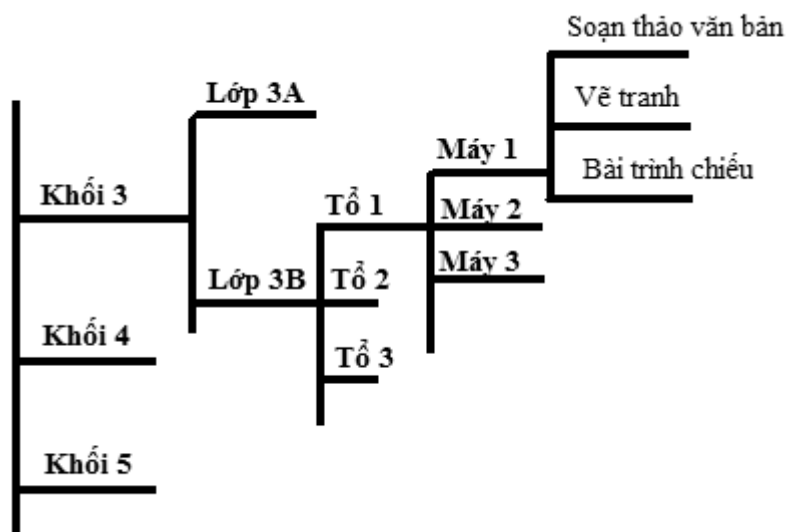
2. Phần mềm dạy học

- Máy tính có cài đặt hệ điều hành Windows 7, có cài sẵn bộ Microsoft Office 2007 (Word, PowerPoint).

- Máy tính có cài đặt các phần mềm đã đề cập trong sách học sinh. Có thể tải miễn phí tại địa chỉ: <http://xuatbangiaoduc.vn/hdhth/>.

3. Tổ chức thư mục học tập

Giáo viên cần tổ chức hệ thống thư mục dành cho từng nhóm học sinh được bố trí ở từng máy (học sinh sẽ lưu sản phẩm của mình vào thư mục riêng và sử dụng lại cho các buổi học sau). Có thể tham khảo cách tổ chức thư mục trên máy tính tương tự như sơ đồ sau:



Trên từng máy tính, nên bố trí các thư mục một cách gọn gàng để các thư mục không quá nhiều; việc dùng máy tính cần theo cách sau: buổi học trước học sinh học ở máy nào thì buổi học sau sẽ cũng phải học ở chính máy đó. Việc bố trí thư mục học tập như vậy sẽ đảm bảo học sinh vẫn sử dụng, chỉnh sửa văn bản mà mình đã soạn ở buổi trước, toàn bộ sản phẩm học tập của học sinh được lưu giữ ở một thư mục trong suốt quá trình học tập.

Chủ đề

1

LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

Bài 1

NGƯỜI BẠN MỚI CỦA EM

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Gọi đúng tên các bộ phận của máy tính;
- Biết chức năng cơ bản của các bộ phận máy tính;
- Nhận biết được một số loại máy tính thường gặp;
- Biết máy tính có thể giúp em học tập, giải trí, liên lạc với mọi người.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên chuẩn bị ba loại máy tính thường gặp: máy tính để bàn; máy tính xách tay; máy tính bảng để cho học sinh quan sát, trải nghiệm với chuột và bàn phím của các máy tính đó.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên có thể cho học sinh phát biểu về những điều các em có thể đã biết về máy tính (hình dạng, đặc điểm...) rồi sau đó tổ chức cho các bạn trong lớp nhận xét, bổ sung thêm ý kiến.

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm, học sinh quan sát máy tính thật kết hợp đọc thông tin trong sách, sau đó giáo viên yêu cầu học sinh thảo luận, chia sẻ về những điều các em đã biết về các bộ phận của máy tính.

Lưu ý: Máy tính cần được bật sẵn ở trạng thái đã khởi động xong. Giáo viên hướng dẫn học sinh theo nhóm để từng em được trải nghiệm cảm giác gõ các phím trên bàn phím, điều khiển chuột.

- Giáo viên gợi ý để học sinh phát hiện một số công việc rất cần đến máy tính, nhưng không phải lúc nào cũng mang máy tính để bàn theo được. Từ đó, giáo viên giới thiệu loại máy tính gọn nhẹ, dễ dàng mang theo đó là máy tính xách tay hoặc máy tính bảng.

Giáo viên cho học sinh quan sát, cảm nhận, so sánh máy tính xách tay, máy tính bảng với máy tính để bàn.

Lưu ý: Khi cho học sinh quan sát, cảm nhận máy tính xách tay cần khởi động các máy tính đó ở trạng thái sẵn sàng làm việc. Giáo viên hướng dẫn, gợi ý để học sinh rút ra nhận xét: máy tính xách tay cũng có bốn bộ phận cơ bản: thân máy, màn hình, bàn phím và chuột.

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên quan sát, tư vấn và hỗ trợ học sinh trong quá trình thực hành, làm các bài tập trong sách và thực hiện trên máy tính, đảm bảo học sinh có thể hoàn thành Hoạt động thực hành.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này nhằm mục tiêu giúp học sinh thấy được bốn bộ phận cơ bản của máy tính được phân loại thành ba nhóm:

1. Thiết bị đưa tín hiệu vào máy tính (bàn phím, chuột).
2. Bộ phận xử lý tín hiệu (thân máy).
3. Thiết bị đưa tín hiệu từ máy tính ra (màn hình).

Giáo viên có thể cho học sinh thực hiện bài tập rồi giải thích cách sắp xếp của mình, qua đó giáo viên gợi ý, hướng dẫn học sinh so sánh chức năng của các bộ phận của máy tính để các em có thể tự đưa ra cách phân loại theo chức năng.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên hướng dẫn học sinh củng cố các kiến thức đã học (có thể nhiều hình thức khác nhau). Ví dụ, có thể cho học sinh trao đổi về các câu hỏi:

- Máy tính có những bộ phận chính nào?
- Có những loại máy tính thường gặp nào?
- Máy tính có thể giúp em những công việc gì?

Bài 2

BẮT ĐẦU LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính;
- Thực hiện được thao tác khởi động máy tính;
- Nhận biết được một máy tính đã khởi động xong;
- Biết cách tắt máy tính khi không sử dụng.

II. CHUẨN BỊ

Một số hình ảnh minh họa về tư thế ngồi làm việc với máy tính đúng và sai.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên đặt vấn đề: Khi ngồi làm việc với máy tính cũng như khi ngồi học bài, em cần ngồi đúng tư thế để phòng tránh các bệnh về mắt, cột sống. Tư thế ngồi làm việc với máy tính đúng giúp em làm việc, học tập hiệu quả.

- Giáo viên tổ chức học sinh thực hiện Hoạt động 1, học sinh tự điều chỉnh tư thế ngồi của bản thân theo đúng hướng dẫn. Giáo viên cho học sinh thảo luận và nhận xét về nguồn sáng trong phòng học đã được bố trí phù hợp hay chưa, ánh sáng có chiếu thẳng vào mắt hay màn hình không.

- Giáo viên tổ chức học sinh theo từng nhóm thực hiện Hoạt động 2, yêu cầu học sinh đọc thông tin trong sách rồi chỉ ra công tắc khởi động máy tính trên thân máy và công tắc trên màn hình máy tính. Lưu ý học sinh cách tìm và phát hiện công tắc trên màn hình máy tính trong một số trường hợp công tắc đó được thiết kế ẩn phía sau hoặc bên cạnh.

Khi chắc chắn học sinh xác định và chỉ đúng vị trí công tắc khởi động trên thân máy và công tắc trên màn hình thì cho học sinh thực hiện thao tác khởi động máy tính. Sau khi máy tính được khởi động xong, từng nhóm thảo luận để xác định vị trí của các biểu tượng trên màn hình máy tính.

- Thao tác tắt máy tính là thao tác học sinh mới được học, đặc biệt đây là lần đầu học sinh được thao tác với bàn phím nên giáo viên cần quan sát, bao quát cả lớp để tư vấn, hỗ trợ các em hoàn thành đúng thao tác. Lưu ý học sinh quan sát nút  để thấy nút lệnh này “sáng lên” khi nhấn phím .

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên quan sát, hỗ trợ học sinh trong quá trình thực hiện các bài tập trong sách và thực hiện trên máy tính để đảm bảo học sinh có thể hoàn thành Hoạt động thực hành.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên cho học sinh hoạt động nhóm rồi nhận xét, điều chỉnh tư thế ngồi làm việc với máy tính của các bạn trong nhóm.

- Hoạt động này, học sinh xem như lần đầu thao tác với chuột, giáo viên chưa yêu cầu học sinh cầm chuột đúng tư thế nhưng có thể hướng dẫn để học sinh bớt lúng túng khi cầm chuột.

Lưu ý: Giáo viên hỗ trợ để học sinh di chuyển và đặt được con trỏ chuột lên các biểu tượng trên màn hình nền máy tính.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên yêu cầu học sinh nhắc lại tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính. Có thể hỏi các câu hỏi về: khoảng cách từ mắt đến màn hình, tư thế của cột sống, lưng,... Ngoài ra, giáo viên cũng có thể yêu cầu học sinh trao đổi về các nội dung:

- + Mô tả lại thao tác khởi động máy tính;
- + Mô tả màn hình nền máy tính sau khi máy tính đã khởi động xong;
- + Mô tả thao tác tắt máy tính.

Bài 3

CHUỘT MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết các bộ phận cơ bản của chuột máy tính;
- Biết cầm chuột đúng cách;
- Thực hiện được các thao tác di chuyển, nhấp, nhấp đúp và kéo thả chuột.

II. CHUẨN BỊ

Chuột máy tính có dây hoặc không dây.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên cho học sinh khởi động máy tính, thực hiện di chuyển con trỏ chuột vào các biểu tượng trên màn hình nền. Giáo viên quan sát và phát hiện những học sinh lúng túng, gặp khó khăn khi thực hiện thao tác.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện Hoạt động 1 trong sách, có thể cho học sinh hoạt động cặp đôi để cùng chơi trò chơi: một bạn chỉ vị trí các bộ phận của chuột máy tính, bạn còn lại gọi tên bộ phận đó.

- Sau khi hoàn thành Hoạt động 2 trong sách, giáo viên cần cho học sinh thực hành cách cầm chuột và di chuyển con trỏ chuột trên màn hình. Đặc biệt lưu ý kỹ thuật cầm chuột đúng (cầm chuột bằng tay phải, tay duỗi tự nhiên, ngón trỏ đặt vào nút trái chuột, ngón giữa đặt vào nút phải chuột, ngón cái đặt vào bên trái chuột, ngón áp út và ngón út đặt vào bên phải chuột, phần cuối của bàn tay đặt trên mặt bàn làm điểm tựa).

- Giáo viên cần cho học sinh quan sát, chỉ và gọi tên con trỏ chuột trên màn hình nền. Giáo viên nên giới thiệu thêm về một số hình dạng của con trỏ chuột mà các em có thể bắt gặp khi sử dụng máy tính.

- Giáo viên cho học sinh hoạt động theo nhóm để thực hiện hoạt động làm quen với thao tác sử dụng chuột trong sách. Yêu cầu khi thực hiện các thao tác, học sinh phải mô tả lại các thao tác đó.

Lưu ý: Khi học sinh mô tả sự thay đổi của biểu tượng, giáo viên cần quan sát, hướng dẫn học sinh mô tả đầy đủ, chẳng hạn: “Khi nháy chuột vào biểu tượng Computer thì màu nền của biểu tượng Computer đổi màu” mà không ghi vắn tắt “Biểu tượng đổi màu” vì mục tiêu ở đây là học sinh nhớ được tên gọi và biết cách thực hiện các thao tác với chuột chứ không phải là ghi lại những gì các em quan sát được.

B. Hoạt động thực hành

Trò chơi “Luyện tập sử dụng chuột” nhằm giúp học sinh rèn luyện các thao tác di chuyển, nháy chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột. Luật chơi đơn giản do đó sách chỉ giới thiệu cách chơi trò chơi với thao tác nháy chuột trái. Giáo viên cần quan sát, hỗ trợ học sinh khi các em luyện tập chơi trò chơi với các thao tác khác.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này giúp các em vận dụng các thao tác với chuột máy tính đã học để thực hiện công việc tắt máy tính mà các em đã thực hiện bằng bàn phím. Giáo viên cần chỉ cho học sinh thấy được ngoài cách tắt máy tính bằng bàn phím các em còn có thể sử dụng chuột để tắt máy tính. Việc sử dụng chuột trong một số trường hợp giúp thao tác làm việc với máy tính nhanh và thuận tiện hơn.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại các thao tác sử dụng chuột máy tính.

Bài 4

BÀN PHÍM MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Nhận biết được khu vực chính của bàn phím máy tính;
- Chỉ ra được vị trí của các hàng phím trên khu vực chính của bàn phím máy tính;
- Biết đặt tay đúng cách trên bàn phím máy tính.

II. CHUẨN BỊ

Phòng máy có số máy tính đảm bảo tối thiểu 2 học sinh/máy. Tuy nhiên, riêng đối với bài học này có thể chỉ cần sử dụng bàn phím làm đồ dùng học tập.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm để học sinh thực hiện Hoạt động 1, cho học sinh quan sát, cảm nhận bàn phím máy tính.

Giáo viên có thể giới thiệu cho học sinh biết bàn phím máy tính gồm các khu vực sau: khu vực chính, các phím số, các phím mũi tên (phím di chuyển), phím chức năng...

- Trong Hoạt động 2, giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm để học sinh đọc sách, tìm hiểu, chỉ và gọi tên các hàng phím trên khu vực chính của bàn phím máy tính, sau đó cho học sinh gấp sách lại chơi trò chơi kiểm tra trí nhớ, một bạn đọc tên hàng phím và một bạn chỉ hàng phím đó trên bàn phím.

- Ở Hoạt động 3 mới chỉ giới thiệu cho học sinh cách đặt tay trên bàn phím mà chưa đề cập đến cách gõ bàn phím bằng 10 ngón tay, giáo viên cần giải thích để học sinh hiểu rằng việc đặt tay đúng là cơ sở để gõ bàn phím nhanh, chính xác. Giáo viên quan sát cách đặt tay lên bàn phím của học sinh, hỗ trợ và giúp đỡ nếu học sinh đặt tay lên bàn phím sai.

B. Hoạt động thực hành

Trong hoạt động này, giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm để chơi trò chơi gọi tên hàng phím. Giáo viên hướng dẫn học sinh cách ghi điểm trong khi chơi trò chơi để tăng tính hấp dẫn, hứng thú cho học sinh.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Để thao tác gõ phím linh hoạt, nhanh, chính xác không chỉ cần đặt các ngón tay đúng như yêu cầu mà tư thế đặt tay sao cho thoải mái cũng rất quan trọng. Vì thế, giáo viên cần gợi ý để học sinh phát hiện tư thế đặt tay lên bàn phím máy tính sai trong hai hình vẽ, từ đó rút kinh nghiệm cho bản thân khi đặt tay lên bàn phím máy tính.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh:

- Kể tên các hàng phím trong khu vực chính của bàn phím máy tính.
- Trả lời câu hỏi: Trong khu vực chính có hai phím có sự khác biệt so với các phím khác trên hàng phím, đó là những phím nào?
- Nêu lại cách đặt tay đúng trên bàn phím.

Bài 5

TẬP GÕ BÀN PHÍM

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách gõ bàn phím bằng 10 ngón tay;
- Tự luyện tập gõ bàn phím bằng 10 ngón tay với phần mềm Kiran's Typing Tutor.

II. CHUẨN BỊ

- Phòng học có đủ máy tính, các máy tính được cài đặt phần mềm Kiran's Typing Tutor.

- Phòng học nên có máy chiếu (Projector) để thuận lợi và tiết kiệm thời gian cho giáo viên khi thực hiện một số thao tác hướng dẫn học sinh.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Trong hoạt động hướng dẫn cách gõ bàn phím bằng 10 ngón tay, giáo viên cần lưu ý với học sinh, màu sắc các phím và màu sắc của móng tay giúp học sinh nhận biết ngón tay nào sẽ gõ phím nào. Từ bài tập ở Hoạt động 1b, giáo viên giúp học sinh rút ra quy tắc cơ bản khi gõ bàn phím bằng mười ngón tay (Hai ngón trỏ của hai tay gõ hai “dây” phím trong cùng tính từ hai phím cơ sở, lần lượt ngón giữa và ngón áp út gõ hai dây tiếp theo, hai ngón út gõ các phím còn lại).


- Trong hoạt động tập gõ bàn phím với phần mềm Kiran's Typing Tutor, giáo viên thực hiện mẫu thao tác trên phần mềm Kiran's Typing Tutor để học sinh quan sát các thao tác từ khi khởi động phần mềm đến lựa chọn hàng phím và tập gõ để học sinh có thể hình dung được nội dung bài học và tạo sự tò mò, hứng thú cho học sinh.

Lưu ý: Học sinh phải sử dụng chuột và bàn phím để chọn chức năng và tương tác với phần mềm nên giáo viên phải hết sức chú ý quan sát, trợ giúp học sinh thực hiện các thao tác như: ghi tên đăng kí; chọn bài luyện tập... để học sinh tự tin, hứng thú và chủ động sử dụng phần mềm.

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm và cho học sinh thực hiện lần lượt các hoạt động khởi động phần mềm, ghi tên đăng kí, chọn bài luyện tập, đảm bảo tất cả học sinh trong nhóm đều được thực hiện các thao tác đó.

Lưu ý: Giáo viên nhắc nhở học sinh gõ đúng cách gõ 10 ngón tay. Ở giai đoạn này, việc gõ đúng cách quan trọng hơn gõ nhanh.

B. Hoạt động thực hành

Trong sách không yêu cầu học sinh phải bắt đầu tập gõ từ hàng phím nào, tuy nhiên, nên hướng dẫn học sinh bắt đầu tập gõ từ hàng phím cơ sở. Giáo viên lưu ý học sinh khi gõ phím cần quan sát thông tin hiển thị vị trí các ngón tay trên bàn phím () tương ứng với phím cần gõ (hiển thị màu xanh) trên màn hình để gõ đúng.

Sau bài tập luyện với hàng phím cơ sở, giáo viên tiếp tục cho học sinh tập gõ các hàng phím trên, hàng phím dưới, hàng phím số và giới thiệu cho học sinh khái niệm “hộp danh sách” khi hướng dẫn các em chọn hàng phím để luyện tập.

Lưu ý: Nên bố trí thêm giờ thực hành cho bài tập gõ bàn phím. Giáo viên cũng nên nhắc nhở học sinh thường xuyên luyện tập gõ bàn phím bằng 10 ngón tay với phần mềm Kiran’s Typing Tutor.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm, học sinh trong nhóm luân phiên thực hiện thao tác theo yêu cầu trong sách, các bạn khác trong nhóm quan sát, nhận xét thao tác của bạn.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể cho học sinh phát biểu về:

- Lợi ích của việc gõ bàn phím bằng 10 ngón tay.
- Cách đặt tay đúng lên bàn phím.

Bài 6

THƯ MỤC

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Làm quen với thư mục, thư mục con;
- Thực hiện được các thao tác: tạo mới, đặt tên, mở, đóng, xoá thư mục;
- Biết cách và có ý thức sắp xếp khoa học, hợp lí các thư mục.

II. CHUẨN BỊ

Phòng học nên có máy chiếu (Projector) để thuận lợi cho giáo viên khi thực hiện một số thao tác hướng dẫn học sinh.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên cho học sinh mô tả về một thư viện mà các em đã biết và cách tìm một cuốn sách trong thư viện đó.

Thư mục là một khái niệm trừu tượng đối với học sinh. Giáo viên không nên yêu cầu cũng như tham vọng học sinh có thể hiểu được ngay khái niệm này. Trong bài này, giáo viên cố gắng để học sinh làm quen và nhận biết được biểu tượng thư mục trên máy tính.

- Giáo viên cho học sinh đọc thông tin trong Hoạt động 1 để học sinh nhận biết được biểu tượng thư mục để lưu trữ thông tin. Không nên yêu cầu học sinh phát biểu “Thư mục là...” mà giải thích để học sinh hiểu được: để lưu giữ thông tin trong máy tính cần có các thư mục, trong mỗi thư mục lại có thể có các thư

mục khác gọi là thư mục con, giống như ngăn sách, kệ sách trong thư viện, mỗi thư mục cũng có một tên. Nếu như ngăn sách, kệ sách được dùng để chứa sách thì thư mục được dùng chứa thông tin, sản phẩm khi làm việc với máy tính.

- Trong Hoạt động 2, giáo viên cho học sinh thực hiện hoạt động tạo thư mục trên màn hình nền và lưu ý học sinh khi đặt tên cho thư mục trong hệ điều hành Windows 7 thì tên thư mục không phân biệt chữ hoa, chữ thường.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh quan sát cửa sổ thư mục **lop3a** khi mở có 2 ngăn, ngăn bên phải là nội dung bên trong của thư mục **lop3a**. Nhìn vào ngăn này ta có thể thấy được nội dung bên trong thư mục **lop3a**. Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhận xét bên trong thư mục **lop3a** có gì. Từ đó dẫn dắt học sinh hình thành khái niệm thư mục rỗng cho học sinh.

- Ở hoạt động đóng thư mục đang mở, khi nháy chuột lên nút lệnh Minimize, cửa sổ thư mục **lop3a** cũng biến mất trên màn hình nền nên học sinh có thể nhầm lẫn Minimize cũng là nút đóng cửa sổ màn hình. Giáo viên cần lưu ý chỉ rõ cho học sinh quan sát trên thanh trạng thái để học sinh nhận biết sự khác nhau khi nháy chuột vào nút Minimize và nút Close.

- Trước khi thực hiện hoạt động xoá thư mục, giáo viên cần yêu cầu học sinh tuân thủ nguyên tắc không được tùy tiện xoá bất kì một thư mục nào trên máy tính nếu thư mục đó không phải của mình. Học sinh chỉ được xoá thư mục do chính mình tạo ra và chắc chắn rằng nó không còn cần thiết trước khi thực hiện thao tác này.

B. Hoạt động thực hành

- Ở Hoạt động 1, giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm và yêu cầu học sinh luân phiên thực hiện các thao tác tạo, mở, đóng, xoá thư mục.

- Ở Hoạt động 2, giáo viên lưu ý quan sát có thể có trường hợp cửa sổ thư mục **lop3c** chưa được phóng to (Maximize), nên học sinh có thể sẽ tạo các thư mục **an**, **binh**, **khiem** trên màn hình nền. Khi đó **an**, **binh**, **khiem** không phải là thư mục con của thư mục **lop3c**. Vì vậy, giáo viên cần lưu ý thêm cho học sinh yêu cầu “Trong thư mục **lop3c**, tạo thư mục **an**, **binh**, **khiem**”.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này cung cấp cho học sinh thêm cách xoá thư mục bằng bàn phím, giáo viên cần hướng dẫn để học sinh thấy rằng: thao tác xoá thư mục trên máy tính đều có thể thực hiện bằng chuột hoặc bàn phím.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh phát biểu:

- Những hiểu biết của mình về thư mục.
- Các thao tác với thư mục.

Bài 7

LÀM QUEN VỚI INTERNET

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Được làm quen với Internet;
- Biết máy tính có thể truy cập Internet khi được kết nối Internet;
- Truy cập được trang web khi biết địa chỉ của trang web.

II. CHUẨN BỊ

- Phòng học nên có máy chiếu (Projector) để thuận lợi cho giáo viên khi thực hiện một số thao tác hướng dẫn học sinh.

- Máy tính có cài đặt một số trình duyệt web như Internet Explorer, Google Chrome, Cốc Cốc... và đưa biểu tượng của các trình duyệt web đó ra màn hình nền máy tính.

- Giáo viên sưu tầm một số địa chỉ trang web học tập có nội dung phong phú, hấp dẫn, phù hợp với lứa tuổi học sinh để cung cấp, hướng dẫn học sinh truy cập và tìm hiểu.




III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Có thể có những học sinh đã từng biết và sử dụng Internet trên các thiết bị như: máy tính, điện thoại thông minh... Giáo viên tổ chức cho học sinh thảo luận về những hiểu biết của các em về Internet, hoặc giáo viên có thể giới thiệu cho học sinh xem một trang web đã được chuẩn bị (chẳng hạn một đoạn phim hoạt hình

ngắn) để tạo hứng thú, tò mò cho học sinh, từ đó dẫn dắt học sinh đến khái niệm mạng Internet.

- Học sinh đọc thông tin trong sách để nhận biết được trình duyệt Internet, giáo viên có thể yêu cầu học sinh chỉ ra tên trình duyệt có trên màn hình máy tính của học sinh. Học sinh thực hiện khởi động một trình duyệt bất kì, quan sát cửa sổ trình duyệt, nhận biết được vùng có địa chỉ trang web, các nút lệnh điều khiển cửa sổ trang web. Truy cập trang web theo hướng dẫn trong sách học sinh hoặc một trang web khác do giáo viên chỉ định.

- Học sinh thảo luận theo nhóm để thực hiện Hoạt động 2d sau đó nháy vào từng nút lệnh rồi ghi kết quả vào bảng ( : Nút lệnh tải lại;  : Nút lệnh quay lại;  : Nút lệnh đi tới).

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 giúp học sinh thực hành các kiến thức, kỹ năng đã được học ở Hoạt động cơ bản đồng thời giúp học sinh làm quen với cách xem nội dung một mục của trang web. Nếu học sinh không chủ động di chuyển con trỏ chuột đến một mục của trang web thì giáo viên cần đưa ra hướng dẫn hoặc yêu cầu cụ thể hơn, chẳng hạn: “Em hãy di chuyển con trỏ chuột đến mục...”, “Em hãy nháy chuột và quan sát sự thay đổi trên màn hình”, “Em có nhận xét gì về màn hình vừa xuất hiện?”...

- Trong Hoạt động 2, giáo viên có thể yêu cầu học sinh xem nội dung một mục cụ thể và nhắc lại hoặc tóm tắt lại nội dung đã xem được của mục đó, như vậy sẽ giúp tăng sự tập trung của học sinh vào hoạt động và hoạt động trở nên có ý nghĩa hơn.

- Trong Hoạt động 3, học sinh phải sắp xếp ba trong bốn thao tác nên học sinh có thể lúng túng dẫn đến sai lầm. Giáo viên cần quan sát, xem xét, phát hiện xem học sinh sai lầm do không hiểu rõ yêu cầu, hay do không nắm vững kiến thức về thao tác truy cập một trang web để tư vấn, trợ giúp kịp thời.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này giáo viên có thể tổ chức cho học sinh hoạt động chung cả lớp, yêu cầu học sinh nêu một số địa chỉ các trang web mà học sinh biết. Giáo viên cũng có thể cung cấp cho học sinh một số địa chỉ trang web phù hợp trong số các địa chỉ đã chuẩn bị.

Sau hoạt động, giáo viên yêu cầu học sinh về nhà trao đổi, hỏi bố/mẹ hoặc anh/chị để sưu tầm một số địa chỉ các trang web có nội dung phù hợp với lứa tuổi, báo cáo cho giáo viên rồi cùng chia sẻ với bạn bè địa chỉ trang web đó.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại các thao tác để truy cập một trang web khi biết địa chỉ và cách xem nội dung một mục của trang web.

Giáo viên cũng nên nhắc nhở học sinh:

- Không tự ý sử dụng Internet khi chưa có sự đồng ý của thầy/cô hoặc cha/mẹ;
- Sử dụng Internet phục vụ học tập, giải trí lành mạnh, không để ảnh hưởng đến thời gian, kế hoạch học tập.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

TRÒ CHƠI BLOCKS

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ biết cách tự rèn luyện khả năng quan sát và ghi nhớ.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên đưa biểu tượng của trò chơi Blocks  ra màn hình nền của máy tính học sinh.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

- Giáo viên có thể giới thiệu với các em về một số kí hiệu và giải thích ý nghĩa của kí hiệu tương ứng với các khối trong trò chơi đồng thời giới thiệu trò chơi Blocks giúp em rèn luyện kĩ năng sử dụng chuột máy tính, khả năng ghi nhớ.

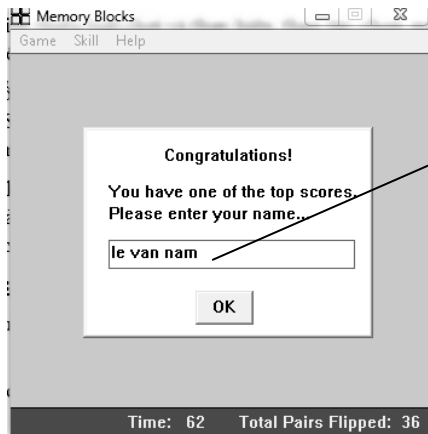
- Giáo viên giới thiệu luật chơi và thực hiện thao tác chọn màn chơi, lật hình làm mẫu để học sinh quan sát. Có thể tổ chức học sinh theo nhóm máy tính, từng học sinh trong nhóm tự tìm hiểu trò chơi, học sinh thực hiện chọn trò chơi ở chế độ một người chơi, các bạn khác trong nhóm quan sát và góp ý cho bạn.

- Sau khi học sinh tìm hiểu và làm quen với trò chơi, giáo viên sắp xếp học sinh theo cặp có cùng khả năng, để các em cùng thi nhau thực hiện trò chơi này ở chế độ hai người chơi.

Lưu ý: Người chơi thứ nhất hoặc người chơi thứ hai bắt đầu trò chơi đều như nhau.

- Đối với nhóm máy đã thành thạo trò chơi hoặc hoàn thành trò chơi sớm, giáo viên hướng dẫn học sinh tăng mức độ khó cho trò chơi (chế độ chơi Big Board).

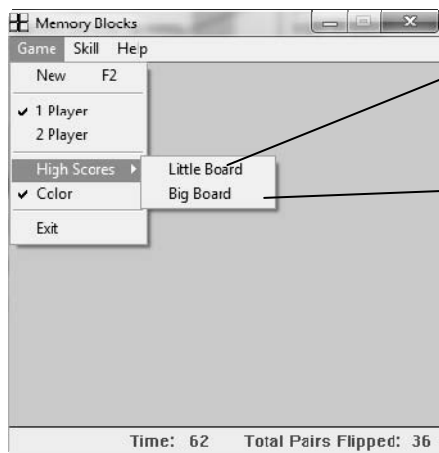
- Sau khi hoàn thành màn chơi, học sinh gõ tên của mình vào ô trống, nhấn chọn OK để lưu thành tích màn chơi như hình sau:



Học sinh nhập tên của mình vào ô này.

Ngoài ra, giáo viên có thể giới thiệu một số chức năng khác trong trò chơi như:

- Tạo màn chơi mới bằng cách nhấn phím F2 trong màn hình trò chơi.
- Xem thành tích người chơi.



Xem thành tích người chơi ở chế độ Little Board.

Xem thành tích người chơi ở chế độ Big Board.

Chủ đề 2 EM TẬP VẼ

Bài 1


LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM HỌC VẼ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Được làm quen với phần mềm học vẽ Paint;
- Sử dụng được công cụ vẽ tự do để vẽ các nét vẽ đơn giản;
- Thực hiện được thao tác: lưu bài vẽ vào thư mục máy tính, mở bài vẽ đã có sẵn.

II. CHUẨN BỊ


Đưa biểu tượng  ra màn hình nền ở từng máy học sinh.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên giới thiệu mục đích và chức năng của phần mềm Paint đồng thời giúp học sinh hình dung được mục đích khi học các bài học trong chủ đề và mục đích sử dụng phần mềm Paint.

Giáo viên hướng dẫn học sinh khởi động phần mềm Paint bằng cách nháy

đúp lên biểu tượng  trên màn hình nền rồi cho học sinh đọc thông tin trong sách; yêu cầu chỉ đúng vị trí vùng bảng chọn, vùng trang vẽ, hộp công cụ, hình mẫu, nét vẽ, hộp màu trên phần mềm Paint.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ bút vẽ để vẽ hình tự do theo hướng dẫn trong sách học sinh.

Lưu ý: Đối với những học sinh có kỹ năng sử dụng chuột chưa tốt thì không cần các em phải vẽ được hình cụ thể. Có thể chỉ yêu cầu vẽ một số nét đơn giản để học sinh làm quen với thao tác sử dụng chuột và công cụ vẽ hình tự do để vẽ hình, đối với học sinh đã có kỹ năng sử dụng chuột tốt hơn thì yêu cầu học sinh vẽ một hình cụ thể, ví dụ ngôi nhà, con đường, cây cối...

- Các học sinh trong nhóm lần lượt thực hiện vẽ hình tự do vào cùng một trang vẽ, giáo viên lưu ý học sinh vẽ nét vẽ sau tránh chồng lên nét vẽ của bạn đã vẽ trước đó.

- Sau khi thực hiện vẽ hình tự do bằng công cụ bút vẽ, giáo viên hướng dẫn chung cả lớp cách lưu bài vẽ vào thư mục trên máy tính, lưu ý học sinh cách đặt tên cho bài vẽ. Tên bài vẽ có thể đặt theo tên nhóm, tổ hoặc tên chủ đề bức tranh đã vẽ.

- Giáo viên yêu cầu học sinh đặt tên bài vẽ theo tên của nhóm rồi lưu vào thư mục có tên nhóm trên máy tính rồi thực hiện mở bài vẽ đã vẽ theo hướng dẫn. Các thành viên trong nhóm luân phiên nhau thực hiện thao tác mở bài vẽ, lưu bài vẽ.

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên có thể vẽ mẫu hình bông hoa bằng công cụ vẽ tự do, học sinh quan sát và thực hiện theo hướng dẫn của giáo viên.

Mỗi thành viên trong nhóm luân phiên nhau sử dụng công cụ bút vẽ để vẽ hình bông hoa của riêng mình, có thể vẽ các bông hoa lên cùng một trang vẽ hoặc tạo trang vẽ mới, rồi lưu bài vẽ có tên mình vào thư mục của nhóm.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Hoạt động này là lần đầu tiên học sinh được làm quen và sử dụng tổ hợp phím (hai hoặc nhiều phím kết hợp cùng lúc). Giáo viên hướng dẫn học sinh nhấn tổ hợp phím bằng hai tay (ngón tay của bàn tay thứ nhất nhấn và giữ phím đầu tiên, ngón tay của bàn tay thứ hai nhấn phím tiếp theo). Đối với những học

sinh đã sử dụng bàn phím thành thạo, giáo viên hướng dẫn sử dụng nhấn tổ hợp phím trên các ngón tay trên một bàn tay.

Học sinh thực hiện lần lượt các yêu cầu trong hoạt động để nhận ra khi nhấn tổ hợp phím Ctrl + N để tạo bài vẽ mới, nhấn Ctrl + S để lưu lại bài vẽ vào thư mục trên máy tính.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh:

- Nhắc lại thao tác khởi động phần mềm Paint.
- Cách sử dụng công cụ vẽ tự do để vẽ hình.
- Mở bài vẽ đã có sẵn, lưu bài vẽ bằng hai cách (sử dụng tổ hợp phím tắt và không sử dụng tổ hợp phím tắt).

Bài 2

VẼ HÌNH TỪ HÌNH MẪU CÓ SẴN. CHỌN ĐỘ DÀY, MÀU NÉT VẼ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Vẽ được hình từ hình mẫu có sẵn;
- Biết cách chọn độ dày, màu nét vẽ.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên chuẩn bị trước một số hình mẫu để hướng dẫn học sinh thực hành.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản


- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện thao tác chọn độ dày và nét vẽ theo hướng dẫn trong sách học sinh. Các học sinh trong nhóm luân phiên nhau thực hiện vẽ hình chữ nhật có độ dày khác nhau lên trên cùng một trang vẽ (ví dụ, hình chữ nhật của bạn vẽ sau có độ dày nét vẽ dày hơn hình chữ nhật của bạn vẽ trước).

- Giáo viên yêu cầu học sinh thực hiện chọn màu nét vẽ và thực hiện vẽ hình theo hướng dẫn trong sách học sinh. Yêu cầu các học sinh trong nhóm luân phiên nhau thực hiện vẽ hình có các màu sắc khác nhau.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện thao tác nhấn phím Shift đồng thời kéo thả chuột để vẽ được hình tròn hoặc hình vuông.

Lưu ý: Sau khi học sinh thực hiện được thao tác chọn độ dày, chọn màu nét vẽ thì giáo viên có thể yêu cầu học sinh kết hợp 2 thao tác này để vẽ hình có độ dày và màu sắc tùy ý.

B. Hoạt động thực hành

Trong hoạt động này, tùy theo khả năng của học sinh, giáo viên có thể yêu cầu học sinh có thể vẽ hình tương tự với hình mẫu mà không yêu cầu phải giống hoàn toàn. Giáo viên cũng có thể yêu cầu học sinh vẽ theo các hình mẫu mà giáo viên đã chuẩn bị. Một số chi tiết trong bức tranh ở Hoạt động 2 và Hoạt động 3, giáo viên có thể hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ vẽ đường gấp khúc () để vẽ.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên yêu cầu học sinh đọc đề bài và thực hiện theo yêu cầu của bài tập. Ở bài này, học sinh cần xác định và hình dung lại vật dụng trong gia đình như: bàn, ghế, ti-vi, tủ lạnh, quạt máy... để vẽ các vật dụng đó.

Giáo viên yêu cầu mỗi học sinh trong nhóm vẽ một vật dụng bất kì, không trùng với các bạn khác trong nhóm trên cùng một trang vẽ.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Thao tác chọn độ dày nét vẽ, màu cho nét vẽ.
- Cách sử dụng kết hợp phím Shift trong lúc vẽ để vẽ các hình tròn hoặc hình vuông từ các hình mẫu có sẵn.

Bài 3

VẼ ĐƯỜNG THẲNG, ĐƯỜNG CONG

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết sử dụng công cụ để vẽ đường thẳng và đường cong;
- Vẽ được bức tranh đơn giản có đường thẳng và đường cong.

II. CHUẨN BỊ

Một số bức tranh mẫu đơn giản có đường thẳng và đường cong.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện thao tác vẽ đường thẳng. Học sinh sử dụng kết hợp công cụ vẽ đường thẳng và hình chữ nhật để vẽ hình ngôi nhà. Giáo viên hướng dẫn học sinh nhấn phím Shift trong khi kéo thả để vẽ được đường thẳng đẹp hơn.

- Giáo viên yêu cầu học sinh đọc hướng dẫn trong sách rồi thực hiện thao tác vẽ đường cong. Giáo viên lưu ý học sinh cách sử dụng tổ hợp phím Ctrl + Z để quay lại thao tác đã vẽ trước đó.

Lưu ý: Thao tác vẽ đường cong tương đối khó đối với học sinh, giáo viên cần quan sát và hỗ trợ học sinh thực hiện được thao tác này.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện mở bài vẽ đã vẽ ở Hoạt động cơ

bản và vẽ thêm các chi tiết (ống khói, làn khói...) vào bức tranh ngôi nhà. Kết hợp công cụ vẽ đường thẳng, vẽ đường cong để vẽ hình con thuyền.

- Học sinh có thể vẽ bài vẽ ngôi nhà và con thuyền lên trên cùng một trang vẽ, trường hợp lưu bài vẽ con thuyền thành một bài vẽ mới, giáo viên hướng dẫn học sinh đặt tên bài vẽ phù hợp rồi lưu vào thư mục của nhóm.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên yêu cầu học sinh thảo luận theo nhóm về công cụ sẽ sử dụng để vẽ các chi tiết trong bức tranh núi, con đường (học sinh có thể chọn màu và độ dày nét khác nhau sao cho phù hợp). Các em có thể tự tạo thư mục **ve** trong thư mục tên nhóm để lưu bài vẽ.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện vẽ bức tranh núi và con đường (có thể không hoàn toàn giống với hình mẫu), đặt tên rồi lưu vào thư mục trên máy tính, giáo viên nhận xét kết quả thực hiện của học sinh (theo từng máy).

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Cách vẽ đường thẳng, đường cong.
- Cách để quay lại thao tác đã vẽ.

Bài 4

TẮY, XOÁ CHI TIẾT TRANH VẼ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:


- Biết sử dụng công cụ tẩy để tẩy xoá chi tiết trên tranh vẽ;
- Biết sử dụng công cụ chọn hình vuông, chọn hình tự do để chọn chi tiết tranh muốn xoá.



II. CHUẨN BỊ

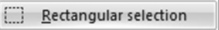
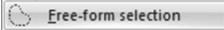

Giáo viên kiểm tra bài vẽ **ngoi nha** đã vẽ ở Bài 2 có trên thư mục tên nhóm ở từng máy hay không, nếu không có, giáo viên cần sao chép bài vẽ đó vào thư mục nhóm trên máy học sinh.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên yêu cầu học sinh thảo luận nhóm, sử dụng công cụ vẽ hình tròn, đường cong, đường thẳng để vẽ hình quả cam và chiếc lá. Các bạn trong nhóm luân phiên nhau sử dụng công cụ  để tẩy một vài chi tiết trên tranh đã vẽ theo hướng dẫn trong sách. Giáo viên gợi ý để học sinh thực hiện thay đổi được kích thước của vùng tẩy.

- Ở Hoạt động 2, học sinh được làm quen với công cụ chọn đối tượng theo hình vuông  hoặc chọn đối tượng theo hình tự do . Giáo viên hướng dẫn học sinh mở một bài vẽ có sẵn trên máy, chọn đối tượng, xoá đối tượng bằng

công cụ  và công cụ  theo hướng dẫn trong sách. Giáo viên cũng nên hướng dẫn học sinh chọn đối tượng có màu nền trong suốt thông qua công cụ .

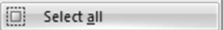

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng các hình mẫu có sẵn trong phần mềm Paint để vẽ hình chiếc điện thoại theo mẫu rồi lưu vào thư mục trên máy tính.

- Hoạt động 2, giáo viên yêu cầu học sinh mở bài vẽ đã vẽ ở Hoạt động 1 để nhắc lại thao tác mở bài vẽ đã có sẵn; giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ tẩy hoặc chọn để xoá vài chi tiết trên bức vẽ cũ rồi vẽ thêm các chi tiết mới lên bức vẽ.

Lưu ý: Giáo viên lưu ý học sinh thay đổi kích thước của vùng tẩy sao cho vừa đủ để tẩy các chi tiết nhỏ, không ảnh hưởng đến các chi tiết khác trên bức vẽ.

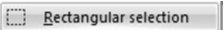
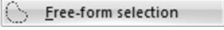
C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm, từng nhóm thực hiện nhấp chọn lần lượt từng nút lệnh để phát hiện chức năng của nút lệnh  dùng để chọn toàn bộ trang vẽ, rồi dùng nút lệnh  để xoá chi tiết tranh vẽ sau khi chọn.


Từng nhóm ghi kết quả vào phiếu học tập, giáo viên nhận xét kết quả thảo luận của từng nhóm dựa vào phiếu học tập.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh:

- So sánh điểm giống nhau và khác nhau khi sử dụng công cụ  và  để chọn đối tượng trên bức vẽ.

- Nhắc lại thao tác sử dụng công cụ tẩy và chọn để tẩy hoặc chọn đối tượng.

- So sánh sự giống nhau khi sử dụng nút lệnh  và phím Delete để xoá chi tiết được chọn trên bức tranh.

Bài 5

SAO CHÉP, DI CHUYỂN CHI TIẾT TRANH VẼ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

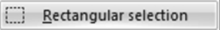
- Biết cách sao chép, thay đổi kích thước của chi tiết đã vẽ;
- Biết cách di chuyển chi tiết đã vẽ đến vị trí mới.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên có thể chuẩn bị một số hình ảnh mẫu để học sinh rèn luyện thao tác sao chép, di chuyển chi tiết tranh vẽ.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ vẽ đường thẳng, hình chữ nhật, hình tròn, hình thang để vẽ hình ảnh chiếc thuyền; sử dụng công cụ chọn  để chọn toàn bộ hình ảnh con thuyền đã vẽ rồi thực hiện các bước để sao chép và dán hình vẽ theo hướng dẫn.

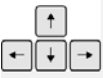
Giáo viên quan sát và hướng dẫn học sinh thực hiện lần lượt các thao tác kéo thả và thay đổi kích thước của vùng được chọn; yêu cầu học sinh trong các nhóm có thể sử dụng một bức tranh bất kì rồi thực hành thay đổi vị trí, kích thước của đối tượng trên bức tranh đó.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên yêu cầu học sinh vẽ hình theo mẫu đã cho trong sách học sinh hoặc hướng dẫn học sinh vẽ hình ngôi nhà, bông hoa, cây xanh đơn giản hơn (tùy theo kĩ năng của học sinh). Giáo viên lưu ý học sinh chọn độ dày nét vẽ, màu sắc nét vẽ cho phù hợp.

- Giáo viên tổ chức học sinh hoạt động nhóm rồi yêu cầu từng nhóm phân công các thành viên trong nhóm vẽ các chi tiết của khu vườn (ví dụ, bạn vẽ ngôi nhà, bạn vẽ bông hoa, cây xanh) sử dụng công cụ chọn và sao chép để sao chép các chi tiết tranh đã vẽ, di chuyển các chi tiết tranh vào vị trí thích hợp để tạo thành bức tranh khu vườn của em.

Lưu ý: Giáo viên hướng dẫn học sinh cách sử dụng chuột (nhấn giữ nút trái chuột lên đối tượng cần di chuyển, kéo thả chuột) để di chuyển vị trí của đối

tượng trên bức tranh hoặc sử dụng các phím  để di chuyển đối tượng qua trái, qua phải, lên hoặc xuống.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên tổ chức học sinh thực hiện hoạt động theo nhóm, cả nhóm thảo luận để vẽ hình đầu tàu lửa, từng thành viên trong nhóm luân phiên nhau vẽ hình các toa tàu, sau khi vẽ toa tàu, từng thành viên trong nhóm thực hiện sao chép và di chuyển toa tàu của mình đã vẽ và nối vào đầu tàu để tạo thành đoàn tàu.

- Giáo viên thực hiện mẫu thao tác nhấn phím Ctrl và kéo thả phần đã chọn để học sinh quan sát và thực hiện theo, từ đó giúp học sinh phát hiện ra cách sao chép đối tượng được chọn bằng cách sử dụng kết hợp phím và chuột máy tính.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh:

- Nhắc lại cách sử dụng công cụ  để chọn chi tiết trên bức tranh.

- Cách sử dụng chuột hoặc các phím mũi tên để di chuyển đối tượng đến vị trí mới.

Bài 6

TÔ MÀU, HOÀN THIỆN TRANH VẼ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ biết sử dụng công cụ tô màu để tô màu các chi tiết tranh vẽ.

II. CHUẨN BỊ

Một số bức tranh để học sinh vẽ theo mẫu hoặc sử dụng để tô màu.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Trước khi thực hiện Hoạt động 1, giáo viên gợi mở vấn đề về sự cần thiết của việc tô màu sau khi vẽ tranh có thể thông qua các câu hỏi (ví dụ, sau khi vẽ các nét phác thảo, các chi tiết cho bức tranh em cần thực hiện thêm công việc gì để bức tranh thêm đẹp hơn?). Sau khi học sinh trả lời câu hỏi, giáo viên yêu cầu học sinh quan sát rồi chỉ ra vị trí công cụ tô màu trên bảng chọn.

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm để thực hiện Hoạt động 2, các thành viên trong nhóm phân công nhiệm vụ cho nhau rồi thực hiện vẽ các chi tiết của lá cờ (ví dụ, bạn vẽ ngôi sao, tô màu cho ngôi sao, bạn vẽ vùng nền đỏ của lá cờ, tô màu vùng nền đỏ của lá cờ) theo hướng dẫn.

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm để tổ chức các hoạt động. Đối với những nhóm học sinh có kỹ năng vẽ chưa tốt, giáo viên sao chép hình vẽ mẫu lên thư mục máy tính của học sinh để học sinh thực hành tô màu. Đối với những nhóm học sinh có kỹ năng vẽ tốt hơn, giáo viên cho học sinh thực hiện vẽ (có thể tùy sự sáng tạo của học sinh để bổ sung thêm những chi tiết khác, không yêu cầu giống hoàn toàn hình mẫu trong sách).

Giáo viên quan sát từng nhóm và góp ý về màu sắc mà học sinh sử dụng để tô màu, học sinh chọn màu phù hợp với các chi tiết trên bức tranh. Giáo viên lưu ý thêm cho học sinh để tô được màu lên bức tranh thì vùng tô màu phải là một vùng khép kín.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này học sinh sẽ làm quen với thao tác tô màu cho tranh bằng nút phải chuột, cách tô màu cho tranh ở hai ô màu Color 1 và Color 2, điều này giúp việc tô màu cho tranh được nhanh chóng hơn.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại cách sử dụng công cụ tô màu để tô màu cho tranh.

Bài 7

THỰC HÀNH TỔNG HỢP

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Ôn tập các kiến thức đã học trong chủ đề;
- Vận dụng kiến thức và kỹ năng đã học để vẽ bức tranh có chủ đề tùy chọn.

II. CHUẨN BỊ

Một số bức tranh mẫu để học sinh vẽ theo mẫu và tô màu.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



A. Hoạt động thực hành

- Giáo viên tổ chức học sinh hoạt động theo nhóm hoặc cá nhân để thực hiện Hoạt động 1. Trường hợp hoạt động nhóm từng nhóm học sinh thảo luận về các công cụ sẽ sử dụng để vẽ trong bức tranh, thứ tự vẽ các chi tiết trong bức tranh sau đó ghi kết quả vào bảng. Trường hợp hoạt động cá nhân, học sinh ghi kết quả vào bảng, giáo viên kiểm tra kết quả và nhận xét bài làm của học sinh.

- Trong Hoạt động 2 và Hoạt động 3, giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm rồi yêu cầu các thành viên trong nhóm luân phiên nhau thực hiện vẽ các chi tiết tranh theo mẫu. Giáo viên cũng cần lưu ý học sinh trong việc chọn độ dày cho các chi tiết tranh, lựa chọn màu sắc phù hợp để tô cho tranh.

- Trong Hoạt động 4, giáo viên nên cho học sinh thực hiện cá nhân để vẽ bức tranh có chủ đề “Các thành viên trong gia đình”.

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên hướng dẫn từng nhóm học sinh tìm hiểu chức năng của các nút lệnh khác ngoài nút lệnh  Crayon trong , dẫn dắt để học sinh thấy được có thể thay đổi vùng tô màu nhiều kiểu khác nhau (kiểu bút chì, kiểu màu nước...).

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Các thao tác để vẽ một bức tranh trên phần mềm Paint;
- Cách sử dụng tổ hợp phím để tạo bài vẽ mới, lưu bài vẽ vào thư mục trên máy tính, quay lại thao tác đã vẽ, xoá một đối tượng được chọn trên bức tranh.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

TẬP VẼ VỚI PHẦN MỀM TUX PAINT

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

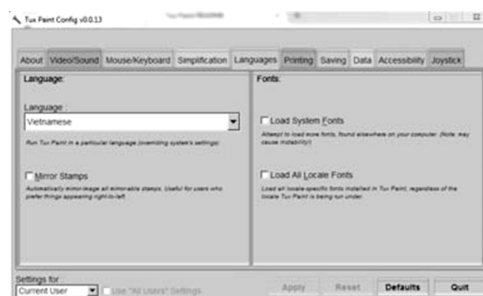
- Biết cách sử dụng các công cụ vẽ hình trong phần mềm Tux Paint;
- Vẽ được một bức tranh hoàn chỉnh bằng phần mềm Tux Paint.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên cài đặt phần mềm Tux Paint lên máy học sinh và đưa biểu tượng



ra màn hình nền. Sau khi cài đặt, phần mềm sẽ xuất hiện hộp thoại cài đặt ngôn ngữ sử dụng cho phần mềm như hình dưới.



Giáo viên có thể lựa chọn ngôn ngữ tiếng Việt (Vietnamese) trong ô Language, hoặc chọn Defaults để phần mềm tự chọn ngôn ngữ theo ngôn ngữ trên máy tính (thông thường là tiếng Anh).

III. GỢI Ý DẠY HỌC

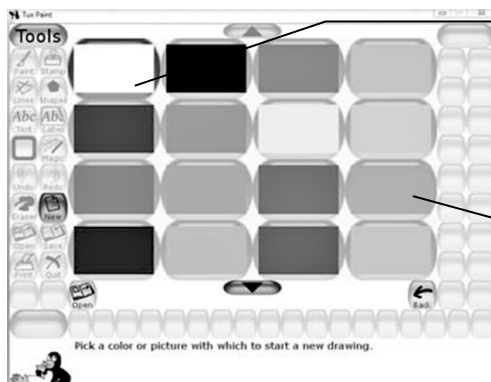
- Giáo viên giới thiệu phần mềm Tux Paint cũng là công cụ giúp học sinh vẽ các hình vẽ trên máy tính như phần mềm Paint mà các em đã được học. Tuy nhiên, phần mềm Tux Paint hỗ trợ nhiều công cụ vẽ hình hơn so với phần mềm Paint.

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm, học sinh khởi động phần mềm Tux Paint, quan sát màn hình chính của phần mềm rồi so sánh điểm giống nhau và khác nhau trong cửa sổ trang vẽ so với phần mềm Paint.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh tạo bài vẽ mới bằng cách nhấp chọn nút lệnh

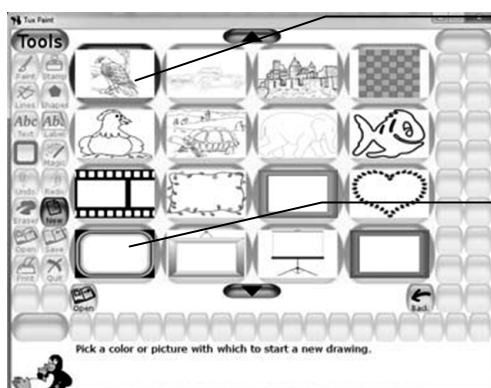


để tạo trang vẽ mới.



Chọn nền trang vẽ màu trắng

Chọn nền cho bài vẽ có màu tùy ý





Chọn mẫu để tô màu


Chọn khung cho bài vẽ

- Giáo viên yêu cầu từng nhóm học sinh tìm hiểu lần lượt vùng công cụ, vùng hình mẫu, vùng màu sắc theo từng bước cụ thể như sau: nhấp chọn một nút lệnh trong vùng công cụ ở cột bên trái màn hình, khi đó các nút lệnh ở cột bên phải sẽ thay đổi theo, học sinh lần lượt chọn từng nút lệnh ở cột bên phải, chọn màu rồi di chuyển con trỏ chuột ra vùng trang vẽ, kéo thả chuột để thấy được hình dạng chi tiết của công cụ đó.

- Giáo viên có thể phân công mỗi nhóm tìm hiểu một loại công cụ khác nhau, sau đó trình bày những gì nhóm mình đã tìm hiểu được trước các nhóm khác.

- Giáo viên yêu cầu học sinh thực hiện vẽ tự do và vẽ hình khối theo hướng dẫn trong sách.

- Giáo viên lưu ý học sinh nháy chọn vào nút lệnh  hoặc  để xem các hình mẫu bị ẩn ở phía dưới hoặc phía trên vùng hình mẫu. Sử dụng tổ hợp phím Ctrl + Z để quay lại thao tác trước đó.

- Giáo viên cần nhắc nhở học sinh thực hiện lưu bài vẽ vào thư mục trên máy tính trước khi nhấn  để thoát khỏi phần mềm.

Chủ đề 3 SOẠN THẢO VĂN BẢN

Bài 1



BƯỚC ĐẦU SOẠN THẢO VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Thực hiện được các thao tác lưu văn bản và mở văn bản đã có sẵn để chỉnh sửa;
- Soạn thảo và trình bày được văn bản ngắn trên phần mềm Word.

II. CHUẨN BỊ

Cài đặt trước các phần mềm Word và UniKey trên máy tính và đưa các biểu tượng  và  ra màn hình nền ở từng máy của học sinh.

Lưu ý: Chưa đặt chế độ gõ tiếng Việt có dấu trên phần mềm gõ tiếng Việt.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên có thể cho học sinh nhắc lại một số thông tin về chủ đề đã học (vẽ bằng phần mềm Paint); học sinh sẽ nêu khả năng sử dụng phần mềm Paint để vẽ các hình cơ bản, các đoạn thẳng, đoạn cong, tô màu, sao chép hình,... hoàn thành bức vẽ theo chủ đề nào đó, từ đó đặt câu hỏi để dẫn dắt vào bài học: Em đã có thể dùng máy tính để vẽ tranh, em có thể dùng máy tính để soạn một bài văn, thơ, viết thư không?

Giáo viên yêu cầu học sinh nháy đúp lên biểu tượng  trên màn hình nền,

cửa sổ soạn thảo xuất hiện, quan sát cửa sổ soạn thảo, học sinh xác định con trỏ soạn thảo, bảng chọn, vùng soạn thảo trên phần mềm Word.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện các thao tác soạn thảo văn bản mẫu trong Hoạt động 2:

+ Gõ các kí tự (gõ các từ không dấu).

+ Gõ kí tự in hoa.

+ Xuống dòng trong trang soạn thảo.

Khi thực hiện Hoạt động 2, học sinh sẽ gặp các trường hợp sau:

a) Tạo ra khoảng trống giữa các từ (gõ phím cách);

b) Xuống dòng;

c) Gõ nhầm.

Giáo viên quan sát và hỗ trợ học sinh xử lí các trường hợp có thể xảy ra như đã nêu ở trên.

- Ở Hoạt động 3, giáo viên có thể hướng dẫn chung cả lớp cách lưu văn bản (giáo viên thực hiện mẫu), chú ý trường hợp máy tính tự động lấy một vài kí tự đầu tiên trong văn bản làm tên văn bản và trường hợp muốn đặt tên riêng cho văn bản. Giáo viên lưu ý học sinh chọn thư mục lưu trữ văn bản đã soạn (thường được lưu trữ trong thư mục tổ và thư mục lớp).

- Trong Hoạt động 4, giáo viên yêu cầu học sinh đọc và thực hiện thao tác đóng trang soạn thảo văn bản.

Lưu ý: Giáo viên nhắc nhở học sinh cần phải lưu văn bản trước khi đóng văn bản.

- Trong Hoạt động 5, giáo viên cho học sinh đọc hướng dẫn rồi yêu cầu mở lại văn bản đã lưu.

Lưu ý: Trong hộp thoại Open, học sinh có thể nháy chọn vào văn bản trong thư mục lưu trữ hoặc gõ tên văn bản cần mở vào ô File name.

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên cho học sinh làm việc theo nhóm, học sinh đọc yêu cầu bài tập, thảo luận các công việc cần làm, sau đó luân phiên nhau thực hiện từng bước:

- a) Khởi động phần mềm soạn thảo văn bản Word;
- b) Gõ nội dung đoạn thơ (không dấu);
- c) Lưu văn bản vào máy tính (có thể lấy tên khác phù hợp);
- d) Đóng cửa sổ soạn thảo văn bản;
- e) Mở lại văn bản đã soạn (bao gồm cả cách khởi động lại phần mềm soạn thảo) và sửa hoặc bổ sung vài từ nữa rồi lại lưu lại văn bản vào máy tính.

Ở hoạt động này, các nhóm học sinh ở từng máy sẽ hoàn thành công việc theo tiến độ khác nhau. Nhóm học sinh nào hoàn thành trước sẽ báo cáo giáo viên và giáo viên kiểm tra, đưa ra nhận xét và cho chuyển sang Hoạt động ứng dụng, mở rộng.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này học sinh sẽ vận dụng kiến thức đã học để soạn một văn bản (không dấu) theo ý mình. Giáo viên yêu cầu học sinh thảo luận với bạn, đưa ra chủ đề (có thể là đoạn thơ đã học, một đoạn bài hát đã thuộc, hoặc lấy một đoạn bài học trong sách giáo khoa của một môn học khác) để gõ vào trang soạn thảo, lưu văn bản, đóng văn bản đã soạn và mở lại văn bản ra để chỉnh sửa rồi lưu lại vào máy tính. Trong trường hợp học sinh hoàn thành sớm, giáo viên có thể yêu cầu học sinh tiếp tục gõ thêm nội dung vào văn bản vừa gõ, hoặc gõ văn bản khác. Giáo viên nhận xét kết quả học tập của học sinh (theo từng máy).

Lưu ý: Giáo viên cho học sinh thử gõ theo 2 cách rồi nhận xét sự khác biệt giữa cách gõ Shift + Enter và cách gõ Enter, đồng thời giải thích thêm khi gõ Shift + Enter thì dòng mới vẫn thuộc đoạn văn bản đang gõ. Nếu gõ Enter thì sẽ chuyển sang đoạn văn bản mới (thông thường, khoảng cách giữa 2 đoạn liền nhau sẽ lớn hơn khoảng cách giữa 2 dòng liền nhau trong cùng một đoạn, dòng đầu mỗi đoạn thường lùi vào trong một chút).

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên yêu cầu học sinh trao đổi để trả lời các câu hỏi:

- + Làm thế nào để khởi động phần mềm soạn thảo Word?
- + Xoá kí tự trên trang soạn thảo bằng cách nào?
- + Xuống dòng trong trang soạn thảo thực hiện như thế nào?
- + Lưu văn bản, mở văn bản như thế nào?
- + Gõ chữ in hoa như thế nào?

Bài 2

GỠ CÁC CHỮ Ẻ, Ậ, Đ, Ê, Ô, Ơ, Ư

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết được cách gõ các chữ ẻ, ậ, đ, ê, ô, ơ, ư theo kiểu gõ Telex hoặc VNI;
- Soạn được một đoạn văn bản có các chữ ẻ, ậ, đ, ê, ô, ơ, ư.

II. CHUẨN BỊ


- Kiểm tra trước hệ thống thư mục dành cho từng nhóm học sinh đã được bố trí ở từng máy;
- Chuẩn bị sẵn một số văn bản ngắn tiếng Việt trong vài phiếu học tập để học sinh khá/giỏi rèn luyện thêm.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản


- Giáo viên tổ chức cho học sinh thảo luận nhóm về cách gõ các chữ tiếng Việt như ẻ, ậ, đ, ê, ô, ơ, ư... (Học sinh quan sát trên bàn phím và không thấy có phím nào thể hiện các chữ đặc biệt này. Tuy nhiên, có thể vài học sinh biết trước cách gõ chữ tiếng Việt và giải thích cho bạn về cách gõ đó). Sau khi các nhóm thảo luận, giáo viên yêu cầu học sinh thực hiện các công việc sau:

a) Khởi động phần mềm soạn thảo Word.

b) Chọn biểu tượng  rồi tìm hiểu chức năng cho phép lựa chọn bảng mã Unicode và lựa chọn kiểu gõ tiếng Việt theo hướng dẫn.

- Giáo viên cũng có thể tổ chức cho học sinh làm việc theo nhóm (cùng một máy), tìm hiểu cách gõ chữ tiếng Việt theo kiểu Telex. Từng học sinh trong nhóm thực hiện đọc hướng dẫn ở Hoạt động 1c rồi gõ các phím kí tự sau đó tiếp tục gõ các kí tự tiếng Việt theo kiểu Telex ở Hoạt động 1d.

Chú ý: Để dễ nhớ, giáo viên gợi ý học sinh xem các chữ â, ô, ê, đ có dạng “đội mũ”, còn các chữ ă, ơ, ư là chữ dạng “có râu”, từ đó có thể nêu “quy tắc” trong cách gõ kiểu Telex “gõ đúng thì đội mũ”; “thêm w thì có râu”; để học sinh sẽ dễ nhớ hơn.

- Ở Hoạt động 2, giáo viên giúp học sinh tìm hiểu cách gõ chữ tiếng Việt theo kiểu VNI bằng cách nhấp chuột vào biểu tượng  và sau đó chọn kiểu gõ VNI. Giáo viên gợi ý để học sinh biết cách gõ chữ tiếng Việt theo kiểu VNI (thủ gõ các chữ â, ô, ê, ă, ơ, ư, đ). Từng nhóm học sinh gõ các chữ tiếng Việt ở Hoạt động 1d theo kiểu VNI rồi yêu cầu cho học sinh nhận xét và lựa chọn một kiểu gõ để luyện tập và sử dụng kiểu gõ đó để gõ văn bản (thông thường việc lựa chọn sẽ phụ thuộc truyền thống gõ chữ tiếng Việt ở từng vùng, miền khác nhau).

- Với học sinh ở các nhóm máy đã hoàn thành các bài tập ở Hoạt động cơ bản, giáo viên cho các em chuyển sang Hoạt động thực hành.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên yêu cầu học sinh làm việc cá nhân ở Hoạt động 1a, 1b. Trong hoạt động này, học sinh chưa cần thực hiện trên máy tính, học sinh đọc nội dung trong bảng ở sách học sinh, viết tiếp các từ còn thiếu vào chỗ trống trong bảng, kiểm tra kết quả bằng cách gõ các từ đó theo kiểu Telex hoặc VNI trên máy tính.

- Trong Hoạt động 2, giáo viên cho phép học sinh lựa chọn kiểu gõ thích hợp để gõ văn bản tiếng Việt. Giáo viên cần theo dõi hoạt động ở các nhóm máy và đảm bảo học sinh nào cũng phải có cơ hội được gõ văn bản. Các học sinh cùng một máy phải luân phiên nhau thực hành trên máy tính, khi bạn gõ văn bản, học sinh khác theo dõi, nhận xét và giúp bạn.

Lưu ý: Giáo viên cần hỗ trợ kịp thời học sinh khi gặp khó khăn. Các khó khăn nảy sinh đôi khi khá ngẫu nhiên như: khó khăn di chuyển con trỏ, xuống dòng,

khi xoá một số kí tự, không gõ được chữ tiếng Việt (có thể gõ 3 lần hoặc ngẫu nhiên chuyển sang chế độ gõ tiếng Anh...), gõ nhầm thành dạng chữ in hoa (do gõ ngẫu nhiên vào phím Caps Lock...).

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Để thực hiện Hoạt động 1, học sinh cần xác định con vật mình yêu thích và mô tả con vật đó. Hoạt động này đòi hỏi sự sáng tạo của học sinh. Giáo viên có thể gợi ý học sinh mô tả con vật bằng vài dòng ngắn. Ví dụ như:

- + Con chó (mèo,...) của nhà em tên là.
- + Hình dáng, màu lông,... của nó,...
- + Em thích nó, vì...

Trường hợp các học sinh cùng một máy thích hai con vật khác nhau thì có thể cho mỗi bạn mô tả trước, sau đó các bạn khác soạn bài của mình. Chú ý rằng, học sinh sẽ gõ tiếng Việt không có các dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng (bài sau mới học).

- Học sinh thảo luận với bạn cùng máy, có thể so sánh về các quy tắc gõ các chữ â, ô, ê, đ, ă, ơ, ư theo hai kiểu Telex và VNI (giống nhau ở chỗ: muốn có các chữ này đều phải gõ thêm một kí tự nữa, khác nhau ở chỗ: với Telex thì thêm kí tự chữ gõ đúp hoặc gõ thêm w, với VNI thì thêm kí tự số). Trường hợp học sinh nào hoàn thành sớm công việc, giáo viên cho tiếp nhiệm vụ, gõ tiếp một đoạn văn bản tiếng Việt (giáo viên đã chuẩn bị sẵn phiếu học tập) hoặc tả chi tiết thêm về con vật mà học sinh yêu thích.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên cho học sinh nhắc lại các cách gõ chữ tiếng Việt đã được học.
- Giáo viên giúp học sinh hiểu rằng: có nhiều cách gõ chữ tiếng Việt và mỗi học sinh chỉ cần luyện tập thành thạo một kiểu gõ.

Bài 3

GỖ CÁC DẤU SẮC, HUYỀN, HỎI, NGÃ, NẶNG

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết được cách gõ dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng theo kiểu Telex hoặc VNI;
- Soạn được một đoạn văn bản tiếng Việt đơn giản, có dấu.

II. CHUẨN BỊ

- Giáo viên cần kiểm tra trước hệ thống thư mục dành cho từng nhóm học sinh được bố trí ở từng máy.
- Giáo viên cần chuẩn bị sẵn vài phiếu học tập để hỗ trợ học sinh khá/giỏi.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên cho học sinh thực hiện các việc sau: khởi động phần mềm soạn thảo Word, rồi cho học sinh thảo luận về cách gõ các dấu tiếng Việt: sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng trong trang soạn thảo; học sinh có thể kiểm tra trên bàn phím và thấy rằng không đủ phím để gõ các dấu thanh vào trang soạn thảo. Cũng có vài học sinh biết trước cách gõ chữ tiếng Việt và giải thích cách gõ cho bạn mình.

- Ở Hoạt động 1a, 1b, giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm, sau đó yêu cầu học sinh đọc thông tin trong bảng, cùng bạn thảo luận cách gõ dấu thanh theo kiểu gõ Telex rồi kiểm tra lại cách gõ các dấu thanh bằng cách gõ các từ ở ý 4, Hoạt động 1b vào trang soạn thảo.

- Giáo viên giúp học sinh tìm hiểu các hướng dẫn trong bảng ở Hoạt động 2 về cách gõ các dấu sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng theo kiểu VNI, sau đó gõ lại các chữ ở ý 4 Hoạt động 1b theo kiểu gõ VNI.

B. Hoạt động thực hành

- Ở Hoạt động 1a và Hoạt động 1b, học sinh chưa cần dùng máy tính ngay, giáo viên yêu cầu các em dựa vào kiến thức đã học về cách gõ tiếng Việt (kiểu Telex và kiểu VNI) rồi điền các từ còn thiếu vào các ô trống trong bảng cho thích hợp. Sau đó, học sinh cùng nhau kiểm tra bằng cách gõ trên máy tính.

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm để thực hiện Hoạt động 2, cho học sinh trong cùng một máy thay nhau gõ văn bản “Đế Mèn kể chuyện”, khi một bạn gõ văn bản thì bạn khác kiểm tra, góp ý cho bạn mình về cách gõ, các bạn luân phiên gõ các câu trong văn bản.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Trong Hoạt động 1, học sinh có thể chọn bất kì đoạn văn bản nào mà các em thích (lấy từ sách Tiếng Việt 3 hoặc sách Tìm hiểu Tự nhiên và Xã hội 3). Tuy nhiên, không nên lấy đoạn văn bản có nội dung quá dài.

- Giáo viên yêu cầu học sinh so sánh sự giống nhau và khác nhau của hai kiểu gõ Telex và VNI: Giống nhau ở chỗ: thêm các kí tự vào sau từ cần thêm dấu tiếng Việt; Khác nhau ở chỗ: với kiểu Telex thì thêm lần lượt các kí tự s, f, r, x, j; với kiểu VNI thì gõ thêm lần lượt các kí tự số: 1;2; 3; 4; 5.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên cho học sinh nhắc lại các cách gõ dấu tiếng Việt vừa học.

- Giáo viên giúp học sinh hiểu rằng: có nhiều cách gõ dấu tiếng Việt và mỗi học sinh chỉ cần luyện tập thành thạo một kiểu gõ.

Bài 4

CHỌN PHÔNG CHỮ, CỖ CHỮ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách chọn được phông chữ, cỡ chữ khi soạn thảo văn bản;
- Luyện tập chọn phông chữ, cỡ chữ trong soạn thảo văn bản tiếng Việt.

II. CHUẨN BỊ

Các phông chữ sử dụng trong bài học được cài sẵn trên từng máy.


III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản


- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm hoặc theo cặp rồi yêu cầu học sinh quan sát và so sánh hai đoạn văn bản ở Hoạt động 1. Hai đoạn văn bản này có nội dung giống hệt nhau, đoạn văn bản ở bên trái trình bày theo cùng một phông chữ, cùng một cỡ chữ. Đoạn văn bản bên phải có một số câu, chữ được trình bày theo các kiểu khác nhau như cỡ chữ to hơn, phông chữ khác.

- Ở Hoạt động 2a, giáo viên tổ chức học sinh làm việc chung cả lớp. Học sinh quan sát và cùng nhau xác định phông chữ và cỡ chữ hiển thị trong ô phông chữ và ô cỡ chữ. Sau đó giáo viên yêu cầu học sinh mở một văn bản trong thư mục có sẵn và chỉ ra được rằng đoạn văn bản nào đó trình bày theo phông chữ nào và cỡ chữ bao nhiêu.

- Giáo viên yêu cầu học sinh thực hiện lần lượt các thao tác theo chỉ dẫn ở Hoạt động 2b theo trình tự:

+ Giáo viên hướng dẫn học sinh chọn nút lệnh  ở ô phông chữ, đọc tên một vài phông chữ hiện lên trong danh sách (chú ý rằng đọc tên các phông chữ là

“tương đối”) rồi chọn phông chữ Times New Roman (có thể kéo thanh trượt để tìm, hoặc gõ tên phông chữ Times New Roman vào ô trống) để chọn. Giáo viên yêu cầu học sinh gõ vài từ tiếng Việt để kiểm tra phông chữ vừa chọn (giáo viên có thể lưu ý học sinh rằng kiểu chữ này là kiểu “có chân”, thường được dùng nhiều trong các văn bản, báo chí,...). Học sinh nêu cỡ chữ tương ứng của các từ tiếng Việt vừa gõ sau đó điền kết quả vào chỗ chấm trong bảng.

+ Học sinh chọn nút lệnh  ở ô cỡ chữ, nêu các cỡ chữ có thể chọn trong danh sách. Chọn cỡ chữ 20, gõ vài từ tiếng Việt để kiểm tra cỡ chữ vừa chọn (điền tiếp từ thích hợp vào chỗ chấm trong bảng).

- Ở Hoạt động 3, giáo viên cho học sinh đọc cách chọn phông chữ và cỡ chữ cho một phần đoạn văn bản, sau đó thử chọn phông chữ, cỡ chữ khác nhau cho các phần khác nhau của đoạn văn bản. Các nhóm kiểm tra kết quả chọn phông chữ và cỡ chữ của nhau. Giáo viên kiểm tra nhanh kết quả làm việc của các nhóm.

B. Hoạt động thực hành

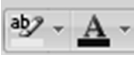
- Giáo viên yêu cầu học sinh thực hiện lần lượt các yêu cầu ở Hoạt động 1.

Lưu ý: Học sinh ở các máy có thể chọn các phông chữ và cỡ chữ tùy ý, kết quả gõ văn bản của các máy khi đó cũng sẽ khác nhau.

- Giáo viên yêu cầu học sinh đọc và thảo luận về phông chữ, cỡ chữ thể hiện trong văn bản mẫu “Sa Pa”. Sau đó, học sinh thay phiên gõ văn bản và điều chỉnh phông chữ, cỡ chữ theo đúng mẫu. Các nhóm kiểm tra chéo kết quả soạn văn bản của nhau, giáo viên kiểm tra kết quả của các nhóm. Nhóm nào hoàn thành công việc trước thì sẽ được giáo viên cho phép chuyển sang hoạt động tiếp theo.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên yêu cầu học sinh ở mỗi máy thảo luận về chủ đề, nội dung đoạn văn bản sẽ soạn, dự kiến phông chữ, cỡ chữ sẽ trình bày. Sau đó, cho phép học sinh trong cùng một máy thay phiên nhau gõ văn bản (thống nhất từng câu và gõ văn bản vào máy). Sau khi đã lưu văn bản vào máy, giáo viên yêu cầu các nhóm kiểm tra sản phẩm của nhau, từng nhóm máy giải thích cho nhóm máy khác về ý tưởng của bài mình soạn, cách lựa chọn phông chữ và cỡ chữ.

- Khi đã hoàn thành Hoạt động 1, giáo viên yêu cầu học sinh có thể tìm hiểu tiếp chức năng của các nút lệnh  trong thẻ Home bằng cách chọn lần lượt từng nút lệnh, sau đó gõ thử một số từ, nhận xét và ghi lại nhận xét. Học sinh trình bày với giáo viên về các chức năng đã tìm hiểu được.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên cho học sinh nêu cách lựa chọn phông chữ, cỡ chữ.
- Giáo viên cho học sinh nhắc lại các cách soạn văn bản với phông chữ và cỡ chữ xác định (có hai cách chính: chọn phông chữ và cỡ chữ trước, sau đó gõ các từ tiếng Việt; hoặc cứ gõ văn bản bình thường, sau đó đánh dấu đoạn văn bản định thay đổi rồi chọn phông chữ và cỡ chữ phù hợp).

Bài 5

CHỌN KIỂU CHỮ, CĂN LỀ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách chọn được phong chữ, cỡ chữ khi soạn thảo văn bản;
- Biết căn lề đoạn văn bản;
- Luyện tập chọn phong chữ, cỡ chữ trong soạn thảo văn bản tiếng Việt.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên chuẩn bị để các máy tính có đủ các phong chữ sẽ học trong bài.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm hoặc theo cặp để thực hiện Hoạt động 1: học sinh quan sát, so sánh hai đoạn văn bản mẫu. Hai đoạn văn bản đó có nội dung giống hệt nhau, đoạn văn bản ở bên trái được trình bày theo cùng một phong chữ, cùng một cỡ chữ. Đoạn văn bản bên phải có các kiểu chữ khác nhau: kiểu in đậm, kiểu in nghiêng, kiểu gạch chân.

- Ở Hoạt động 2, giáo viên có thể tổ chức học sinh làm việc chung cả lớp rồi yêu cầu học sinh chọn các nút lệnh **B** *I* U sau đó gõ vài từ, quan sát và cùng nhau nhận xét để từ đó có thể rút ra được rằng có thể thay đổi các kiểu chữ bằng cách nhấp chuột vào mỗi nút lệnh: kiểu chữ in đậm (chọn **B**), kiểu chữ in nghiêng (chọn *I*), kiểu chữ gạch chân (chọn U).

Trong Hoạt động 2b, giáo viên yêu cầu học sinh thực hiện lần lượt các thao tác theo chỉ dẫn ở rồi điền các từ thích hợp vào chỗ chấm trong bảng.

- Trong Hoạt động 3, giáo viên yêu cầu học sinh cùng bạn quan sát chỉ dẫn trong sách rồi rút ra chức năng của các nút lệnh căn lề. Ví dụ, nhận thấy có các kiểu căn lề: căn lề trái; căn giữa; căn lề phải; căn đều hai bên. Học sinh thực hiện lần lượt từng thao tác và viết các kết quả vào chỗ chấm trong bảng. Giáo viên lưu ý học sinh: khi chọn các nút lệnh căn lề, đoạn văn bản có con trỏ sẽ được căn theo chỉ định; còn lề của các đoạn khác không thay đổi.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên cho học sinh làm việc cá nhân, nối tên chức năng với nút lệnh thích hợp. Các bạn kiểm tra chéo kết quả bài làm của nhau.



- Giáo viên yêu cầu học sinh gõ văn bản “Vịnh Hạ Long” và căn lề theo mẫu. Học sinh ở cùng một máy thay nhau gõ văn bản. Học sinh có thể chọn một trong hai cách để thực hiện như sau:


Cách 1: Chọn nút lệnh thay đổi phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, căn lề của đoạn văn bản, rồi gõ nội dung văn bản.


Cách 2: Gõ nội dung văn bản trước, sau đó chọn từng phần văn bản rồi thực hiện thay đổi phong chữ, kiểu chữ, căn lề cho phần văn bản được chọn.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên gợi ý để học sinh chọn cả ba nút lệnh và thử gõ một số từ, sau đó quan sát và nhận xét kết quả: khi chọn cả ba chức năng in đậm, nghiêng và gạch chân thì ta sẽ gõ được các chữ ở dạng vừa in đậm, vừa nghiêng, vừa gạch chân. Giáo viên cũng lưu ý học sinh có thể chọn hai nút lệnh đồng thời để kết hợp kiểu chữ khác nhau, ví dụ khi chọn nút lệnh in đậm và gạch chân thì kiểu chữ được chọn sẽ có kiểu in đậm và gạch chân.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh chọn lần lượt các nút lệnh   và gõ thử vài từ, sau đó cho nhận xét về chức năng của các nút lệnh này:

+ Nút lệnh  cho phép ta thể hiện các chỉ số dưới từ đang gõ;

+ Nút lệnh  cho phép thể hiện các chỉ số trên từ đang gõ.

Giáo viên có thể cho học sinh khá giỏi tìm hiểu chức năng một vài nút lệnh khác.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên cho học sinh nhắc lại cách lựa chọn kiểu chữ, căn lề; giáo viên yêu cầu học sinh cho biết ý nghĩa của việc trình bày kiểu chữ của văn bản, tình huống nào nên chọn kiểu chữ gì.

- Giáo viên yêu cầu học sinh nêu các cách soạn văn bản với phong chữ và cỡ chữ, kiểu chữ xác định (học sinh có thể nhắc lại một trong hai cách).

Bài 6

LUYỆN TẬP MỘT SỐ KỸ THUẬT TRÌNH BÀY VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Rèn luyện một số kỹ thuật trình bày văn bản như chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, căn lề đoạn văn bản;
- Luyện tập kỹ năng gõ văn bản tiếng Việt.

II. CHUẨN BỊ







Giáo viên chuẩn bị để các máy tính có đủ các phông chữ sẽ học trong bài.


III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành

- Giáo viên có thể cho học sinh thảo luận theo nhóm để trả lời các câu hỏi trong Hoạt động 1, học sinh sẽ có các ý kiến khác nhau, chẳng hạn:

+ Có thể luôn giữ phím Shift và gõ các ký tự thì tiêu đề văn bản sẽ có dạng chữ in hoa. Cũng có thể gõ phím Caps Lock sau đó gõ tiêu đề văn bản.

+ Để chuyển một đoạn văn bản sang dạng chữ in đậm (nghiêng, gạch chân,...) ta “đánh dấu” phần đoạn văn bản đó sau đó chọn nút lệnh , ,  hoặc chọn các nút lệnh , ,  trước, sau đó gõ đoạn văn bản.

+ Để xoá đoạn văn bản, có thể dùng phím  để xoá ký tự trước con trỏ soạn thảo, nhấn phím Delete liên tiếp nhiều lần để xoá ký tự liền sau con trỏ, hoặc đánh dấu văn bản rồi nhấn phím Delete để xoá phần văn bản được chọn. Trong các cách trên, cách cuối cùng thuận tiện hơn. Giáo viên khuyến khích học sinh nêu ý kiến

về cách làm (cách làm nào thuận tiện, nhanh hơn) và nhận xét về các ý kiến mà học sinh đã nêu.

- Giáo viên cho học sinh thực hiện nhiệm vụ ở Hoạt động 2 rồi cho các nhóm máy kiểm tra chéo kết quả của nhau. Giáo viên có thể hướng học sinh thực hiện theo cách chọn phần văn bản cần điều chỉnh rồi thực hiện thay đổi kiểu chữ, cỡ chữ, phông chữ cho phần văn bản đó.

- Giáo viên cho học sinh ở các nhóm máy mở bài “Đế Mèn kể chuyện” đã soạn ở Bài 3, gõ tiếp nội dung và trình bày văn bản theo mẫu sau đó lưu vào thư mục trên máy tính. Giáo viên lưu ý học sinh về cách chọn kiểu chữ khác nhau trong văn bản.

- Sau khi soạn văn bản “Đế Mèn kể chuyện”, giáo viên yêu cầu học sinh thay phiên nhau thực hiện thao tác căn lề (căn lề trái, căn lề phải, căn giữa) cho đoạn văn bản đã gõ.

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên yêu cầu học sinh nhớ lại một câu chuyện bất kì mà các em thích (có thể chỉ nhớ cốt truyện, không cần nhớ rõ chi tiết), sau đó gõ văn bản và trình bày văn bản. Lưu ý học sinh cần nghĩ tiêu đề văn bản phù hợp với nội dung của văn bản.

C. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại các bước thay đổi phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ trong văn bản.

Bài 7

CHÈN HÌNH, TRANH ẢNH VÀO VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách chọn hình, tranh ảnh từ máy tính và chèn vào văn bản;
- Biết cách thay đổi được vị trí của hình, tranh ảnh trong văn bản.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên sưu tầm và lưu một số tranh, ảnh các con vật để minh họa nội dung cho các văn bản mẫu trong sách như ảnh: thỏ, rùa, cây cối, đồi núi... lên từng máy.





III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên đặt vấn đề về một số tình huống cần thiết phải chèn hình hoặc tranh ảnh để minh họa cho một văn bản (ví dụ, chèn hình vuông, hình tròn vào văn bản; chèn tranh ảnh minh họa cho nội dung để văn bản được phong phú, hấp dẫn và rõ ràng hơn).

- Trong Hoạt động 1, giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm thực hiện các thao tác khởi động phần mềm soạn thảo Word; mở một văn bản đã có sẵn. Học sinh thực hiện các bước chèn hình chữ nhật vào vị trí tùy ý của văn bản vừa mở theo hướng dẫn trong sách.

- Trong Hoạt động 2, giáo viên cho học sinh thực hiện thao tác chèn hình vào văn bản và nhận xét tình huống giả định là hình đè lên chữ. Giáo viên không

nên hướng dẫn ngay cách điều chỉnh để hình không đè lên chữ mà cần gợi ý để học sinh nháy lần lượt vào các nút lệnh trong Text Wrapping rồi từ đó rút ra cách thực hiện đúng (có thể một trong các cách sau: ; ; ; )

Giáo viên cho phép học sinh có thể chọn các kiểu trình bày khác nhau, đồng thời di chuyển để thay đổi vị trí hình chữ nhật bằng chuột hoặc các phím mũi tên, thảo luận với bạn về kết quả nhận được trên màn hình.

- Giáo viên giúp học sinh thảo luận, tìm hiểu cách chèn tranh ảnh (có lưu sẵn trên máy tính) vào văn bản. Học sinh đọc hướng dẫn trong sách, thảo luận với nhau và tự thực hiện chèn một tranh nào đó vào văn bản theo các bước (ban đầu chưa yêu cầu học sinh chèn tranh có nội dung minh họa phù hợp với nội dung văn bản). Giáo viên yêu cầu học sinh tìm cách bố trí tranh minh họa không đè lên chữ, di chuyển đến vị trí thích hợp (cách làm giống như phần chèn và di chuyển hình).

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên yêu cầu học sinh đọc đề bài, thảo luận về yêu cầu của bài sau đó cùng nhau thực hiện các yêu cầu:

- Gõ văn bản.
- Chèn ảnh nhân vật (rùa, thỏ, cây cỏ,...) vào văn bản để minh họa cho nội dung.
- Trình bày văn bản (chọn phong chữ, cỡ chữ, kiểu chữ,...) theo ý của mình. Giáo viên hỗ trợ học sinh khi chọn thư mục có chứa tranh ảnh (chẳng hạn thư mục Picture library), di chuyển tranh đến vị trí thích hợp, bố trí để tranh, ảnh không đè lên chữ...

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên hướng dẫn học sinh soạn chủ đề giới thiệu các thành viên trong gia đình (ông bà, bố mẹ, anh chị em,...). Sử dụng bức tranh đã vẽ về các thành viên trong gia đình đã vẽ ở Bài 7, Chủ đề 2 rồi sau đó chèn vào vị trí thích hợp.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Cách chèn hình, tranh ảnh vào văn bản.
- Các cách bố trí hình, tranh ảnh để không đè lên chữ.

Bài 8

THỰC HÀNH: BỔ SUNG MỘT SỐ KỸ THUẬT SOẠN THẢO VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách sử dụng một số phím tắt để thay đổi kiểu chữ;
- Biết cách in một văn bản ra giấy.

II. CHUẨN BỊ

- Trường hợp phòng học được trang bị máy in thì bố trí một máy in để trên bàn giáo viên, chuẩn bị sẵn vài tờ giấy để in văn bản. Máy in được kết nối với máy của giáo viên.

- Chuẩn bị USB để chép tệp văn bản sau khi học sinh thực hiện để chuyển lên máy của giáo viên để in.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành



- Giáo viên yêu cầu học sinh đọc thông tin trong sách rồi trả lời các câu hỏi trong Hoạt động 1.

- Giáo viên yêu cầu học sinh đọc và thảo luận với nhau rồi điền tiếp các câu trả lời thích hợp vào chỗ chấm trong bảng ở Hoạt động 2.

- Giáo viên yêu cầu học sinh cùng nhau gõ và trình bày văn bản “Bảo vệ môi trường là trách nhiệm của chúng ta” theo mẫu. Giáo viên có thể yêu cầu học sinh tự chèn tranh, ảnh thích hợp vào văn bản.

Trường hợp phòng học có máy in, giáo viên cho một vài nhóm chép tệp văn bản đã gõ, đưa lên máy của giáo viên, thực hiện các thao tác in.

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên yêu cầu học sinh đọc yêu cầu trong hoạt động và thực hiện nhiệm vụ: học sinh sẽ thử sửa chữa nội dung trong một đoạn văn bản, sau đó thử kiểm tra khả năng quay lại trạng thái văn bản trước đó. Giáo viên có thể đặt vấn đề “em đã lỡ xoá một đoạn văn bản ở bước trước đó, bây giờ em muốn lấy lại đoạn văn bản đó và chép vào đầu văn bản ở trạng thái hiện giờ, em làm thế nào?”. Giáo viên gợi ý để học sinh nháy chọn từng nút lệnh  và  rồi sau đó rút ra nhận xét.

C. Củng cố bài học

Giáo viên cho học sinh nêu về:

- Cách gõ tổ hợp phím tắt để chọn kiểu chữ thích hợp;
- Các thao tác in văn bản ra giấy;
- Cách chèn hình, tranh ảnh.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

LUYỆN GÕ BÀN PHÍM VỚI PHẦN MỀM TUX TYPING

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ biết cách tự rèn luyện kỹ năng gõ bàn phím bằng 10 ngón tay thông qua các trò chơi.

II. CHUẨN BỊ


Giáo viên cài đặt phần mềm Tux Typing lên máy học sinh và đưa biểu tượng



ra màn hình nền.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

- Giáo viên tổ chức lớp học theo nhóm máy, trong nhóm máy đó học sinh có kỹ năng gõ bàn phím tương đương nhau (tránh việc tổ chức từng nhóm máy có học sinh có kỹ năng gõ bàn phím chưa thành thạo với các học sinh có kỹ năng gõ bàn phím tốt hơn).



- Giáo viên yêu cầu từng nhóm máy thực hiện khởi động phần mềm, trong màn hình chính chọn trò chơi  Fish Cascade. Giáo viên hướng dẫn từng nhóm máy chọn mức chơi phù hợp (Dễ – Các nhóm máy có kỹ năng gõ bàn phím máy tính chưa thành thạo, Trung bình – Các nhóm máy có kỹ năng gõ máy tính tương đối tuy nhiên còn chậm, Khó – Các nhóm máy có kỹ năng gõ máy tính tốt, gõ nhanh được nhiều kí tự trên bàn phím).

- Đối với các nhóm học sinh chọn mức chơi dễ, khi các em đã hoàn thành trò chơi một cách tương đối tốt, giáo viên hướng dẫn các nhóm máy này chuyển sang mức độ chơi khó hơn.

- Trong trò chơi Fish Cascade có các chủ đề trò chơi như sau:

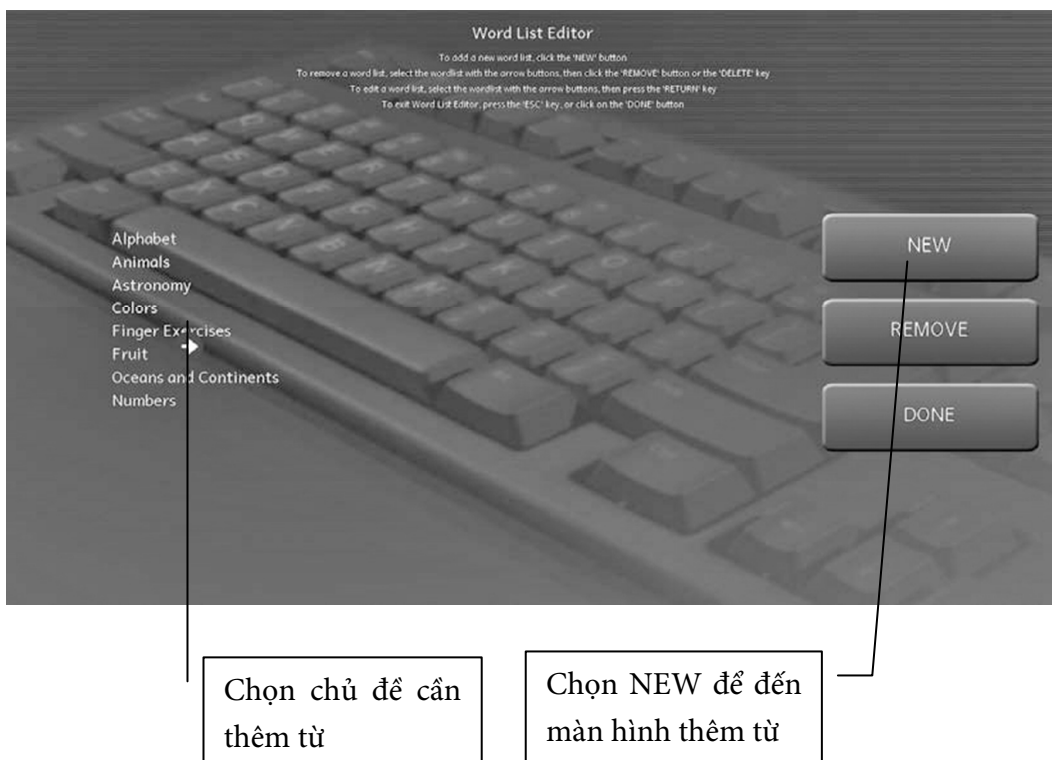
Tên chủ đề	Giới thiệu nội dung
Alphabet	Gõ các chữ cái
Animals	Gõ các từ có chủ đề động vật
Astronomy	Gõ các từ có chủ đề thiên văn học
Colors	Gõ các từ có chủ đề màu sắc
Finger Exercises	Luyện tập gõ các chữ cái theo từng ngón tay
Fruit	Gõ các từ có chủ đề trái cây
Oceans and Continents	Gõ các từ có chủ đề đại dương và lục địa
Numbers	Gõ các chữ số
Plants	Gõ các từ có chủ đề thực vật
Shapes	Gõ các từ có chủ đề hình học
Trees	Gõ các từ có chủ đề các loài cây
Short Words	Gõ các từ có độ dài ngắn
Medium Words	Gõ các từ có độ dài trung bình
Long Words	Gõ các từ có độ dài dài

Lưu ý: Giáo viên nhắc nhở học sinh trong màn hình danh sách trò chơi, nháy

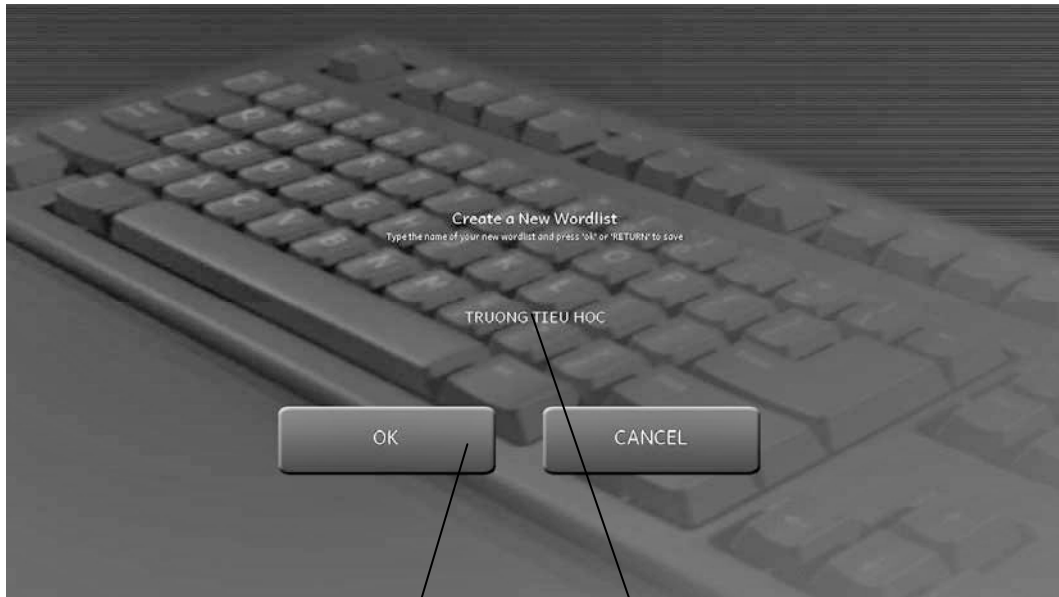
chọn  để quay về danh sách trò chơi trước, nháy chọn  để đến danh sách trò chơi sau.

- Giáo viên có thể tạo thêm các từ trong danh sách mỗi chủ đề để học sinh luyện tập bằng cách:

+ Trong màn hình chính chọn  chọn tiếp , màn hình chỉnh sửa hoặc thêm từ xuất hiện như hình dưới:




+ Màn hình thêm từ xuất hiện như hình dưới:



Chọn OK để thêm từ

Gỡ từ cần thêm

- Giáo viên hướng dẫn chung cả lớp các bài luyện tập trong phần  để học sinh có thể luyện tập gõ bàn phím ở lớp hoặc tự rèn luyện gõ bàn phím ở nhà.

Chủ đề 4 THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

Bài 1



LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Tạo được trang trình chiếu mới, xoá trang trình chiếu đã có;
- Soạn được nội dung đơn giản vào trang trình chiếu;
- Biết cách lưu bài trình chiếu đã soạn vào thư mục máy tính.

II. CHUẨN BỊ

Máy tính cài đặt sẵn phần mềm PowerPoint và phần mềm UniKey, có các biểu tượng  và  trên màn hình nền ở từng máy của học sinh.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên giới thiệu sơ lược chức năng của phần mềm trình chiếu PowerPoint, giúp các em hiểu được mục đích sử dụng phần mềm trình chiếu PowerPoint trong học tập.

- Trong Hoạt động 1, học sinh khởi động phần mềm trình chiếu, giáo viên yêu cầu học sinh quan sát màn hình chính của trang trình chiếu, rồi so sánh điểm giống nhau và khác nhau giữa vùng soạn thảo trong trang trình chiếu PowerPoint

vùng soạn thảo trong phần mềm Word (giống nhau: vùng soạn thảo đều có màu trắng, nằm giữa màn hình phần mềm; khác nhau: vùng soạn thảo trong trang trình chiếu PowerPoint thường có hai ô tách biệt, khi nháy vào từng ô thì con trỏ soạn thảo sẽ xuất hiện).

- Giáo viên yêu cầu học sinh soạn tiêu đề và nội dung vào trang trình chiếu theo hướng dẫn trong Hoạt động 2, lưu ý học sinh có thể gõ lại thông tin trong hình hoặc có thể chọn tiêu đề, nội dung bất kì. Từng nhóm thực hiện hoạt động, có thể phân công một bạn gõ tiêu đề, một bạn gõ nội dung vào trang trình chiếu. Giáo viên lưu ý học sinh cách gõ nội dung trong phần mềm PowerPoint tương tự cách gõ nội dung trong phần mềm Word.

- Ở Hoạt động 3, 4, giáo viên cho các thành viên trong nhóm thực hiện lần lượt từng thao tác thêm trang trình chiếu, xoá trang trình chiếu hoặc luân phiên nhau thực hiện các thao tác thêm rồi xoá trang trình chiếu.

Lưu ý: Giáo viên lưu ý học sinh không xoá trang trình chiếu đầu tiên đã có nội dung.

- Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại cách lưu bài soạn thảo trong phần mềm Word từ đó hướng dẫn học sinh cách lưu bài trình chiếu trên phần mềm PowerPoint hoàn toàn giống với cách lưu bài soạn thảo trên phần mềm Word.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm thảo luận về chủ đề sẽ soạn trong bài trình chiếu, yêu cầu mỗi nhóm tự phân công nhiệm vụ cho nhau, một nửa số học sinh trong nhóm sẽ chuẩn bị nội dung tóm tắt về thân cây và rễ cây, một nửa số học sinh còn lại trong nhóm sẽ chuẩn bị nội dung tóm tắt về lá cây và hoa quả, sau đó soạn nội dung đã chuẩn bị vào trang trình chiếu, các bạn có thể luân phiên nhau thực hiện soạn nội dung bài trình chiếu, các bạn còn lại nhận xét và hỗ trợ bạn trong quá trình soạn nội dung.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh lưu bài trình chiếu vào đúng thư mục có tên tổ hoặc tên nhóm của mình.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này không chỉ giúp học sinh ôn tập lại các thao tác mở phần mềm trình chiếu, tạo trang trình chiếu, soạn nội dung cho trang trình chiếu, lưu bài trình chiếu vào thư mục máy tính mà còn hướng dẫn học sinh cách sử dụng phím tắt để tạo nhanh một trang trình chiếu, lưu bài trình chiếu. Giáo viên cần quan sát, hướng dẫn học sinh thực hiện được thao tác sử dụng phím tắt.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh trả lời các câu hỏi:

- Một bài trình chiếu có thể có nhiều trang hay không?
- Việc gõ câu tiếng Việt, soạn nội dung vào trang trình chiếu giống với phần mềm nào em đã được học?
- Em hãy nhắc lại tổ hợp phím tắt sử dụng để tạo một trang trình chiếu mới, lưu bài trình chiếu vào thư mục máy tính.

Bài 2

THAY ĐỔI BỐ CỤC, PHÔNG CHỮ, KIỂU CHỮ, CĂN LỀ

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách lựa chọn và thay đổi bố cục hợp lí cho trang trình chiếu;
- Thay đổi được cỡ chữ, kiểu chữ, căn lề nội dung trong trang trình chiếu.

II. CHUẨN BỊ

Các phông chữ trong bài học được cài sẵn lên từng máy.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên yêu cầu học sinh nhận xét về bố cục mặc định của trang trình chiếu lúc tạo bài trình chiếu mới, gợi mở vấn đề có thể thay đổi bố cục mặc định của trang trình chiếu. Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện thay đổi bố cục trang trình chiếu, từng học sinh luân phiên nhau chọn bố cục cho trang trình chiếu có trong thẻ Layout rồi so sánh bố cục trang trình chiếu mà mình chọn với bố cục trang trình chiếu của bạn đã chọn.

- Học sinh đọc thông tin, quan sát thẻ Home rồi nổi chức năng đúng với nút lệnh. Giáo viên yêu cầu học sinh soạn một nội dung ngắn tùy ý vào trang trình chiếu đã chọn bố cục ở Hoạt động 1, thực hiện thay đổi phông chữ, cỡ chữ, thay đổi kiểu chữ, căn lề nội dung trong trang trình chiếu tùy ý.

B. Hoạt động thực hành

- Học sinh thực hiện tạo bài trình chiếu gồm hai trang có bố cục theo mẫu, học sinh luân phiên nhau gõ tiêu đề và nội dung vào trang trình chiếu thứ nhất sau đó thảo luận nhóm để điều chỉnh phong chữ, cỡ chữ, kiểu chữ theo đúng yêu cầu.

- Nếu nhóm nào hoàn thành sớm thì giáo viên có thể cho soạn thêm nội dung về lợi ích của cây xanh vào trang trình chiếu thứ 2.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng nút lệnh Duplicate Slide để sao chép bố cục và nội dung giống với trang trình chiếu được chọn, lưu ý để học sinh tự thực hiện, nhận xét bố cục trang trình chiếu mới để rút ra được chức năng của nút lệnh Duplicate Slide và lợi ích khi sử dụng nút lệnh này nhằm giúp tạo trang trình chiếu nhanh chóng và thuận tiện.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên lưu ý học sinh nên thực hiện thao tác chọn bố cục nội dung trang trình chiếu trước khi soạn nội dung vào trang trình chiếu.

- Yêu cầu học sinh so sánh cách thay đổi phong chữ, cỡ chữ, kiểu chữ nội dung trong phần mềm PowerPoint và phần mềm Word.

Bài 3



CHÈN HÌNH, TRANH ẢNH VÀO TRANG TRÌNH CHIẾU

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Chèn được hình, tranh ảnh vào trang trình chiếu;
- Thay đổi được vị trí của hình, tranh ảnh trong trang trình chiếu.

II. CHUẨN BỊ

- Giáo viên cài đặt trước các phần mềm PowerPoint và UniKey, có các biểu tượng  và  trên màn hình nền ở từng máy của học sinh;

- Giáo viên sưu tầm và lưu một số tranh, ảnh sử dụng trong bài học như hình ảnh động vật, hình ảnh bảo vệ môi trường, hình ảnh biển báo, đèn giao thông... đặt vào thư mục trên mỗi máy tính.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên yêu cầu học sinh nhắc lại cách chèn hình, tranh ảnh trong phần mềm Word, từ đó gợi ý cho học sinh cách chèn hình, tranh ảnh vào phần mềm PowerPoint tương tự cách chèn hình, tranh ảnh vào phần mềm Word.

Giáo viên yêu cầu học sinh quan sát thẻ Insert trong phần mềm PowerPoint, chỉ ra được nút lệnh chèn ảnh, nút lệnh chèn hình vào trang trình chiếu rồi thực hiện làm bài tập nối nút lệnh đúng với chức năng trong sách. Giáo viên yêu cầu các bạn trong nhóm luân phiên thực hiện chọn hình bất kì mà các em thích rồi chèn hình vào trang trình chiếu.

- Trong Hoạt động 2, giáo viên yêu cầu học sinh tạo một trang trình chiếu mới có bố cục tùy ý rồi thực hiện chèn hình hoặc tranh ảnh vào trang trình chiếu. Các bạn trong nhóm luân phiên nhau thực hiện thay đổi kích thước (phóng to, thu nhỏ) của hình, thay đổi các vị trí khác nhau của hình, tranh ảnh trong trang trình chiếu theo hướng dẫn.

B. Hoạt động thực hành

- Sau khi học sinh vẽ bức tranh có chủ đề “Ngôi nhà của em”, giáo viên hướng dẫn học sinh lưu bức tranh chủ đề ngôi nhà của em vào thư mục trên máy tính sao cho dễ tìm kiếm nhất.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện chèn bức tranh đã vẽ vào trang trình chiếu, chú ý hướng dẫn học sinh lựa chọn bố cục trang trình chiếu, thay đổi kích thước và vị trí của tranh ảnh sao cho hợp lí.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên yêu cầu học sinh sử dụng hình ảnh về bảo vệ môi trường có sẵn trong thư mục mà giáo viên đã chuẩn bị để chèn vào trang trình chiếu, hình ảnh đèn tín hiệu giao thông học sinh có thể vẽ bằng phần mềm Paint rồi chèn vào trang trình chiếu.

Lưu ý: Giáo viên hướng dẫn học sinh lựa chọn bố cục trang trình chiếu, trình bày phông chữ, kiểu chữ, vị trí tranh ảnh trong trang trình chiếu sao cho hợp lí và đẹp mắt.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh:

- Nhắc lại thao tác chèn hình, tranh ảnh vào trang trình chiếu.
- Phát biểu về sự cần thiết phải điều chỉnh vị trí và kích thước của tranh, ảnh.

Bài 4

THAY ĐỔI NỀN

VÀ BỔ SUNG THÔNG TIN VÀO TRANG TRÌNH CHIẾU

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách chọn nền trang trình chiếu từ mẫu có sẵn;
- Thêm được các thông tin về trang trình chiếu như: tác giả, ngày, tháng soạn bài trình chiếu, số thứ tự trang trình chiếu...

II. CHUẨN BỊ

Một số hình ảnh minh họa về chủ đề học sinh sẽ soạn trong bài học.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Trong Hoạt động 1, giáo viên tổ chức học sinh theo nhóm để thực hiện tạo và thay đổi nền cho trang trình chiếu.

Lưu ý: Mỗi học sinh tạo riêng một trang trình chiếu, thay đổi màu nền cho trang trình chiếu rồi lưu bài trình chiếu thành một file trình chiếu chung.

- Giáo viên gợi ý học sinh thực hiện thao tác bổ sung thông tin vào bài trình chiếu theo các bước hướng dẫn rồi lưu lại bài trình chiếu vào thư mục trên máy tính.

Lưu ý: Học sinh có thể tạo bài trình chiếu mới rồi bổ sung thêm thông tin hoặc mở bài trình chiếu đã soạn ở các bài trước rồi thêm thông tin.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên yêu cầu các nhóm học sinh thảo luận, lựa chọn bố cục trình bày cho từng trang trình chiếu rồi soạn nội dung và trình bày nội dung trong trang trình chiếu (gõ lại tiêu đề và nội dung cho sẵn trong sách).

- Giáo viên lưu ý học sinh lựa chọn bố cục cho trang 2, 3 của bài trình chiếu sao cho hợp lý để trình bày nội dung và hình ảnh minh họa cho nội dung đó (chọn phông chữ, cỡ chữ, màu chữ cho phù hợp với nội dung đẹp mắt và rõ ràng).

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Ở hoạt động này giáo viên có thể hướng dẫn học sinh tạo bài trình chiếu mới gồm 2 trang khác nhau hoặc hướng dẫn học sinh mở lại bài trình chiếu đã tạo ở Hoạt động 1 phần Hoạt động cơ bản.

- Giáo viên cho học sinh thực hành để phát hiện ra chức năng của nút lệnh:

+ **Apply to All Slides** : Để thay đổi màu nền cho các trang trình chiếu trong bài trình chiếu.

+ **Apply to Selected Slides** : Để thay đổi màu nền cho trang trình chiếu được chọn.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên yêu cầu học sinh nhắc lại các bước soạn bài trình chiếu hoặc tổ chức chơi trò chơi bằng cách tạo các thẻ học tập, mỗi thẻ học tập là một bước soạn bài trình chiếu, yêu cầu mỗi nhóm thực hiện sắp xếp các thẻ học tập đó theo thứ tự các bước trình chiếu đúng, nhóm nào thực hiện nhanh nhất và chính xác nhất sẽ giành chiến thắng.

Bài 5

SỬ DỤNG BÀI TRÌNH CHIẾU ĐỂ THUYẾT TRÌNH

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ trình bày được nội dung các trang trình chiếu trước thầy/cô giáo và các bạn.

II. CHUẨN BỊ

Phòng máy tính có máy chiếu (Projector).

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên cho từng nhóm học sinh thực hiện trình chiếu bài trình chiếu đã soạn ở Bài 3 phần Hoạt động ứng dụng, mở rộng theo hướng dẫn trong sách. Giáo viên lưu ý học sinh sử dụng các phím tắt để trình chiếu hoặc tắt chế độ trình chiếu.

- Giáo viên hướng dẫn thêm cho học sinh các bước chuẩn bị và thuyết trình như sau:

+ Lập kế hoạch: Giáo viên hướng dẫn học sinh cách tìm hiểu mục đích, chủ đề cần giới thiệu cho người nghe, chuẩn bị nội dung ngắn gọn, đầy đủ thông tin trong các trang trình chiếu;

+ Chuẩn bị cấu trúc bài trình chiếu: Cần chuẩn bị theo các phần như: mở đầu; các mục nội dung chính; kết luận;

+ Thực hành: Nên tập thuyết trình trước máy tính hoặc nhóm bạn để tiếp nhận những góp ý hoặc điều chỉnh về nội dung, cách thuyết trình trước khi thuyết trình trước nhiều người;

+ Thuyết trình: Khi trình bày trước nhiều người, cần lưu ý đến cử chỉ, mắt nhìn, sử dụng bút trở laser, giọng nói... để hoạt động thuyết trình đạt được hiệu quả cao nhất.

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên tổ chức học sinh thực hiện thuyết trình chủ đề “Cây và hoa” theo từng nhóm máy, sau đó chọn một hoặc vài nhóm máy lên thực hiện thuyết trình trước lớp, các nhóm máy khác quan sát phần thuyết trình của bạn, nhận xét về các bước thuyết trình, nội dung chủ đề...

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên yêu cầu học sinh trong nhóm luân phiên nhau soạn nội dung giới thiệu bản thân gồm các thông tin: Họ và tên, ngày sinh, bức tranh yêu thích... vào bài trình chiếu chung của nhóm.

Giáo viên yêu cầu mỗi nhóm cử ra một bạn nhóm trưởng thực hiện kiểm tra nội dung đã soạn trong bài trình chiếu của nhóm đã đầy đủ thông tin hay chưa rồi lưu bài trình chiếu của nhóm vào thư mục có tên nhóm trên máy tính. Sau khi soạn bài trình chiếu, các học sinh trong nhóm luân phiên nhau thuyết trình về nội dung mà mình đã soạn trong trang trình chiếu đó trước các bạn.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên cho học sinh nhắc lại các phím tắt sử dụng để thuyết trình, nhận xét về sự cần thiết khi sử dụng các phím tắt trong lúc thuyết trình.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

LUYỆN TOÁN VỚI PHẦN MỀM TUX OF MATH COMMAND


I. MỤC TIÊU



Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ biết cách tự rèn luyện kỹ năng tính toán các phép tính đơn giản thông qua các trò chơi trong phần mềm Tux of Math Command.


II. CHUẨN BỊ

Giáo viên cài đặt phần mềm Tux Paint lên máy học sinh để xuất hiện biểu tượng  trên màn hình nền.


III. GỢI Ý DẠY HỌC

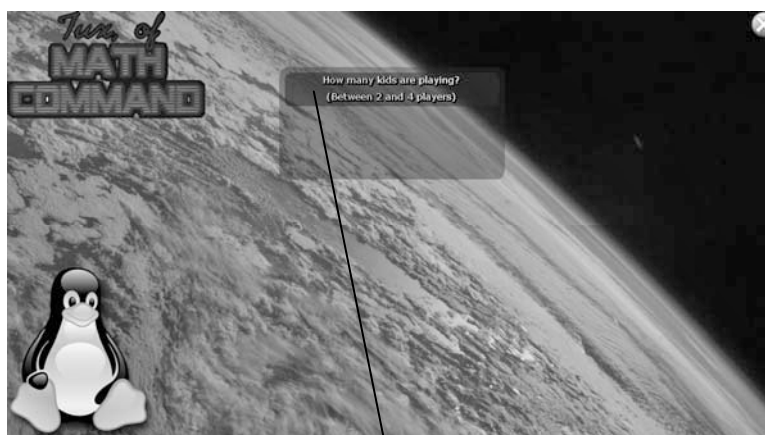
- Giáo viên tổ chức học sinh theo từng nhóm, sau khi khởi động trò chơi, các thành viên trong nhóm chọn chế độ chơi , danh sách trò chơi trong mục Play Alone sẽ bao gồm các chủ đề chính như sau:

Chủ đề	Giới thiệu nội dung
 Math Command training Academy	Các trò chơi trong chủ đề này được phân theo từng chủ đề toán học nhỏ như: phép cộng từ 0 tới 3, phép cộng có tổng là 10...
 Math Command Fleet Missions	Trò chơi trong phần này được phân ra thành các vòng chơi có mức độ từ dễ đến khó (ví dụ, vòng chơi thứ nhất là gỡ lại các số, vòng chơi thứ 2 là thực hiện phép cộng các số có tổng bằng 3...)

 <p>Play Arcade Game</p>	<p>Phần này được chia thành các nhóm nhỏ, mỗi nhóm được đặt một tên riêng như: Space cadet, Scout... thành tích sau màn chơi của mỗi nhóm sẽ được lưu lại trên máy tính.</p>
---	--

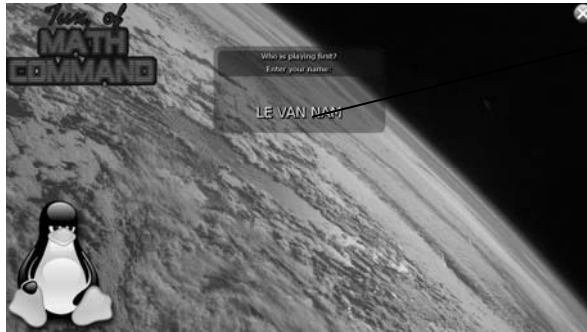
Giáo viên hướng dẫn học sinh lựa chọn chủ đề trò chơi phù hợp với trình độ của học sinh. Có thể tổ chức nhóm từ 2 đến 3 bạn học sinh chọn chủ đề Play Arcade Game, mỗi nhóm chọn tên riêng trong chủ đề, các nhóm cùng thi nhau xem nhóm nào giành được số điểm cao hơn.

Tương tự, nếu tổ chức nhóm học sinh chọn trò chơi trong chủ đề  Play With Friends thì giáo viên cần hướng dẫn học sinh nhập số lượng học sinh chơi trong mỗi chủ đề như hình dưới (thường là 2 hoặc 4 học sinh một nhóm).



Nhập số học sinh chơi trong mỗi nhóm

- Nhập họ và tên học sinh



Nhập lần lượt tên học sinh trong mỗi nhóm

- Nhập số vòng chơi



Chịu trách nhiệm xuất bản:

Chủ tịch Hội đồng Thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI
Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng biên tập PHAN XUÂN THÀNH

Tổ chức và chịu trách nhiệm bản thảo:

Trợ lý Tổng biên tập ĐỖ VĂN THẢO

Giám đốc Công ty CP Dịch vụ xuất bản Giáo dục tại Đà Nẵng PHAN QUANG THÂN

Biên tập nội dung:

PHẠM HỒNG TÍNH

Biên tập kỹ, mỹ thuật, trình bày bìa:

TRỊNH THANH SƠN

Thiết kế sách:

NGUYỄN NỮ ĐOAN THỰC

Chế bản và sửa bản in:

HỒ SỸ THẮNG

*Công ty Cổ phần Dịch vụ xuất bản Giáo dục tại Đà Nẵng và Công ty CP Đầu tư và Xuất bản Giáo dục
Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam giữ quyền công bố tác phẩm.*

**HƯỚNG DẪN HỌC TIN HỌC LỚP 3
SÁCH THAM KHẢO DÀNH CHO GIÁO VIÊN**

Mã số: T3T40N8

In:bản (QĐ in số.....), khổ 17 × 24 (cm)

Đơn vị in:

Cơ sở in:

Số ĐKXB: 872-2018/CXBIPH/10-286/GD ; mã số ISBN: 978-604-0-11918-6

Số QĐXB:ngày.....tháng.....năm.....

In xong và nộp lưu chiểu thángnăm 2018