

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

HƯỚNG DẪN HỌC
TIN HỌC
LỚP 5

SÁCH THAM KHẢO DÀNH CHO GIÁO VIÊN

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



Mục lục

Hướng dẫn chung..... 6

Gợi ý dạy học..... 12



KHÁM PHÁ MÁY TÍNH..... 12

Bài 1. Khám phá Computer..... 12

Bài 2. Luyện tập 15

Bài 3. Thư điện tử (email) 17

Bài 4. Thư điện tử (tiếp theo)..... 20

Học và chơi cùng máy tính: Stellarium 22



SOẠN THẢO VĂN BẢN..... 23

Bài 1. Những gì em đã biết..... 23

Bài 2. Kỹ thuật điều chỉnh một đoạn văn bản 26

Bài 3. Chọn kiểu trình bày có sẵn cho đoạn văn bản..... 29

Bài 4. Định dạng trang văn bản, đánh số trang trong văn bản..... 32

Bài 5. Thực hành tổng hợp..... 34

Học và chơi cùng máy tính: XMind 36

Chủ đề
3

THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU 37

Bài 1. Những gì em đã biết 37

Bài 2. Mở rộng hiệu ứng chuyển động 39

Bài 3. Chèn âm thanh vào bài trình chiếu 43

Bài 4. Chèn đoạn video vào bài trình chiếu 45

Bài 5. Đặt thông số chung cho các trang trình chiếu 47

Bài 6. Thực hành tổng hợp 50

Học và chơi cùng máy tính: Windows Movie Maker 2.6 53

Chủ đề
4

THẾ GIỚI LOGO CỦA EM 55

Bài 1. Những gì em đã biết 55

Bài 2. Câu lệnh lặp lồng nhau 57

Bài 3. Thủ tục trong Logo 60

Bài 4. Thủ tục trong Logo (tiếp theo) 63

Bài 5. Luyện tập vẽ thủ tục 66

Bài 6. Thay đổi màu và nét vẽ bằng câu lệnh 68

Học và chơi cùng máy tính: Đặt số vào đúng vị trí (Sudoku) 70



EM HỌC NHẠC 71

Bài 1. Làm quen với phần mềm MuseScore..... 71

Bài 2. Bước đầu tạo bản nhạc với phần mềm MuseScore 73

Bài 3. Ghi lời bản nhạc, thay đổi nốt nhạc, thêm ô nhịp..... 76

Bài 4. Chèn ô nhịp và thay đổi thông tin về bản nhạc..... 79

Bài 5. Thiết lập trang giấy và xuất bài nhạc..... 81

Học và chơi cùng máy tính : Gấu chơi Piano 83



HƯỚNG DẪN CHUNG

Sách *Hướng dẫn học Tin học lớp 5* 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 5 chủ đề và 26 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.

Bộ sách được viết theo từng lớp với mục đích tích hợp kiến thức các môn học ở từng lớp để vận dụng vào trong 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 mục đích giúp học sinh biết được kiến thức sẽ được học, 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.

2.1. Tạo tình huống ban đầu

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

2.2. 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 sáng tạo, vận dụng kiến thức, kĩ năng để xử lí một tình huống cụ thể.

b) Mở rộng kiến thức, tìm hiểu chức năng mới... liên quan đến bài học.

Lưu ý: Đối với học sinh yếu thì không bắt buộc làm bài tập phần này. Đối với học sinh trung bình, khuyến khích làm một bài tập hoặc một số ý trong phần này. Đối với học sinh khá giỏi có thể làm toàn bộ các bài tập ở phần này.

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. Khi đó, giáo viên quan sát, kịp thời hỗ trợ nhóm học sinh gặp khó khăn.

- Trong trường hợp lớp 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, Hoạt động thực hành, khuyến khích học sinh chủ động báo cáo kết quả làm việc của mình cho giáo viên. Các nhóm sẽ được giáo viên đánh giá nhanh.

- Giáo viên cần chốt lại những điểm mới, quan trọng trong phần này (có thể thực hiện trong 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 điều khiển máy, 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 chấm 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 yếu, kém có thể kéo dài Hoạt động thực hành đến hết tiết cuối của bài 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 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 đủ 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.

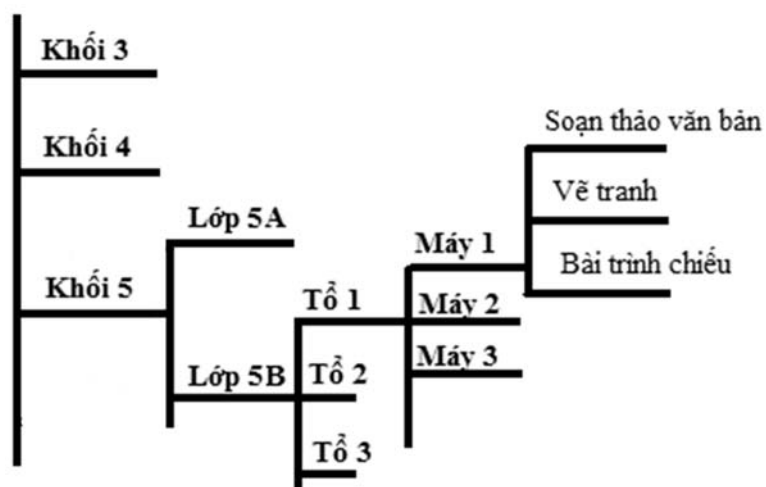
2. Phần mềm dạy học

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

- Máy tính có cài đặt các phần mềm trong sách. 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 gọn 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 cũng sẽ phải học ở chính máy đó. Việc bố trí học 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 của học sinh được lưu giữ ở một thư mục trong suốt năm học.

Chủ đề

1

KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

Bài 1

KHÁM PHÁ COMPUTER

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Làm quen với cửa sổ chương trình quản lí tệp và thư mục;
- Thực hiện được các thao tác điều khiển cửa sổ và cách hiển thị các biểu tượng trong mỗi ngăn của cửa sổ;
- Thực hiện được các thao tác như: tạo, mở, sao chép, xoá đối với thư mục/tệp trong chương trình quản lí tệp và thư mục.

II. CHUẨN BỊ

- SGK Hướng dẫn học Tin học lớp 5.
- Phòng thực hành có đủ máy tính cho học sinh (tối thiểu 2 học sinh/ máy).

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

* Hoạt động dẫn nhập trước khi vào bài:

- Giáo viên yêu cầu học sinh khởi động máy tính, mở chương trình Quản lí tệp và thư mục, rồi trả lời câu hỏi:

“Trong máy tính của em có những ổ đĩa nào?”.

Sau khi học sinh đã khởi động chương trình Quản lí tệp và thư mục để quan sát và trả lời câu hỏi, giáo viên nhận xét rồi hướng dẫn học sinh bắt đầu thực hiện hoạt động 1.

(Giáo viên có thể gợi ý cho học sinh cách nhận biết các ổ đĩa trong máy tính).

* Hoạt động 1 trang 7, 8:

- Giáo viên cho học sinh làm các bài tập 1a, 1b, 1c trang 7, 8 theo cặp. Sau đó trao đổi bài làm của mình với bạn bên cạnh để nhận xét bài làm của bạn.

- Giáo viên cần lưu ý học sinh: Cửa sổ Computer được mở là do chương trình quản lí tệp và thư mục đã được khởi động.

* Hoạt động 2 trang 8, 9:

Hoạt động này giúp học sinh nhận biết các thành phần của cửa sổ chương trình Quản lí tệp và thư mục: Tên, các nút điều khiển, ngăn trái, ngăn phải, con trỏ chuột hình mũi tên hai chiều.

B. Hoạt động thực hành

* Giáo viên quan sát học sinh thực hành bài 1 trang 10 trên máy tính.

* Ở bài thực hành 2, 3 trang 10, 11: Hai bài này mang đậm tính khám phá, giúp học sinh vừa thực hành các thao tác vừa phát hiện nguyên lí làm việc của cửa sổ chương trình, nên giáo viên cần yêu cầu học sinh thực hiện đúng các thao tác, rồi trả lời câu hỏi. Có thể cho học sinh thực hành cá nhân hoặc theo cặp tùy điều kiện số lượng máy tính trong phòng học.

Yêu cầu khi kết thúc 3 hoạt động trên, học sinh sẽ:

- Biết thực hiện các thao tác: mở một thư mục trong ngăn trái, ngăn phải của cửa sổ;

- Phân biệt được ý nghĩa các nút lệnh đặt trước các thư mục trong ngăn trái.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Với hai hoạt động a), b), học sinh sẽ biết lựa chọn các cách hiển thị biểu tượng trong ngăn phải của cửa sổ. Hoạt động này nhằm giúp học sinh tránh được những ngỡ ngàng khi gặp phải những cách hiển thị khác nhau.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh:

- Mô tả lại các thành phần của cửa sổ Computer.
- Nêu điểm khác nhau trong cách mở thư mục ở ngăn trái, ngăn phải của cửa sổ.

Bài 2

LUYỆN TẬP

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Rèn luyện kỹ năng điều khiển cửa sổ và cách hiển thị các biểu tượng trong mỗi ngăn của cửa sổ;
- Luyện tập phối hợp sử dụng hai ngăn của cửa sổ để thực hiện các thao tác: tạo, mở, sao chép, xoá thư mục.

II. CHUẨN BỊ

- SGK Hướng dẫn học Tin học lớp 5.
- Phòng thực hành có đủ máy tính cho học sinh (tối thiểu 2 học sinh/ máy). Giáo viên cần nghiên cứu kỹ bài học để chuẩn bị hệ thống các thư mục, tệp đầy đủ phục vụ bài giảng.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành

* Hoạt động 1 trang 14:

Giáo viên có thể tổ chức thực hành theo nhóm/cặp để học sinh thay phiên thực hiện hoạt động. Sau đó giáo viên hướng dẫn học sinh quan sát, nhận xét, đánh giá kết quả của bạn.

* Hoạt động 2 trang 15:

- Ở hoạt động a), giáo viên hướng dẫn học sinh chỉ sử dụng ngăn trái của sổ để thực hiện thao tác sao chép thư mục.

- Ở hoạt động b), giáo viên cần quan sát, yêu cầu học sinh thực hiện đúng các thao tác.

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

* Hoạt động 1 trang 15 yêu cầu học sinh phối hợp sử dụng hai ngăn của cửa sổ để thực hiện thao tác sao chép nhiều tệp trong một thư mục.

- Giáo viên cần giúp học sinh hiểu được tại sao phải sử dụng phím Shift khi nhấp chọn hai tệp Bai1Soan thao.docx và Bai2SoanThao.docx.

- Giáo viên cũng có thể giới thiệu cho học sinh cách sử dụng phím Ctrl để lựa chọn từng tệp.

Sau khi hoàn thành hoạt động 1, giáo viên cần giúp học sinh phân biệt rõ sự khác nhau khi nhấn phím Shift/phím Ctrl.

* Hoạt động 2 trang 17: Giáo viên hướng dẫn học sinh thảo luận để thấy rằng có thể xoá thư mục LOP4A sau khi các tệp lưu trong thư mục LOP4A đã được sao chép (lưu trữ) sang thư mục LOP5A.

C. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên có thể yêu cầu học sinh trả lời câu hỏi: Nội dung hiển thị trong ngăn phải của cửa sổ là nội dung của thư mục nào và làm sao biết được điều đó?

- Các thao tác: Tạo, mở, sao chép, xoá thư mục/ tệp không thay đổi dù sử dụng ngăn nào của cửa sổ.

Bài 3

THƯ ĐIỆN TỬ (EMAIL)

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết được cấu trúc của một địa chỉ thư điện tử;
- Hiểu được lợi ích của dịch vụ thư điện tử và biết sử dụng dịch vụ thư điện tử để gửi và nhận thư điện tử.

II. CHUẨN BỊ

- SGK Hướng dẫn học Tin học lớp 5.
- Phòng thực hành có đủ máy tính cho học sinh (tối thiểu 2 học sinh/máy). Các máy tính được kết nối Internet, cài đặt ít nhất một trình duyệt Internet (Google Chrome...).

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

* Hoạt động dẫn nhập trước khi vào bài:

- Giáo viên cho học sinh đọc trên lớp bài đọc thêm “Dịch vụ chuyển phát thư xưa và nay” ở SGK trang 35.

Sau khi học sinh đọc xong, giáo viên đặt câu hỏi: “Các em đã biết hay đã sử dụng dịch vụ thư điện tử chưa? Nếu có, yêu cầu học sinh nêu lên một số hiểu biết về dịch vụ đó hoặc về việc đã sử dụng thư điện tử như thế nào.

- Giáo viên bắt đầu vào bài giảng bằng việc giới thiệu khái quát về thư điện tử.

* Hoạt động 1 trang 18:

- Giáo viên đặt vấn đề: Để gửi/nhận thư, các em cần ghi rõ tên, địa chỉ người gửi/người nhận. Đối với thư điện tử, để gửi/nhận, em cũng cần phải có địa chỉ thư điện tử của riêng mình. Vậy cấu trúc thư điện tử như thế nào?

- Giáo viên cho ví dụ về một địa chỉ thư điện tử bất kì, sau đó đi vào phân tích cấu trúc (tên người dùng, tên nhà cung cấp dịch vụ).

* Hoạt động 2 trang 19:

- Giáo viên giúp học sinh lựa chọn một <Tên người dùng> để nhớ để đặt cho địa chỉ thư điện tử của học sinh, sau đó đăng kí tài khoản thư điện tử miễn phí từ dịch vụ gmail cho học sinh.

- Giáo viên lưu ý học sinh ghi nhớ và bảo vệ mật khẩu tài khoản thư điện tử của mình.

* Hoạt động 3 trang 19:

- Giáo viên tổ chức học sinh thành nhóm/cặp cho các em lần lượt thực hiện:

a) Vào hộp thư, xem thư, đăng xuất.

b) Vào hộp thư, soạn rồi gửi thư cho bạn.

Giáo viên lưu ý các bạn trong nhóm/cặp thực hiện gửi thư cho nhau.

Tiếp theo giáo viên cho học sinh vào lại hộp thư để đọc thư của bạn gửi đến, sau đó học sinh đăng xuất khỏi hộp thư của mình.

B. Hoạt động thực hành

* Học sinh làm bài thực hành 1, 2 trang 23.

* Đối với các bài thực hành còn lại, giáo viên cho học sinh hoạt động theo nhóm/cặp để dễ dàng thảo luận về kết quả thực hành của bạn.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này giúp học sinh biết cách trả lời một thư gửi đến hộp thư của mình. Giáo viên có thể tổ chức học sinh hoạt động theo nhóm/cặp.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Các điều kiện để gửi và nhận được thư điện tử.
- Một tài khoản thư điện tử gồm có bao nhiêu thành phần?

Bài 4

THƯ ĐIỆN TỬ (tiếp theo)

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết sử dụng dịch vụ thư điện tử để gửi và nhận thư có đính kèm tệp tin;
- Biết xem lại các thư đã gửi, thư nháp và tìm kiếm thư khi cần xem lại nội dung.

II. CHUẨN BỊ

- SGK Hướng dẫn học Tin học lớp 5.
- Phòng thực hành có đủ máy tính cho học sinh (tối thiểu 2 học sinh/máy). Các máy tính được kết nối Internet, cài đặt ít nhất một trình duyệt Internet (Google Chrome...).

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

* Hoạt động dẫn nhập trước khi vào bài:

- Giáo viên nêu tình huống: Giả sử em đã vẽ một bức tranh bằng phần mềm Paint và muốn gửi cho bạn xem qua thư điện tử. Theo em, có thể thực hiện được điều đó không?

* Hoạt động 1 trang 25:

- Giáo viên cần lưu ý cho học sinh các bước nêu trong sách chỉ là các bước để đính kèm tệp tin. Các thao tác như đăng nhập vào hộp thư, soạn nội dung thư, học sinh phải thực hiện trước đó.

- Giáo viên tổ chức hoạt động theo cặp để học sinh thực hiện gửi thư cho bạn đồng thời quan sát, nhận xét, góp ý, giúp đỡ bạn trong quá trình thực hiện hoạt động.

* Hoạt động 2 trang 26:

- Giáo viên có thể hướng dẫn học sinh thực hiện phối hợp hoạt động 2 và hoạt động 3. Bạn thứ nhất gửi thư có tệp đính kèm, bạn thứ hai nhận thư, xem và tải thư có tệp đính kèm về thư mục trên máy tính. Sau đó bạn thứ hai gửi thư trả lời có tệp đính kèm cho bạn thứ nhất, lúc này bạn thứ nhất mới nhận và tải tệp đính kèm về thư mục trên máy tính.

* Hoạt động 3 trang 27:

Giáo viên tổ chức cho học sinh thực hiện hoạt động theo cặp.

B. Hoạt động thực hành

Giáo viên tổ chức cho học sinh thực hành theo cặp. Giáo viên có thể cho học sinh tự soạn thảo hoặc chuẩn bị trước một tệp văn bản (.docx) có nội dung như mô tả trong thư để học sinh thực hiện đính kèm khi gửi thư.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Thao tác tìm kiếm thư điện tử có rất nhiều tùy chọn. Ở đây chỉ giới thiệu tìm kiếm với tùy chọn địa chỉ người gửi/nhận.

- Giáo viên có thể gợi ý để học sinh tự tìm hiểu cách tìm kiếm sử dụng các tùy chọn khác.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh trả lời câu hỏi: Dịch vụ thư điện tử cho phép em gửi và nhận những gì?

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

STELLARIUM

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ hiểu được một số khái niệm về thiên văn học và không gian xung quanh em.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm Stellarium;
- Đặt biểu tượng phần mềm Stellarium trên màn hình nền.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

- Giáo viên giới thiệu sơ lược về phần mềm Stellarium, cách khởi động và giao diện phần mềm sau khi khởi động.

- Tiếp theo, cần giới thiệu một số thông tin cơ bản về tên gọi, hình dáng của các chòm sao; tên gọi, hình ảnh các hành tinh trong Hệ Mặt Trời; hình ảnh đặc trưng của một số thành phố lớn trên thế giới.

- Ở phần hướng dẫn sử dụng, giáo viên cho học sinh đọc trước bài để hình dung ra các công cụ của phần mềm.


- Giáo viên làm mẫu phần chọn địa điểm quan sát, cách tìm hành tinh hoặc ngôi sao nào đó trước khi yêu cầu học sinh thực hành.

- Ở phần học sinh thực hành, giáo viên có thể phân chia lớp thành các nhóm (3 học sinh), thi đua xem nhóm nào tìm ra một ngôi sao nào đó (do giáo viên chỉ định) một cách nhanh nhất.

- Sau khi hoàn tất bài thực hành, giáo viên có thể đặt thêm một số câu hỏi, bài tập để học sinh tự tìm hiểu và trả lời ở tiết học sau, chẳng hạn:

+ Ngôi sao đó có hình dạng là gì? Ý nghĩa của ngôi sao đó? Em thích ngôi sao nào nhất?...

+ Tự quan sát địa điểm của một quốc gia nào đó mà em thích.



Chủ đề
2 SOẠN THẢO VĂN BẢN

Bài 1

NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Củng cố các thao tác về gõ văn bản tiếng Việt, chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, chèn tranh, ảnh vào văn bản.
- Luyện tập các thao tác sao chép, cắt dán, di chuyển một đoạn văn bản hoặc hình/tranh ảnh tới vị trí khác của văn bản;
- Sử dụng phím Tab khi soạn thảo văn bản;
- Biết thêm được thao tác định dạng đoạn văn bản.

II. CHUẨN BỊ

- Giáo viên cài sẵn phần mềm Microsoft Office Word 2007 trên máy tính cho học sinh.
- Giáo viên cần chuẩn bị các tranh, ảnh, một số đoạn văn bản, tư liệu để tạo điều kiện cho học sinh khi tìm kiếm tranh ảnh minh họa, tìm kiếm thông tin bổ sung.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành

- * Hoạt động 1 trang 37: Giáo viên ôn lại các kiểu gõ tiếng Việt cho học sinh.

* Hoạt động 2 trang 37: Học sinh làm bài 2 trang 37. Trong trường hợp cần thiết, học sinh có thể thử lại trên máy để kiểm tra những câu trả lời của mình.

* Hoạt động 3 trang 38: Học sinh thảo luận với bạn cách di chuyển một phần văn bản đến vị trí mới. Phát hiện những ưu điểm và nhược điểm của từng cách để sử dụng cho các trường hợp khác nhau, chẳng hạn:

Cách 1. Bôi đen phần văn bản cần di chuyển. Nhấn giữ nút trái chuột để kéo thả phần văn bản đã được đánh dấu đến vị trí mới. Lưu ý: Sử dụng cách này khi vị trí mới ở gần vị trí cũ.

Cách 2. Bôi đen phần văn bản cần di chuyển. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + X, sau đó di chuyển con trỏ chuột tới vị trí mới. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + V. Lưu ý: Sử dụng cách này khi vị trí mới nằm khác trang so với vị trí cũ.

- Giáo viên mở rộng hoạt động 3 bằng cách hướng dẫn cho học sinh thực hành di chuyển bảng, di chuyển tranh/ảnh trên máy tính của mình.

* Hoạt động 4 trang 38: Giáo viên có thể phân chia lớp thành các nhóm (khoảng 4 học sinh/nhóm) để làm bài 4 trang 38. Nhiệm vụ của các bạn như sau:

- Bạn thứ nhất: Gõ nội dung hai đoạn đầu.

- Bạn thứ hai: Tìm kiếm hình ảnh minh họa cho phù hợp với nội dung đoạn văn (có thể tìm trên Internet hoặc trong thư mục hình ảnh của máy tính (nếu có)).

- Bạn thứ ba: Gõ nội dung hai đoạn còn lại.

- Bạn thứ tư: Chèn hình ảnh vào vị trí thích hợp rồi trình bày lại bố cục (căn lề đoạn văn bản) cho hợp lí.

Giáo viên đánh giá hoạt động của từng nhóm, các nhóm có thể trao đổi sản phẩm, góp ý cho nhau về cách trình bày văn bản, về các tranh minh họa.

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên hướng dẫn học sinh tìm hiểu chức năng của nút lệnh Format Painter, sau đó vận dụng nó vào trình bày lại đoạn văn bản về Hang Sơn Đoòng.

C. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên chốt lại những điểm sau:

- Các thao tác cơ bản khi soạn thảo và trình bày văn bản.
- Chức năng của phím Tab.

Bài 2

KĨ THUẬT ĐIỀU CHỈNH MỘT ĐOẠN VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Ấn định được độ rộng của lề trái, lề phải, lề trên, lề dưới theo ý muốn;
- Điều chỉnh được khoảng cách giữa các dòng trong một đoạn, khoảng cách giữa hai đoạn;
- Biết cách thụt lề đoạn văn bản.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên cần chuẩn bị các tranh, ảnh, một số đoạn văn bản, tư liệu để tạo điều kiện cho học sinh khi tìm kiếm tranh ảnh minh họa, tìm kiếm thông tin bổ sung.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

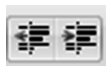
* Hoạt động dẫn nhập trước khi vào bài:

Giáo viên hướng dẫn học sinh mở một văn bản có sẵn (có thể lấy bài soạn thảo về Hang Sơn Đoòng). Sau đó đặt vấn đề:

- Làm sao để thụt lề đoạn văn bản mà không sử dụng phím Space hoặc Tab?

* Hoạt động 1 trang 40:

Giáo viên bôi đen đoạn văn bản cần thụt lề, sau đó lần lượt nhấp vào nút lệnh



để tăng/ giảm kích thước thụt lề.

* Hoạt động 2, 3 trang 41:

- Giáo viên chia nhóm học sinh trao đổi với nhau về chức năng các nút lệnh



* Hoạt động 4 trang 41:

- Học sinh đọc trước hướng dẫn trong SGK trang 41, sau đó giáo viên làm



mẫu định dạng lề trên, lề dưới theo các kích thước khác nhau

- Giáo viên gọi học sinh nêu nhận xét của mình về chức năng của từng nút lệnh được lựa chọn.

B. Hoạt động thực hành

* Hoạt động 1 trang 42: Giáo viên cho học sinh làm bài 1 trang 42. Sau đó yêu cầu học sinh kiểm tra chéo kết quả làm bài của nhau.

* Hoạt động 2, 3 trang 42, 43: Giáo viên cho học sinh làm bài 2, 3 trang 42, 43 theo nhóm, học sinh thảo luận về các yêu cầu điều chỉnh văn bản.

Giáo viên có thể hướng dẫn học sinh kiểm tra kết quả điều chỉnh của mình. Học sinh có thể đề xuất thêm các cách điều chỉnh khác và thử trên văn bản của mình rồi nhận xét kết quả.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Đây là hoạt động giúp học sinh tìm hiểu cách chọn màu nền cho cả đoạn văn bản. Giáo viên có thể cho học sinh kết hợp các lựa chọn về: màu chữ, màu nền của chữ và màu nền của đoạn văn bản.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên cho học sinh nhắc lại:

Những kĩ thuật dẫn dòng trong đoạn, căn lề phải/trái, di chuyển cả đoạn sang trái, sang phải, điều chỉnh khoảng cách trên đoạn, khoảng cách dưới đoạn...

Bài 3

CHỌN KIỂU TRÌNH BÀY CÓ SẴN CHO ĐOẠN VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Chọn được kiểu trình bày có sẵn cho đoạn văn bản;
- Biết cách trình bày văn bản theo nhiều kiểu khác nhau.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên cần chuẩn bị trước một số đoạn văn bản.


III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

* Hoạt động 1, 2 trang 44:

- Giáo viên yêu cầu học sinh mở một văn bản có sẵn. Quan sát các biểu tượng trên thanh công cụ và nhận xét khái quát về các kiểu trình bày.



- Một học sinh chọn nút lệnh  , các bạn trong lớp sẽ thảo luận về phong chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, sự thay đổi của đoạn văn bản sau khi chọn Heading 1 so với các đoạn văn bản còn lại.

- Giáo viên cho học sinh lần lượt thử chọn các heading tiếp theo rồi nhận xét về việc thay đổi kiểu chữ của đoạn văn bản.

- Giáo viên yêu cầu học sinh nêu cách thay đổi kiểu của:

+ Nhiều đoạn văn bản;


+ Cả văn bản;

+ Tiêu đề văn bản.

Học sinh thảo luận trong nhóm, thử trên máy và nêu ý kiến của mình.

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 45: Giáo viên yêu cầu học sinh mở một văn bản có sẵn để thực hành. Chọn kiểu trình bày khác nhau cho mỗi đoạn văn bản.

Học sinh có thể tìm hiểu các kiểu trình bày có sẵn bằng cách chọn  trong thẻ Styles. Danh mục các kiểu này cho phép lựa chọn, chuyển đổi kiểu trình bày đoạn văn bản.

- Hoạt động 2 trang 45: Trước khi thực hiện, học sinh thảo luận với bạn cách điều chỉnh nhiều đoạn văn bản liên tiếp theo một kiểu trình bày bằng cách đánh dấu các đoạn văn bản cần trình bày theo kiểu đã định.

- Hoạt động 3 trang 45: Giáo viên cho học sinh làm việc theo từng nhóm, phân chia nhiệm vụ của từng thành viên trong nhóm như sau:

+ Bạn thứ nhất: Soạn thảo một văn bản với nội dung tự chọn gồm 4 đoạn.

+ Bạn thứ hai: Thực hiện theo yêu cầu của bài 3a trang 45.

+ Bạn thứ ba: Thực hiện theo yêu cầu của bài 3b trang 45.

+ Bạn thứ tư: Thực hiện theo yêu cầu của bài 3c trang 45.

Các nhóm trao đổi và kiểm tra kết quả đã thực hiện trên máy.

Sau đó giáo viên chọn ra một nhóm bất kì, trình bày lại các thao tác đã làm trong bài thực hành.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Học sinh thực hiện nhiệm vụ: Soạn văn bản với nội dung về *Quê hương em* theo các gợi ý trong SGK trang 46.

- Lựa chọn hình ảnh minh họa thích hợp (có thể tìm kiếm trên Internet hoặc tự vẽ bằng cách sử dụng phần mềm Paint).

- Sau khi văn bản đã được soạn và chèn hình ảnh xong, học sinh tự điều chỉnh kiểu trình bày các đoạn văn bản sao cho hợp lí (sử dụng các thao tác đã học ở trên).

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên giúp học sinh nắm được cách:

- Đánh dấu và chọn phông chữ, cỡ chữ, màu chữ, khoảng cách các dòng trong đoạn, khoảng cách giữa các đoạn văn bản cần trình bày.

- Chọn kiểu trình bày có sẵn trong danh mục.

Bài 4

ĐỊNH DẠNG TRANG VĂN BẢN, ĐÁNH SỐ TRANG TRONG VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách định dạng trang văn bản;
- Biết cách đánh số trang trong văn bản.

II. CHUẨN BỊ

Giáo viên cần chuẩn bị trước một văn bản gồm nhiều trang.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

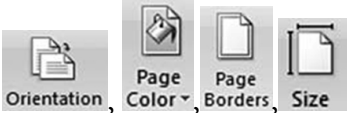
* Hoạt động dẫn nhập trước khi vào bài:

Giáo viên đặt vấn đề tình huống văn bản có nhiều trang, chẳng hạn: Khi ta lập tạp chí của câu lạc bộ, xây dựng kỉ yếu của lớp,... thì văn bản sẽ gồm nhiều trang. Cần chú ý tới việc trình bày các trang văn bản cũng như đánh số trang.

* Hoạt động 1 trang 47:

- Giáo viên chuẩn bị sẵn một văn bản gồm nhiều trang để hướng dẫn học sinh trình bày các trang. Hoặc cho học sinh tạo ra văn bản có nhiều trang theo hướng dẫn ở hoạt động 1 (tạo văn bản với các trang trắng liên tiếp), với nội dung tùy ý.

* Hoạt động 2 trang 47: Sau khi đã có nội dung văn bản, giáo viên chọn lần

lượt các nút lệnh  rồi hướng dẫn mẫu cách làm để học sinh nắm được bài học.

- Hoạt động 3 trang 48: Học sinh đọc trước hướng dẫn mục 3 trang 48 SGK, sau đó giáo viên làm mẫu để học sinh quan sát.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên chia học sinh theo nhóm, mỗi nhóm có 3 bạn, thực hiện các công việc sau:

+ Bạn thứ nhất: Tạo một văn bản mới có 4 trang trắng với tiêu đề tự chọn. Sau đó chèn một bảng trống vào trang thứ hai theo định dạng cho sẵn (câu c) trang 49 SGK).

+ Bạn thứ hai: Chọn cách đặt các trang theo hướng nằm ngang. Thực hiện đánh số trang theo vị trí tự chọn (vị trí đặt số trang có thể ở trên mỗi trang hoặc ở dưới mỗi trang).

+ Bạn thứ ba: Tìm hình ảnh phù hợp với tiêu đề tự chọn, sau đó chèn vào trang thứ ba.

Các nhóm trao đổi và kiểm tra kết quả đã thực hiện trên máy.

- Giáo viên gọi đại diện một nhóm lên trình bày cách làm, sau đó nhận xét và góp ý cho bài làm của nhóm.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Đây là hoạt động nhằm giúp học sinh biết cách chèn một tiêu đề/bổ sung thông tin vào trang văn bản. Giáo viên cần hướng dẫn mẫu thao tác thực hiện cho học sinh trên máy tính trước, sau đó yêu cầu học sinh thực hành lại. Ở mục gõ tên người soạn, học sinh nhập tên họ của mình vào.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên gọi một học sinh đứng lên nêu tóm tắt cách trình bày các trang văn bản, bổ sung thông tin tên tác giả vào từng trang. Đánh số trang văn bản.

Bài 5

THỰC HÀNH TỔNG HỢP

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Ôn lại toàn bộ các thao tác đã học khi soạn thảo văn bản;
- Tìm hiểu một số chức năng khác khi soạn thảo văn bản.

II. CHUẨN BỊ

Phòng thực hành có đủ máy tính cho học sinh (tối thiểu 2 học sinh/máy).
Máy tính có kết nối Internet.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 51: Giúp học sinh tự đánh giá về các kĩ năng soạn thảo văn bản của mình.

Trong bảng tự đánh giá, các mức độ: chưa thành thạo, khá thành thạo, thành thạo chỉ mang tính tương đối.

- Hoạt động 2, 3 trang 52:

Giáo viên chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm 4 học sinh, nhiệm vụ của các bạn trong nhóm như sau:

+ Bạn thứ nhất và thứ hai: Viết ra giấy tên các thành phố để giới thiệu.

Chuẩn bị các nội dung để đưa vào văn bản theo yêu cầu 2b) trang 52 (em có thể tìm kiếm thông tin trên mạng Internet rồi ghi ra giấy).

- + Bạn thứ ba: Tìm kiếm hình ảnh minh hoạ phù hợp với nội dung.
- + Bạn thứ tư: Thực hiện soạn thảo nội dung văn bản.
- + Bạn thứ nhất: Thực hiện chèn ảnh minh hoạ và trình bày lại văn bản cho hợp lí.

- Hoạt động 4 trang 52: Học sinh lưu bài làm. Các nhóm báo cáo kết quả và trao đổi sản phẩm với nhau.

- Hoạt động 5 trang 52: Giáo viên quan sát học sinh thực hành rồi cho nhận xét.

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên cho học sinh thử vận dụng chèn kí hiệu toán học, gõ phân số vào văn bản, sử dụng phần mềm Microsoft Equation 3.0.

C. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên yêu cầu học sinh nhắc lại các thao tác soạn thảo đã học:

- Mở phần mềm soạn thảo Microsoft Office Word;
- Gõ kí tự bằng 10 ngón; gõ chữ tiếng Việt ; chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ;
- Lưu văn bản vào máy; mở tệp văn bản có sẵn trên máy;
- Chèn hình/tranh ảnh; chèn và điều chỉnh bảng; di chuyển tranh/ảnh, một đoạn văn bản/bảng; sao chép, cắt dán, xoá một đoạn văn bản hay tranh/ảnh trong văn bản;
- Trình bày một đoạn văn bản;
- Trình bày trang văn bản; in văn bản ra giấy.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

XMIND

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết lập bản đồ tư duy;
- Sử dụng phần mềm để tạo và quản lí bản đồ tư duy.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm Xmind.
- Đặt biểu tượng phần mềm XMind trên màn hình nền.
- Một sơ đồ tư duy đơn giản được in trên giấy A4.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

- Giáo viên giới thiệu sơ lược ý nghĩa của phần mềm Xmind thông qua một sơ đồ tư duy mẫu được in trên giấy A4; cách khởi động và giao diện phần mềm sau khi khởi động.

- Tiếp theo, cần cung cấp cho học sinh các kiểu bản đồ mà phần mềm cung cấp, chức năng, ứng dụng một số kiểu bản đồ trong trường hợp cụ thể để học sinh dễ hình dung.

- Ở phần hướng dẫn sử dụng, giáo viên cho học sinh đọc trước bài để hình dung ra các công cụ của phần mềm.

- Giáo viên làm mẫu phần lập bản đồ trên bảng (nêu ra ba bước cần làm: chọn chủ đề chính; các chủ đề con; chọn kiểu bản đồ phù hợp với chủ đề) trước khi yêu cầu học sinh thực hành.

- Ở phần học sinh thực hành, giáo viên có thể đưa ra một chủ đề, chẳng hạn: “Những việc em cần làm trước khi đến trường”.

- Sau khi hoàn tất bài thực hành, giáo viên mở rộng, giao cho học sinh bài tập cá nhân để học sinh thực hành tại nhà, chẳng hạn:

Vẽ sơ đồ tư duy về “Một ngày của em” rồi trình bày bằng phần mềm XMind.



Chủ đề
3 THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU

Bài 1

NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ ôn tập lại các kiến thức đã học về thiết kế bài trình chiếu.

II. CHUẨN BỊ

- Giáo viên cài sẵn phần mềm Microsoft Office PowerPoint 2007 cho học sinh.
- Máy tính đã được kết nối Internet.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 60: học sinh trao đổi với bạn trước khi trả lời câu hỏi. Giáo viên quan sát và kiểm tra kết quả học sinh đã thực hiện.

- Hoạt động 2 trang 60: trước khi thực hành, giáo viên lưu ý học sinh như sau:

+ Liệt kê những nội dung chính cần giới thiệu về quê hương em như gợi ý ở phần 2a trang 60 SGK trên giấy nháp.

+ Tìm kiếm hình ảnh có nội dung liên quan đến bài trình chiếu;



Hình ảnh về quê hương em

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Đối với hoạt động này, giáo viên có thể tổ chức học sinh thực hành theo nhóm. Hoạt động này nhằm giúp học sinh ôn lại cách chèn nội dung, hình ảnh vào bài trình chiếu mà các em đã được học ở lớp 4.

C. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên yêu cầu học sinh nhắc lại các thao tác khi soạn bài trình chiếu:

- Mở phần mềm trình chiếu;
- Soạn văn bản trên trang trình chiếu;
- Chèn hình/tranh ảnh vào trang trình chiếu;
- Tạo các hiệu ứng thích hợp;
- Tạo trang mới;
- Đánh số trang;
- Lưu bài trình chiếu thành tệp.

Bài 2

MỞ RỘNG HIỆU ỨNG CHUYỂN ĐỘNG

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Tạo hiệu ứng chuyển động theo đường cong trên trang trình chiếu;
- Rèn luyện cách sử dụng hiệu ứng trên trang trình chiếu.

II. CHUẨN BỊ

Để dạy bài học này, giáo viên sử dụng lại hình ảnh của bài trình chiếu “Quê hương em”.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

* Hoạt động chuẩn bị trước khi vào bài:

Trước khi bắt đầu các thao tác tạo hiệu ứng chuyển động cho đối tượng, giáo viên hướng dẫn thao tác tìm hình ảnh chiếc ô tô trong ClipArt và cách chèn vào bài trình chiếu như sau:

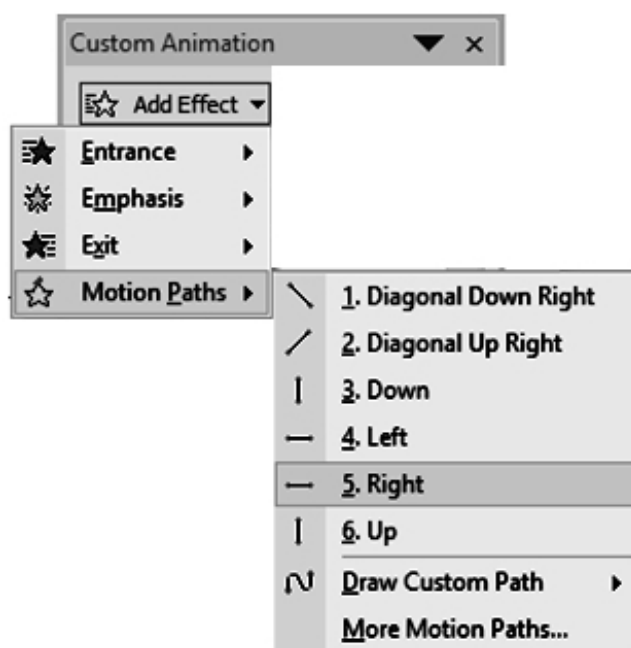
- Mở bài trình chiếu “Quê hương em”.
- Tìm trang trình chiếu có hình ảnh ngôi nhà như trong SGK. Để chèn hình ảnh chiếc ô tô, giáo viên hướng dẫn học sinh hai cách sau:

Cách 1. Nháy chuột vào thẻ Insert, chọn ClipArt. Cửa sổ ClipArt hiện ra, trong ô Search for, nhập vào Car, nhấn Go. Một loạt hình ảnh xe ô tô sẽ hiện ra. Giáo viên hướng dẫn học sinh nháy chọn một chiếc bất kì để chèn vào hình ảnh ngôi nhà.

Cách 2. Học sinh có thể tìm kiếm hình ảnh trên mạng Internet, sau đó lưu vào máy tính. Các thao tác chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, học sinh thực hiện như đã học ở chương trình lớp 4.

B. Hoạt động thực hành

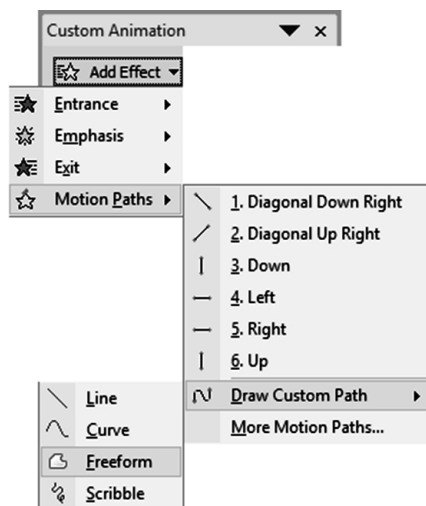
- Hoạt động 1 trang 64: Giáo viên hướng dẫn học sinh lần lượt lựa chọn một trong các tùy chọn như trong hình để tạo chuyển động cho ô tô.



Sau mỗi lựa chọn, giáo viên lưu ý học sinh quan sát kỹ đường đi của ô tô để phân biệt chức năng của các kiểu hiệu ứng.

- Hoạt động 2 trang 65: Học sinh bổ sung thêm đối tượng thứ hai vào bài trình chiếu. Để tạo đường chuyển động từ dưới lên trên, giáo viên hướng dẫn học sinh chọn hiệu ứng Diagonal Up Right cho đối tượng.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng



- Đối với hoạt động này, giáo viên tổ chức học sinh thực hiện hoạt động trên máy tính để dễ dàng quan sát sự thay đổi khi lựa chọn hiệu ứng Freeform hoặc Scribble.

- Sau khi thực hành, giáo viên gọi ba học sinh lên bảng ghi lại sự giống nhau, khác nhau của hai hiệu ứng vừa thực hiện sau đó nhận xét và bổ sung (nếu thiếu).

- Giáo viên có thể tổng kết lại theo bảng sau:

So sánh	Hiệu ứng Freeform, Scribble	Hiệu ứng Curve
Giống nhau	<ul style="list-style-type: none"> - Đều nằm trong nhóm Draw Custom Path. - Dùng để tạo chuyển động của đối tượng theo đường tự do. - Nhấn Esc để kết thúc vẽ đường di chuyển. 	
Khác nhau	<ul style="list-style-type: none"> - Sau khi chọn hiệu ứng, chuột biến thành bút chì, nhấn nút trái chuột để vẽ đường di chuyển của đối tượng theo ý thích (vẽ xoắn ốc, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Sau khi chọn hiệu ứng, chuột biến thành hình chữ thập, nhấn nút trái chuột để vẽ đường di chuyển của đối tượng theo đường cong.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Ngoài việc chốt lại hai vấn đề cơ bản của trạng trình chiếu:
 - + Có thể tạo hiệu ứng chuyển động theo nhiều cách và theo nhiều hướng khác nhau.
 - + Có thể tạo hiệu ứng chuyển động theo nhiều đối tượng khác nhau.
- Giáo viên cần cung cấp thêm thông tin cho học sinh về ý nghĩa của hiệu ứng di chuyển đối tượng là giúp trạng trình chiếu sinh động hơn. Tuy nhiên, nếu lạm dụng sẽ làm cho người theo dõi mất tập trung vào nội dung bài trình chiếu.

Bài 3

CHÈN ÂM THANH VÀO BÀI TRÌNH CHIẾU

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ chèn được đoạn âm thanh vào bài trình chiếu.

II. CHUẨN BỊ

- Để dạy bài học này, giáo viên sử dụng lại bài trình chiếu “Quê hương em”.
- Một số tệp âm thanh (bài hát/ thơ) có nội dung phù hợp với bài trình chiếu.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Đối với phần này, giáo viên cần hướng dẫn thêm cho học sinh các cách tìm kiếm tệp âm thanh:

Cách 1. Từ thư mục trên máy tính (nếu đã có sẵn).

Cách 2. Từ mạng Internet, rồi lưu vào máy tính.

Giáo viên cần lưu ý học sinh phần đuôi của tệp âm thanh gồm một trong các



định dạng sau

- Bên cạnh đó, giáo viên cần lưu ý học sinh nội dung, thời lượng của tệp âm thanh phải phù hợp với nội dung trình chiếu.

B. Hoạt động thực hành

Đối với hoạt động này, giáo viên tổ chức học sinh thực hành theo cặp. Nhiệm vụ của mỗi em như sau:



+ Bạn thứ nhất: Tìm kiếm lời bài hát “Em yêu trường em”. Sau đó chèn lời bài hát đã tìm được vào trang trình chiếu.

+ Bạn thứ hai: Tìm kiếm tệp âm thanh bài hát “Em yêu trường em”. Sau đó chèn tệp âm thanh vào trang trình chiếu.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên tổng kết lại các điểm cần lưu ý của chức năng Slide Show Volume cho học sinh:

- Mặc định của chức năng Slide Show Volume là Medium (âm lượng ở mức trung bình). Em có thể điều chỉnh Low hoặc High để giảm hoặc tăng âm lượng cho tệp âm thanh của trang trình chiếu. Chọn Mute để tắt âm thanh trình chiếu.

- Có thể chèn tệp âm thanh vào một trang trình chiếu (vào thẻ Insert, chọn Sound) hoặc chèn vào tất cả các trang trình chiếu (Sau khi chèn tệp âm thanh vào một trang trình chiếu, nhấp chọn biểu tượng , nhấn Ctrl+C, sau đó nhấn Ctrl+V để dán  vào các trang trình chiếu còn lại).

D. Củng cố, ghi nhớ

Ngoài việc nhắc lại cách chèn tệp âm thanh vào bài trình chiếu, cần giải thích cho học sinh dữ liệu đa phương tiện gồm có: âm thanh, văn bản, hình ảnh tĩnh, hình ảnh động.

Bài 4

CHÈN ĐOẠN VIDEO VÀO BÀI TRÌNH CHIẾU

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ chèn được đoạn video vào bài trình chiếu.

II. CHUẨN BỊ

- Để dạy bài học này, giáo viên sử dụng lại bài trình chiếu “Quê hương em”.
- Một số đoạn phim ngắn có nội dung phù hợp với bài trình chiếu.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

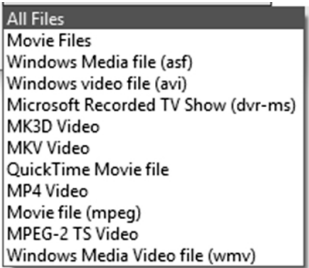
A. Hoạt động cơ bản

Đối với phần này, giáo viên cần hướng dẫn thêm cho học sinh các cách tìm kiếm đoạn video:

Cách 1. Từ thư mục trên máy tính (nếu đã có sẵn).

Cách 2. Từ mạng Internet, rồi lưu vào máy tính.

Giáo viên cần lưu ý học sinh phần đuôi của tệp video gồm một trong các định

dạng sau  .

- Bên cạnh đó, giáo viên cần lưu ý học sinh nội dung, thời lượng của tệp video phải phù hợp với nội dung trình chiếu.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm 4 học sinh, nhiệm vụ của các bạn trong nhóm như sau:

+ Bạn thứ nhất: Soạn trang trình chiếu thứ nhất (lựa chọn tiêu đề của tỉnh/thành phố), trang cuối (viết phần kết luận và lời cảm ơn). Tìm kiếm tệp âm thanh có nội dung phù hợp với tiêu đề.

+ Bạn thứ hai: Soạn trang trình chiếu thứ hai (giới thiệu đặc điểm địa lí, khí hậu). Tìm kiếm hình ảnh minh hoạ có nội dung phù hợp với tiêu đề.

+ Bạn thứ ba: Soạn trang trình chiếu thứ ba (giới thiệu đặc điểm kinh tế, xã hội). Tìm kiếm một đoạn video có nội dung phù hợp với tiêu đề.

+ Bạn thứ tư: Soạn trang trình chiếu thứ tư (giới thiệu một số địa danh du lịch, văn hoá nổi bật).

- Sau khi các nhóm đã thực hiện xong, giáo viên sẽ gọi đại diện các nhóm lên trình bày bài trình chiếu của mình, rồi chọn ra nhóm có bài trình chiếu thuyết phục nhất.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Đối với hoạt động này, để hạn chế tốn nhiều thời gian, giáo viên nên gợi ý cho học sinh nên tìm kiếm một số danh lam thắng cảnh nổi tiếng theo vùng, miền (chẳng hạn miền Bắc có Tràng An – Ninh Bình, Vịnh Hạ Long – Quảng Ninh...).

- Ngoài ra, nên giới hạn số lượng trang trình chiếu để học sinh dễ dàng trong cách trình bày.

- Giáo viên nên giới thiệu thêm một số cách chèn đoạn video từ các thiết bị khác: USB, điện thoại hoặc sử dụng hình động có phần đuôi tệp là *.GIF để thay thế đoạn video.

D. Củng cố, ghi nhớ

Trước khi tổng kết bài học, giáo viên cần giải thích thêm cho học sinh mục đích của việc chèn tệp video vào bài trình chiếu.

Bài 5

ĐẶT THÔNG SỐ CHUNG CHO CÁC TRANG TRÌNH CHIẾU

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Lựa chọn được phong chữ thích hợp trong các trang trình chiếu;
- Lựa chọn được màu nền cho các trang trình chiếu;
- Đặt hình thức chung cho các trang trình chiếu, như hình minh họa, số trang,...

II. CHUẨN BỊ

- Một trang mẫu (Slide Master) gồm tiêu đề, nội dung, số trang, màu nền trang mẫu.

- Các khái niệm về thông số chung đối với các trang trình chiếu. Đặc biệt, cần trang bị cho học sinh các nguyên tắc chung đối với bài trình chiếu, về:

Số trang; ghi chú trên trang; ngày, tháng trình chiếu; phong chữ và khuôn dạng của các hộp văn bản; màu sắc và kiểu nền của trang trình chiếu; chuẩn mực về trang mở đầu và trang kết thúc trong bài trình chiếu.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 71: Trước khi định nghĩa, giáo viên nên trình chiếu một trang mẫu có thiết kế tiêu đề, số trang, nội dung, màu nền để học sinh hình dung được Slide Master là gì.

- Hoạt động 2 trang 71: Giáo viên cho học sinh đọc sách giáo khoa mục 2 trang 71, sau đó yêu cầu học sinh gấp sách lại, đặt câu hỏi: “Muốn hiển thị Slide Master, em cần nháy chuột vào thẻ nào?” để học sinh trả lời.

- Hoạt động 3 trang 71: Giáo viên lần lượt thao tác từng thông số như bên dưới để học sinh để quan sát cách làm:

+ Tiêu đề: điều chỉnh phong chữ, cỡ chữ, màu nền tùy ý;

+ Nội dung: điều chỉnh phong chữ, cỡ chữ, màu chữ tùy ý.

+ Số trang, ngày, tháng thực hiện bài trình chiếu: điều chỉnh phong chữ, cỡ chữ, màu tùy ý.

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 72: Giáo viên chia lớp thành các cặp để thực hành. Yêu cầu học sinh tạo bài trình chiếu gồm 5 trang, nội dung mỗi trang như sau:

Trang 1: Tiêu đề bài trình chiếu, tên người thực hiện, ngày giờ thực hiện (Trang 1 sử dụng Slide Master).

Trang 2, 3, 4: Mỗi trang chèn một câu ca dao, tục ngữ mà em thích.

Trang 5: Lời cảm ơn.

- Sau khi đã tạo bài trình chiếu, giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện đánh số trang bài trình chiếu theo như từng bước trong SGK.

- Hoạt động 2 trang 73: Giáo viên yêu cầu học sinh tạo ra các định dạng khác nhau ở các trang 2, 3, 4 như sau:

+ Thay đổi màu nền khác nhau ở mỗi trang;

+ Thay đổi phong chữ cho từng trang để phù hợp với nội dung;

+ Thêm hình vẽ minh họa cho phù hợp với nội dung;

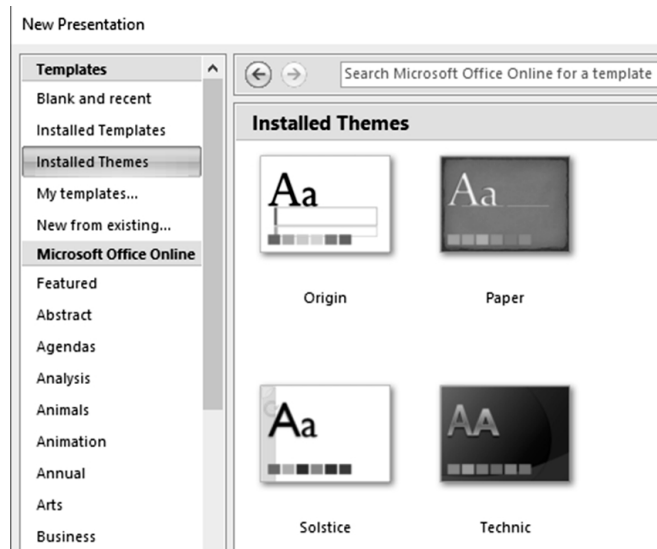
+ Giữ nguyên thông số về số trang.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Để tạo bài trình chiếu sử dụng các Themes có sẵn trong thẻ Design như hình sau.



Giáo viên có thể giúp học sinh chọn các mẫu khác ở mục Installed Themes như hình dưới.



Mẫu được chọn sau khi nháy Creator sẽ được hiển thị trong thẻ Design.

D. Củng cố, ghi nhớ

- Ngoài việc chốt lại hai vấn đề cơ bản trong việc thiết lập các thông số cho trang trình chiếu:

+ Đặt thông số về hình thức, phông chữ,... cho các trang trình chiếu sẽ giúp em có bài trình chiếu thể hiện thống nhất, có phong cách.

+ Một số trang trong bài trình chiếu có thể có thông số đặc biệt, được xác định riêng.

- Để mở rộng bài này, giáo viên có thể cung cấp thêm cho học sinh cách tải các themes có sẵn trên mạng Internet ngoài các themes đã được tích hợp sẵn trong phần mềm.

Sử dụng thông số chung đối với các trang trình chiếu cho phép thiết lập các thông số nhất quán đối với tất cả các trang trình chiếu.

Bài 6

THỰC HÀNH TỔNG HỢP

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Ôn lại các kiến thức đã học về thiết kế bài trình chiếu;
- Sử dụng bài trình chiếu để giới thiệu về đất nước, quê hương em.

II. CHUẨN BỊ

Cung cấp cho các nhóm một số hình ảnh về đất nước, con người Việt Nam để học sinh lựa chọn.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành

Đây là bài tập lớn, cần có thời gian tìm kiếm tư liệu, do đó giáo viên nên chia lớp thành các nhóm, mỗi nhóm có 5 bạn (1 nhóm trưởng) để chuẩn bị nội dung trước khi đến lớp thực hành. Nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm như sau:

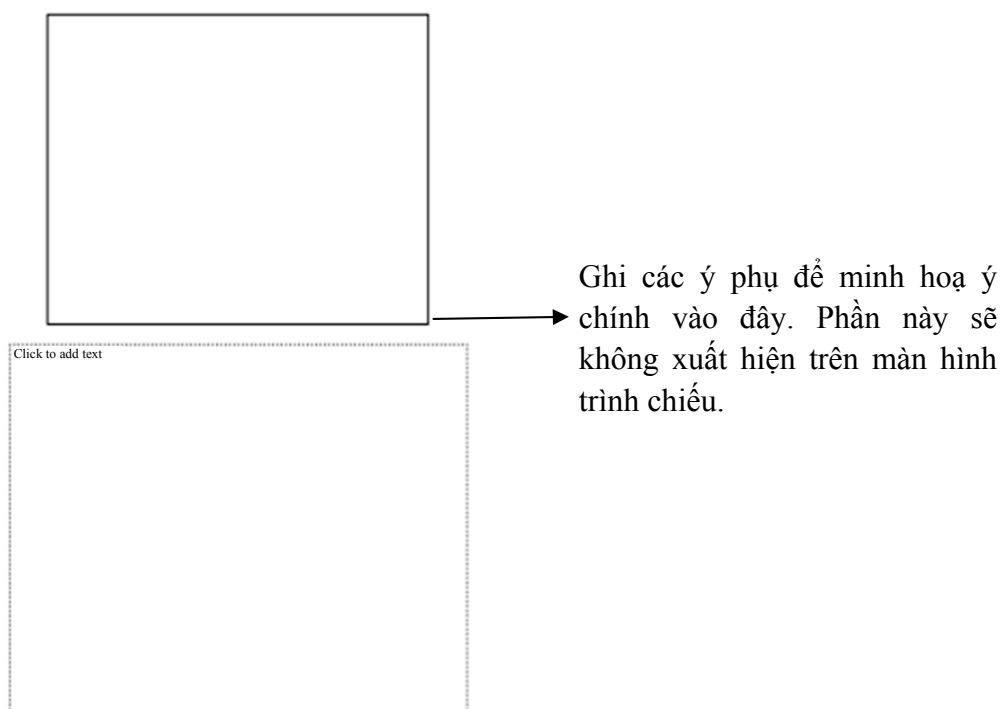
- + Bạn thứ nhất: Lựa chọn hình ảnh gắn với nội dung trình bày ở trang 1, 2, 3, 4, 5.
- + Bạn thứ hai: Lựa chọn một số nội dung chính giới thiệu về thủ đô Hà Nội.
- + Bạn thứ ba: Lựa chọn một số nội dung chính giới thiệu về thành phố Huế.
- + Bạn thứ tư: Lựa chọn một số nội dung chính giới thiệu về biển đảo.
- + Bạn thứ năm: Lựa chọn một số nội dung chính để giới thiệu về các tỉnh, thành phố khác.

(Sau khi thu thập nội dung, giáo viên cho học sinh soạn thảo trước phần trình bày trong Word để sao chép vào PowerPoint).

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên cần giải thích rõ cho học sinh chế độ Notes Page dùng để làm gì.

(Khi xây dựng bài trình chiếu, cần đưa các ý chính vào bài trình chiếu, tránh tình trạng nội dung lan man, quá nhiều chữ trong một slide. Các ý phụ nhằm minh họa, làm rõ nghĩa cho ý chính, học sinh sẽ trình bày trong lúc thuyết trình. PowerPoint cung cấp chức năng Notes Page để hỗ trợ người sử dụng chủ động hơn trong việc trình bày những ý phụ đó).



- Trong thẻ Slide Show, đánh dấu chọn vào ô Use Presenter View để hiển thị màn hình dành cho người thuyết trình bao gồm nội dung đang trình chiếu, các ý phụ đã liệt kê.

- Sau khi các nhóm trưởng đại diện trình bày nội dung của bài thực hành trang 75, giáo viên nhận xét kỹ năng thuyết trình trước lớp của các nhóm.

C. Củng cố, ghi nhớ

- Giáo viên chốt lại các vấn đề quan trọng để thiết kế bài trình chiếu:

+ Chọn chủ đề trình chiếu;

+ Lựa chọn nội dung từng trang trình chiếu; Nội dung chính là điều cốt lõi trong quá trình thuyết trình. Nội dung được trình bày phải đảm bảo đi sâu, trọng tâm vấn đề; không bị ngắt quãng; có sự logic, liên kết giữa các nội dung; rõ ràng và dễ hiểu.

+ Soạn nội dung từng trang, chèn hình ảnh, âm thanh, tạo hiệu ứng,...

- Bên cạnh đó, giáo viên cần trang bị cho học sinh các kỹ năng cần có để trình bày:

+ Tư thế đứng thẳng, hướng mắt về dưới lớp, tránh tình trạng khúm núm, mất tự tin.

+ Giọng nói rõ ràng, mạch lạc.

+ Có hiểu biết nhất định về chủ đề cần trình bày.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

WINDOWS MOVIE MAKER 2.6

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ biết cách sử dụng dữ liệu văn bản, hình ảnh, âm thanh, video để xây dựng đoạn phim ngắn hoặc làm album.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm Windows Movie Maker 2.6;
- Đặt biểu tượng phần mềm Windows Movie Maker 2.6 trên màn hình nền;
- Một số hình ảnh có nội dung về các em bé vùng cao được lưu trong thư mục máy tính;
- Tập nhạc có nội dung phù hợp với hình ảnh cần trình chiếu;
- Đoạn video có ghép hiệu ứng sử dụng phần mềm.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

- Giáo viên giới thiệu sơ lược ý nghĩa của phần mềm Windows Movie Maker 2.6 thông qua đoạn video đã chuẩn bị sẵn, cách khởi động và giao diện phần mềm sau khi khởi động.

- Ở phần hướng dẫn sử dụng, giáo viên chỉ giới thiệu các giao diện, thanh công cụ, nơi chỉnh sửa, tạo hiệu ứng cho tệp tin. Phần chèn hình ảnh và nhạc để trình chiếu, SGK trang 79, 80 đã hướng dẫn chi tiết, học sinh đọc sách rồi làm theo hướng dẫn.

- Sau khi hoàn tất bài thực hành, để tổ chức thực hành, giáo viên chia học sinh thành các nhóm (mỗi nhóm gồm 5 - 6 em) chuẩn bị sản phẩm tại nhà với nội dung ngắn, thời lượng 4 - 5 phút một đoạn video, sau đó mỗi nhóm sẽ thuyết

trình tại lớp.

Các em sẽ phân công nhiệm vụ để thực hiện sản phẩm với chủ đề tự chọn, chẳng hạn:

- + Một bạn trưởng nhóm, phụ trách chung;
- + Một bạn viết kịch bản của sản phẩm;
- + Một bạn phụ trách về tìm kiếm hình ảnh;
- + Một bạn phụ trách phần trình bày video trước lớp;
- + Một bạn phụ trách về tìm kiếm âm thanh.

Khi sản phẩm nhóm đã hoàn thành, giáo viên có thể hướng dẫn thêm cho các em cách tải đoạn video vừa tạo lên trang <http://www.youtube.com>.

Chú ý: Trong trường hợp giáo viên thấy tổ chức học sinh làm việc với “Movie Maker” như một trò chơi và gặp khó khăn thì giáo viên có thể lựa chọn trò chơi học tập khác phù hợp hơn. Giáo viên có thể tham khảo địa chỉ các trò chơi đã gợi ý trên trang <http://xuatbangiaoduc.vn>.



Chủ đề

4

THẾ GIỚI LOGO CỦA EM

Bài 1

NHỮNG GÌ EM ĐÃ BIẾT

I. MỤC TIÊU

- Rèn luyện kỹ năng sử dụng các câu lệnh đơn và câu lệnh lặp;
- Luyện tập sử dụng câu lệnh lặp điều khiển Rùa vẽ được các hình tam giác, hình vuông, đa giác năm cạnh, đa giác sáu cạnh.

II. CHUẨN BỊ

Các máy tính được cài đặt sẵn phần mềm Logo.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 84, 85: Giáo viên nên cho học sinh nhắc lại cấu trúc, ý nghĩa của câu lệnh FD, RT, Repeat, Wait.
- Hoạt động 2 trang 85: nhằm giúp học sinh củng cố kiến thức trong việc sử dụng câu lệnh lặp để vẽ các đa giác đều n cạnh. Các câu lệnh, giá trị số trong bài tập có quy luật hình thức, vì vậy giáo viên cần chú ý kiểm tra để chắc chắn rằng học sinh nắm vững được bài thực hành (Đối với mỗi hình vẽ, giáo viên gọi một học sinh lên bảng vẽ hình và diễn tả lại đường đi của Rùa).
- Hoạt động 3 trang 86: sau khi học sinh thực hiện xong, giáo viên có thể gợi ý nhằm mục đích giúp học sinh phân biệt được cách dùng lệnh LT 90 trong câu

lệnh lặp Repeat 4 [FD 40 LT 90 Wait 10] để vẽ hình vuông có gì khác so với cách dùng lệnh RT 90 mà học sinh hay sử dụng (hình vuông được vẽ hướng sang bên trái so với vị trí xuất phát của Rùa).

- Hoạt động 4 trang 86: có nhiều cách viết các câu lệnh để vẽ hình theo yêu cầu. Tuy nhiên, giáo viên nên gợi ý cho học sinh nhận xét về tính đối xứng của hình vẽ và sử dụng câu lệnh lặp để thực hiện. Chẳng hạn:

CS

Repeat 4 [FD 40 RT 90] * Vẽ hình vuông thứ nhất

RT 180 * Rùa quay phải 180 độ

Repeat 4 [FD 40 RT 90] * Vẽ hình vuông thứ hai

Hoặc

Repeat 2 [Repeat 4 [FD 50 RT 90] RT 180]

Sau đó thêm lệnh Wait để học sinh quan sát

Repeat 2 [Repeat 4 [FD 50 Wait 30 RT 90] Wait 30 RT 180 Wait 30]

B. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Hoạt động 1 trang 86, câu a), b), giáo viên yêu cầu học sinh phán đoán Rùa sẽ vẽ hình gì trước khi kiểm tra trên máy tính.

Đối với câu c), d), giáo viên có thể cho học sinh kiểm tra trên máy tính và ghi nhớ câu lệnh vẽ “vòng tròn” và hình ngôi sao để có thể sử dụng sau này.

- Hoạt động 2 trang 86, giáo viên có thể yêu cầu học sinh thêm một hay nhiều lệnh Wait để quan sát rõ hành động của Rùa khi thực hiện từng câu lệnh.

C. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể kiểm tra học sinh:

- Cấu trúc câu lệnh lặp để vẽ hình đa giác đều n cạnh, mỗi cạnh dài d bước.

Repeat n [FD d RT 360/n]

- Viết câu lệnh lặp để vẽ hình ngôi sao năm cánh.

Repeat 5 [FD 100 RT 144]

Bài 2

CÂU LỆNH LẶP LỒNG NHAU

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách sử dụng các câu lệnh lặp lồng nhau;
- Sử dụng được câu lệnh lặp lồng nhau để vẽ các hình trang trí.

II. CHUẨN BỊ

Các máy tính được cài đặt sẵn phần mềm Logo.

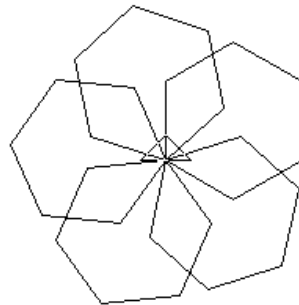
III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Giáo viên sử dụng câu lệnh

```
CS REPEAT 5 [REPEAT 6 [FD 50 RT 60 WAIT 30] RT 72]
```

để trình diễn cho học sinh xem Rùa vẽ một hình trang trí như hình sau:



Sau đó đặt câu hỏi: Rùa đã vẽ hình đó như thế nào?

(Giáo viên gợi ý để học sinh tìm câu trả lời: Rùa lặp lại 5 lần, mỗi lần vẽ một hình lục giác đều, vẽ xong một hình quay một góc).

- Hoạt động 1, hoạt động 2 trang 87:

Để giải quyết bài tập này, giáo viên cần hướng dẫn học sinh xác định đường đi của Rùa ngoài giấy nháp dựa vào câu lệnh FD 50 RT 60.

Trước khi cho học sinh kiểm tra trên máy tính, giáo viên yêu cầu học sinh giải thích lí do đã lựa chọn phương án đó. Mục đích giúp học sinh đọc được câu lệnh: Rùa lặp lại 5 lần, mỗi lần vẽ một hình lục giác, vẽ xong quay một góc 72 độ.

Giáo viên chốt hoạt động bằng cấu trúc: REPEAT n [REPEAT 6 [FD 50 RT 60] (...)] gọi là cấu trúc câu lệnh lặp lồng nhau, trong đó n là số lần lặp mới và phần (...) là câu lệnh nhằm xác định hướng vẽ hoặc vị trí hình vẽ của mỗi lần lặp.

- Hoạt động 3, hoạt động 4 trang 87:

Tương tự hoạt động 2, giáo viên yêu cầu học sinh đọc được ý nghĩa của câu lệnh:

Repeat 8 (Lặp lại 8 lần)

Repeat 6 [FD 50 RT 60] RT 45 (Mỗi lần vẽ một hình lục giác đều, vẽ xong quay một góc 45 độ).

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 88: Giáo viên có thể yêu cầu học sinh thêm lệnh Wait vào dòng lệnh để quan sát nét vẽ của Rùa.

- Hoạt động 2 trang 88: Giáo viên có thể gợi ý cho học sinh cách phân tích hình vẽ (đầu tiên phải vẽ hình gì, sử dụng câu lệnh gì), từ đó phát biểu cách vẽ hình (vẽ một hình vuông và sử dụng lệnh lặp 6 lần). So sánh với hoạt động 1, từ đó viết dòng lệnh để vẽ hình.

- Hoạt động 3 trang 88:

a) Repeat 90 [FD 2 RT 2] (vẽ nửa vòng tròn)

Repeat 4 [Repeat 90 [FD 2 RT 2] RT 90] (Lặp lại 4 lần, mỗi lần vẽ nửa vòng tròn, vẽ xong quay một góc 90 độ).

c) Giáo viên có thể cho học sinh thử trên máy tính để tìm được giá trị đúng cần điền.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Hoạt động 1 trang 89: Giáo viên cho học sinh thực hiện lần lượt từng dòng lệnh. Ở mỗi lần yêu cầu học sinh sử dụng lại dòng lệnh đã thực hiện để gõ bổ sung thành dòng lệnh mới. Điều này giúp học sinh thấy rõ hơn mối quan hệ, sự phát triển giữa các dòng lệnh.

- Hoạt động 2 trang 89: Đối với những học sinh chưa hiểu rõ cấu trúc, hoạt động của dòng lệnh thì việc thêm lệnh Wait vào vị trí nào cũng là một việc khó. Giáo viên cần quan sát, phát hiện kịp thời để hướng dẫn, gợi ý. Chẳng hạn:

CS REPEAT 6 [FD 50 REPEAT 6 [FD 10 BK 10 RT 60] BK 50 WAIT 30 RT 60]
để học sinh quan sát được nét vẽ của Rùa, từ đó hiểu được thuật toán.

- Hoạt động 3 trang 89: Giúp học sinh khắc sâu kiến thức về sử dụng câu lệnh lặp lồng nhau để vẽ hình bông tuyết. Nếu hoạt động 1, hoạt động 2 đã thực hiện tốt thì hoạt động này học sinh có thể dễ dàng hoàn thành.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể gọi hai học sinh lên bảng viết lại cấu trúc của câu lệnh lặp và câu lệnh lặp lồng nhau.

Bài 3

THỦ TỤC TRONG LOGO

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Hiểu được khái niệm, cách viết và cách lưu lại thủ tục trong Logo;
- Viết, lưu lại và sử dụng được một thủ tục đã lưu trong Logo.

II. CHUẨN BỊ

Các máy tính được cài đặt sẵn phần mềm Logo.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động này được thiết kế theo lối hướng dẫn thứ tự các bước để viết một thủ tục trong Logo. Giáo viên yêu cầu học sinh đọc từng chỉ dẫn và làm theo, ghi nhớ cách làm mà chưa yêu cầu phải hiểu ý nghĩa của từng bước. Cho đến khi học sinh thực hiện gõ lệnh “Tamgiac” trong ngăn gõ lệnh và nhấn phím Enter, sẽ thấy được ý nghĩa của các bước đã làm.

- Giáo viên nên lựa chọn một ví dụ đơn giản về thủ tục trước khi định nghĩa thủ tục là gì. Chẳng hạn như: Thủ tục “Công việc buổi tối của em”:

1. Ăn tối;
2. Nghỉ ngơi 15 phút;
3. Làm bài tập về nhà;
4. Đọc sách;

5. Đi ngủ.

- Trong mục thủ tục và các thành phần của thủ tục ở bảng trang 92, giáo viên cho học sinh phân tích lại thủ tục “Tamgiac” đã làm ở trên để phân biệt ba phần của một thủ tục: đầu, thân và kết thúc. Đồng thời tổng kết lại quy ước đặt tên cho thủ tục:

+ Dùng chữ Việt không dấu và chữ số để đặt tên cho thủ tục.

+ Trong tên thủ tục không được có dấu cách, phải có ít nhất một chữ cái, không được dùng toàn chữ số.

+ Không được dùng các kí tự đặc biệt như “:”; “\”; “#”; “[]”; “|”.

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 92: Nhằm mục đích giúp học sinh ghi nhớ cấu trúc của một thủ tục trong Logo, các lệnh để vẽ hình vuông (học sinh có thể dùng hoặc không dùng câu lệnh lặp).

- Hoạt động 2 trang 93: Nhằm mục đích giúp học sinh ghi nhớ các bước để viết một thủ tục trong Logo và cách sử dụng một thủ tục đã có. Trong hoạt động này yêu cầu đối với học sinh được nâng lên, học sinh phải biết cách thực hiện và hiểu ý nghĩa, mục đích của mỗi bước:

Bước 1: Mở cửa sổ soạn thảo là để bắt đầu viết thủ tục;

Bước 2: Viết các lệnh là để giao nhiệm vụ cho thủ tục;

Bước 3: Ghi lại và đóng cửa sổ soạn thảo là để lưu lại thủ tục đã viết vào bộ nhớ máy tính.

Khi thực hiện thủ tục, học sinh có thể mắc sai lầm gõ không đúng tên thủ tục đã có. Chẳng hạn tên đã đặt là “Hinhvuong” nhưng khi thực hiện thủ tục lại gõ “Hinh vuong”. Giáo viên cần lưu ý học sinh có ý thức ngay từ khi đặt tên cho thủ tục sao cho gợi mở, dễ nhớ.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Hoạt động 1, 2 trang 93: Để thực hiện được hai hoạt động này, học sinh phải có kiến thức về cấu trúc của một thủ tục và các bước để viết một thủ tục. Hoạt

động này cũng yêu cầu học sinh sử dụng câu lệnh lặp để viết thủ tục, tuy nhiên học sinh có thể không sử dụng câu lệnh lặp nhưng đảm bảo phải viết được thủ tục “Hinhchunhat”.

- Giáo viên cũng có thể yêu cầu học sinh viết thủ tục “Hinhchunhat” theo hai cách dùng và không dùng câu lệnh lặp rồi so sánh kết quả.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Câu lệnh để mở cửa sổ soạn thảo thủ tục;
- Cấu trúc của một thủ tục trong Logo;
- Các bước để viết một thủ tục trong Logo.

Bài 4

THỦ TỤC TRONG LOGO (tiếp theo)

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách lưu thủ tục trong Logo thành tệp;
- Biết cách gọi các thủ tục trong tệp đã lưu;
- Biết cách lưu thêm thủ tục mới vào tệp đã có.

II. CHUẨN BỊ

Các máy tính được cài đặt sẵn phần mềm Logo.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 94: Giáo viên đặt vấn đề: Ở bài trước chúng ta đã viết được một số thủ tục, trong đó có thủ tục “Tamgiac” để vẽ hình tam giác. Chúng ta hãy ra lệnh cho Rùa vẽ hình tam giác bằng thủ tục “Tamgiac”. Sau khi màn hình không hiển thị kết quả, giáo viên mới bắt đầu bước vào phần b) để hướng dẫn chi tiết cho học sinh các bước tạo thủ tục “Tamgiac” để vẽ hình tam giác.

- Hoạt động 2 trang 95: Giáo viên có thể yêu cầu học sinh so sánh sự khác nhau giữa cách lưu thủ tục vào bộ nhớ (lưu và thoát khỏi cửa sổ soạn thảo) và cách lưu một thủ tục vào tệp (bộ nhớ ngoài). Tuy nhiên chỉ yêu cầu học sinh phân biệt được sự khác nhau về mặt hình thức:

+ Cách lưu thủ tục vào bộ nhớ: Trên cửa sổ soạn thảo, nháy chọn File -> Save and Exit.

+ Cách lưu thủ tục vào tệp: Trong ngăn gõ lệnh, gõ Save "<Cachtutuc.lgo> -> Enter.

- Hoạt động 3 trang 95: Mục đích của hoạt động này: Một thủ tục khi đã được lưu vào một tệp thì dù thoát khỏi Logo, hay tắt máy cũng không bị mất như khi ghi vào bộ nhớ. Muốn sử dụng cần phải nạp tệp chứa các thủ tục.

Giáo viên cần gợi ý để học sinh rút ra được nhận xét khi chưa nạp tệp "Cachtutuc.lgo" thì không sử dụng được thủ tục "Tamgiac".

- Hoạt động 4 trang 96: Trong hoạt động này, giáo viên cần lưu ý cho học sinh biết thủ tục "Hinhvuong" cũng được lưu vào tệp "Cachtutuc.lgo". Đồng thời đưa ra chú ý cho học sinh như sau:

+ Một tệp có thể dùng để lưu nhiều thủ tục;

+ Để dùng được các thủ tục lưu trong tệp chỉ cần nạp tệp một lần.

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 96: Giáo viên có thể tổ chức học sinh thực hành theo nhóm/cặp để các em trao đổi, thảo luận thực hiện hoạt động và so sánh kết quả.

Hoạt động này một lần nữa nhấn mạnh cho học sinh:

+ Một tệp có thể dùng để lưu nhiều thủ tục;

+ Để sử dụng các thủ tục đã được lưu trong tệp, chỉ cần nạp tệp một lần.

Giáo viên có thể đặt các câu hỏi:

+ Tệp "Cachtutuc.lgo" lưu những thủ tục nào?

+ Để sử dụng được các thủ tục "Tamgiac", "Hinhvuong", "Bongtuyet8" em phải nạp tệp "Cachtutuc.lgo" mấy lần?

- Hoạt động 2 trang 97: Hoạt động này giúp học sinh ghi nhớ câu lệnh lưu thủ tục vào tệp và câu lệnh nạp tệp để sử dụng. Giáo viên nên cho học sinh đọc

lập suy nghĩ và hoàn thiện hoạt động. Tuy nhiên sau đó nên cho học sinh trao đổi, so sánh kết quả với bạn.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này cung cấp cho học sinh hai lệnh Edit và Edall để xem, sửa và lưu lại các sửa chữa trong một thủ tục. Điều quan trọng của hoạt động này giúp học sinh biết rằng một thủ tục đã được lưu vào tệp vẫn có thể sửa được, đồng thời biết được cách sửa và lưu lại các sửa chữa đó.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể đặt câu hỏi để học sinh ghi nhớ lại kiến thức:

- Em đã viết được mấy thủ tục, đó là những thủ tục nào?
- Các thủ tục em đã viết được lưu ở đâu?
- Để sử dụng được các thủ tục đã viết em phải làm gì?

Bài 5

LUYỆN TẬP VỀ THỦ TỤC

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Luyện tập các kiến thức đã học về viết, lưu lại và sử dụng thủ tục trong Logo;
- Rèn luyện thói quen sử dụng thủ tục trong viết chương trình Logo.

II. CHUẨN BỊ

Các máy tính được cài đặt sẵn phần mềm Logo.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Các hoạt động 1, 2, 3, 4 là một chuỗi các hoạt động nhằm ôn luyện cho học sinh kiến thức, kỹ năng về lệnh Repeat, Wait và thủ tục.
- Ở hoạt động 1, giáo viên có thể cho học sinh kiểm tra kết quả trên máy tính để chọn phương án đúng.
- Hoạt động 2 sẽ cho các em thấy rõ nét vẽ của Rùa khi thực hiện dòng lệnh. Mục tiêu của hoạt động này giúp học sinh biết thuật toán vẽ hình tròn và ghi nhớ dòng lệnh vẽ hình tròn.
- Sau hoạt động 4, giáo viên cần yêu cầu học sinh lưu thủ tục vào tệp (Cacthutuc.lgo).

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 101: Giáo viên nên gợi ý để học sinh sử dụng câu lệnh lặp vẽ đa giác đều 6 cạnh.

- Hoạt động 2 trang 101: Giáo viên có thể tổ chức học sinh theo nhóm/cặp để thảo luận, so sánh với hình vẽ ở hoạt động 1, từ đó xác định thuật toán để vẽ hình.

- Hoạt động 3 trang 101: Học sinh tiếp tục hoạt động theo nhóm/cặp để thảo luận các thuật toán. Thực hiện viết dòng lệnh và thủ tục theo yêu cầu ở câu a) và câu b).

- Hoạt động 4 trang 101: Giáo viên có thể hướng dẫn học sinh thực hành từng bước:

- + Viết dòng lệnh vẽ đường tròn;
- + Viết thủ tục vẽ đường tròn và lưu vào tệp (Cacthutuc.lgo);
- + Viết chương trình vẽ hình theo mẫu.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Giáo viên cho học sinh phân tích hình rồi rút ra nhận xét (các hình đều có chi tiết là các hình vuông, từ đó gợi ý sử dụng thủ tục Hinhvuong để vẽ hình).

- Hướng dẫn học sinh vẽ lần lượt các hình từ phải qua trái (dễ đến khó).

- Giáo viên nên cho học sinh trao đổi, so sánh để kiểm tra kết quả, qua đó các em cũng thấy được với một bài toán có thể có nhiều thuật toán và nhiều cách giải quyết khác nhau.

D. Củng cố, ghi nhớ

Sử dụng thủ tục trong chương trình giúp chương trình dễ hình dung hơn, tư duy thuật toán rõ ràng hơn. Giáo viên cần củng cố các kĩ năng về thủ tục cho học sinh:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| + Viết thủ tục; | + Lưu thủ tục vào tệp; |
| + Nạp tệp để sử dụng; | + Sử dụng tệp trong chương trình. |

Bài 6

THAY ĐỔI MÀU VÀ NÉT VẼ BẰNG CÂU LỆNH

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết một số câu lệnh thay đổi màu và độ dày nét vẽ;
- Sử dụng được câu lệnh thay đổi màu và nét vẽ trong khi viết chương trình.

II. CHUẨN BỊ

Các máy tính được cài đặt sẵn phần mềm Logo.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 103: Giúp học sinh ôn lại cách đặt màu và nét cho nét vẽ bằng cách lựa chọn lệnh từ menu lệnh.

- Hoạt động 2 trang 103: Cung cấp cho học sinh cách đặt màu cho nét vẽ bằng câu lệnh `SetPenColor n`. Để học sinh làm quen, giáo viên nên hướng dẫn học sinh thay đổi các giá trị từ 0 đến 5. Yêu cầu các em rút ra kết luận và hoàn thành câu 2d).

- Hoạt động 3 trang 104: Cung cấp cho học sinh cách chọn nét cho nét vẽ bằng câu lệnh `SetPenSize [1 10]`. Giáo viên nên hướng dẫn học sinh thay đổi các giá trị ở cả hai vị trí số 1 và số 10 trong câu lệnh. Yêu cầu các em quan sát, rút ra kết luận và hoàn thành câu 3d).

- Hoạt động 4 trang 105: Để giúp học sinh thấy được ý nghĩa của lệnh `SetPenColor 0` trong thủ tục “DuongTron”, giáo viên có thể đặt câu hỏi:

Sau khi thực hiện thủ tục “DuongTron”, nếu vẽ tiếp một hình nào đó thì nét vẽ sẽ là màu gì?

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 105: Giáo viên nên gợi ý cho học sinh đếm số đường tròn có trong hình mẫu để xác định thuật toán trước khi viết chương trình.

- Hoạt động 2 trang 105: Giáo viên có thể yêu cầu học sinh viết câu lệnh đặt màu và nét cho nét vẽ trong thủ tục “LucGiac” để vẽ hình lục giác đều.

- Hoạt động 3 trang 105: Cũng như hoạt động 1, giáo viên có thể gợi ý cho học sinh đếm số hình lục giác đều có trong hình mẫu để xác định thuật toán vẽ hình mẫu.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động này về bản chất tương tự như hoạt động 3, tuy nhiên do mật độ số hình lục giác khá dày nên học sinh rất khó nhìn. Giáo viên có thể gợi ý cho học sinh đếm số hình lục giác dựa vào các đỉnh nhô ra phía ngoài của mỗi hình.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại hai cách đặt màu và nét cho nét vẽ:

- Bằng chọn lệnh trong menu lệnh;
- Bằng câu lệnh.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

ĐẶT SỐ VÀO ĐÚNG VỊ TRÍ (SUDOKU)

I. MỤC TIÊU

- Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:
- Rèn luyện tư duy và khả năng ghi nhớ.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm Sudoku.
- Đặt biểu tượng phần mềm Sudoku trên màn hình nền.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

- Sudoku trong tiếng Nhật có nghĩa là độc nhất, đây là một trò chơi trí tuệ được khá nhiều người yêu thích từ rất lâu và chiếm một lượng người hâm mộ khá đông đảo, với cách chơi hấp dẫn và cần nhiều đến sự vận động suy nghĩ của bộ não.

Hiện có rất nhiều phiên bản như Sudoku 2, Sudoku 5, 7 và cả Sudoku cho điện thoại thông minh, máy tính bảng nhưng cách chơi trò chơi ở mỗi phiên bản đều giống nhau về tư duy logic.

- Giáo viên hướng dẫn học sinh cách khởi động và giao diện phần mềm sau khi khởi động. Tiếp theo, giới thiệu về luật chơi.

- Ở phần chọn chế độ và cách chơi, giáo viên chọn chế độ *Rất dễ* hoặc *Dễ* rồi hướng dẫn từng bước nhằm giúp học sinh hình dung ra các bước đi.

- Sau khi học sinh đã nắm được các quy luật, để tổ chức thực hành, giáo viên có thể chia cặp trong lớp cho các em chơi ở cấp độ khó để cùng trao đổi, tìm ra đáp án. Đồng thời em cũng có thể lưu điểm của mình lại để so sánh với các cặp khác trong lớp.



Chủ đề
5 EM HỌC NHẠC

Bài 1

LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM MUSESORE

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Làm quen với phần mềm giao diện MuseScore;
- Biết cách mở và nghe một bài nhạc có sẵn từ thư mục máy tính.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm MuseScore.
- Đặt biểu tượng MuseScore trên màn hình nền.
- Chuẩn bị một số dữ liệu (tệp nhạc) lưu sẵn vào thư mục máy tính.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 113: Đặt vấn đề: Để chơi nhạc và sáng tác nhạc, ngoài sử dụng các loại nhạc cụ (piano, organ, guitar,...) thì phần mềm MuseScore được cài đặt trong máy tính có thể giúp em thực hiện được điều đó.

Giáo viên bắt đầu khởi động và giới thiệu giao diện của phần mềm MuseScore.

- Hoạt động 2 trang 114: Giáo viên làm mẫu các thao tác để mở một bản nhạc có sẵn, chẳng hạn bản nhạc có tên AN 4_TDN so 1 (co loi).mscz (đã được cài vào thư mục do giáo viên chuẩn bị trước).

Sau khi đã hướng dẫn cụ thể, giáo viên gọi một học sinh lên mở thử một bản nhạc khác trên máy tính.

B. Hoạt động thực hành

- Giáo viên cho học sinh thực hành khởi động phần mềm MuseScore, sau đó lần lượt mở các bản nhạc AN 4_TDN so 1 (co loi).mscz và AN 4_TDN so 2 (co loi).mscz được lưu trong thư mục EM HOC NHAC trên Desktop và nghe các bản nhạc đó.

- Sau khi đã thực hành thành thạo, giáo viên yêu cầu học sinh thoát khỏi phần mềm MuseScore.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Bên cạnh các bản nhạc theo yêu cầu của bài, giáo viên có thể cho học sinh tập mở một số tệp nhạc khác trong thư mục của MuseScore và nghe các tệp nhạc đã mở đó.

- Giáo viên có thể cung cấp thêm một vài bản nhạc mới, hướng dẫn cho học sinh thực hiện các thao tác sao chép/tải các bản nhạc này vào thư mục trên máy và chạy thử.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Ý nghĩa và công dụng của phần mềm soạn nhạc MuseScore;
- Cách mở và nghe một bản nhạc có sẵn.

Bài 2

BƯỚC ĐẦU TẠO BẢN NHẠC VỚI PHẦN MỀM MUSESORE

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Tạo được một bản nhạc mới;
- Biết cách nhập nốt nhạc vào khung nhạc vừa tạo;
- Lưu được bản nhạc vào thư mục máy tính.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm MuseScore.
- Đặt biểu tượng MuseScore trên màn hình nền.
- Một số dữ liệu (tệp nhạc) lưu sẵn vào thư mục máy tính.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 116: Giáo viên cho học sinh đọc sách để tìm hiểu trước các bước tạo bản nhạc.

Sau khi các em đã đọc xong, giáo viên sẽ thực hiện lần lượt các thao tác sau để học sinh theo dõi:

- + Khởi động phần mềm;
- + Nhập tiêu đề cho bản nhạc;
- + Chọn bản nhạc mẫu;
- + Chọn hoá biểu và nhịp độ;
- + Tạo số chỉ nhịp và số lượng ô nhịp.

Giáo viên cũng cần giải thích sơ qua hoá biểu là gì, có bao nhiêu nhịp độ trong bản nhạc để học sinh dễ hiểu hơn.

(Dấu hoá: gồm những kí hiệu như: Dấu thăng: (#); Thăng kép: (x); Dấu giáng: (b); Giáng kép: (bb); Dấu bình: (n).

Có 2 nhịp cơ bản: nhịp đơn (chẳng hạn: 2/4; 3/4), nhịp kép (chẳng hạn: 4/4; 6/8).

- Hoạt động 2 trang 119: Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng bài “Múa vui” (Âm nhạc lớp 4 – TĐN số 6) để nhập nốt nhạc vào khuôn nhạc vừa tạo. Sau đó cho các em nghe đoạn nhạc vừa soạn.

- Hoạt động 3 trang 120: Học sinh đọc trước phần hướng dẫn trong SGK và thực hiện từng bước theo hướng dẫn.

B. Hoạt động thực hành

Học sinh khởi động phần mềm MuseScore. Tạo một bản nhạc mới (bài “Bầu trời xanh”). Chép nốt nhạc trong sách vào khuôn nhạc, chạy thử. Lưu lại bản nhạc vừa tạo vào máy tính.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Hoạt động 1 trang 121:

Giáo viên nên chia học sinh thành cặp để thực hiện hoạt động này.

Bạn thứ nhất: Khởi động phần mềm MuseScore, chọn bản nhạc mẫu, chọn hoá biểu, số chỉ nhịp và số lượng ô nhịp.

Bạn thứ hai: Nhập nốt nhạc vào khuôn nhạc vừa tạo.

Sau khi nhập xong, cả hai bạn vừa đọc lại nốt nhạc trong sách vừa kiểm tra lại trên máy tính để tránh sai sót.

Cuối cùng, các em sẽ nghe thử bản nhạc vừa tạo rồi lưu vào máy tính.

- Hoạt động 2 trang 121: Giáo viên có thể giới thiệu cho học sinh một số bài hát đơn giản, các nốt nhạc quen thuộc để các em thuận tiện trong việc đọc nốt trước khi nhập vào khuông nhạc.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên có thể yêu cầu học sinh nhắc lại:

- Có bao nhiêu cách nhập nốt nhạc? (nhập bằng lệnh hoặc nhập bằng phím tắt).
- Làm thế nào để lưu một tệp nhạc?

Bài 3

GHI LỜI BẢN NHẠC, THAY ĐỔI NỐT NHẠC, THÊM Ô NHỊP

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách ghi lời bản nhạc;
- Biết cách thay đổi nốt nhạc đã nhập, thêm được ô nhịp;
- Lưu thay đổi thành bản nhạc mới.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm MuseScore.
- Đặt biểu tượng MuseScore trên màn hình nền.
- Một phần bản nhạc bài “Múa vui” nhập sẵn nốt nhạc, có lời kèm theo bằng phần mềm MuseScore (cần nhập sai một số nốt nhạc).
- Một số bản nhạc đơn giản.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 122: Giáo viên nên giới thiệu trước lớp một phần bản nhạc “Múa vui” để học sinh hình dung được bài học một cách cụ thể hơn.

+ Tiếp theo, trước khi bắt đầu vào bài, giáo viên nên cho học sinh đọc trước phần A1 trang 122.

+ Cuối cùng, giáo viên bắt đầu thực hiện ghi lời bản nhạc theo hướng dẫn của SGK trang 122 cho học sinh theo dõi.

- Hoạt động 2 trang 123: Giáo viên có thể gọi một học sinh đứng lên đọc lại các nốt trong bản nhạc bài “Múa vui” đã được nhập lời.

+ Tiếp theo, giáo viên cho học sinh so sánh với bản nhạc mẫu trong SGK trang 122 để phát hiện các nốt mà giáo viên đã nhập sai trên máy tính.

+ Cuối cùng, giáo viên bắt đầu thực hiện thay đổi nốt nhạc đã nhập theo hướng dẫn của SGK trang 123 cho học sinh theo dõi.

- Hoạt động 3 trang 123: Giáo viên giải thích vì sao phải nối thêm ô nhịp vào bản nhạc trước khi bắt đầu hướng dẫn học sinh cách làm.

- Hoạt động 4 trang 123: Trước khi hướng dẫn học sinh lưu những thay đổi thành bản nhạc mới, giáo viên đặt câu hỏi kiểm tra bài học cũ cho học sinh:

+ Cũng giống như việc soạn thảo văn bản, soạn thảo bài trình chiếu, soạn thảo một bản nhạc,... sau khi hoàn thành, các em cần làm gì để sản phẩm của mình không bị mất đi?

+ Yêu cầu học sinh nhắc lại cách lưu bản nhạc vừa tạo.

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 124: Học sinh thực hành tạo đoạn nhạc “Nắng vàng” và ghi lời cho đoạn nhạc như yêu cầu trong SGK phần B1 trang 124. Sau khi tạo xong, giáo viên yêu cầu học sinh nghe thử để kiểm tra kết quả chép nhạc.

- Hoạt động 2 trang 124: Giáo viên yêu cầu học sinh thêm 8 ô nhịp vào bản nhạc vừa tạo ở hoạt động 1, sau đó nhập nốt nhạc và lời tiếp theo của bài “Nắng vàng” vào 8 ô nhịp đó rồi lưu những thay đổi vừa tạo thành bản nhạc mới. Học sinh có thể nghe thử bản nhạc mới này để kiểm tra kết quả chép nhạc.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Trường hợp với học sinh đã biết nhạc lí, giáo viên có thể cho học sinh tự sáng tác bản nhạc theo ý của mình.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên giúp học sinh củng cố:

- Cách ghi lời bản nhạc;
- Cách thay đổi nốt nhạc đã nhập, thêm ô nhịp, các phím tắt để thêm ô nhịp vào bản nhạc;
- Cách lưu những thay đổi thành bản nhạc mới.

Bài 4

CHÈN Ô NHỊP

VÀ THAY ĐỔI THÔNG TIN VỀ BẢN NHẠC

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách chèn thêm một hoặc nhiều ô nhịp;
- Thay đổi được thông tin của bản nhạc đã tạo.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm MuseScore.
- Đặt biểu tượng MuseScore trên màn hình nền.
- Một phần bản nhạc bài “Son la son” đã nhập nốt.
- Một số bản nhạc đơn giản.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 125: Để giúp học sinh phân biệt giữa việc nối thêm ô nhịp và chèn một ô nhịp khác nhau ở đâu, giáo viên nên mở một phần bản nhạc bài “Múa vui” ở bài học trước đã được nối thêm ô nhịp, sau đó mở tiếp một phần bản nhạc bài “Son la son” đã nhập nốt và chưa được chèn thêm ô nhịp vào để học sinh dễ hình dung.

+ Tiếp theo giáo viên chỉ ra vị trí bất kì cần chèn một ô nhịp vào khuôn nhạc. Sau đó yêu cầu học sinh tự đọc các bước cần làm như hướng dẫn ở phần A1 trang 125 SGK.

+ Cuối cùng, giáo viên bắt đầu thực hiện thao tác chèn một ô nhịp theo hướng dẫn của SGK trang 125 cho học sinh theo dõi.

- Hoạt động 2 trang 126: Giáo viên cho học sinh tự đọc hướng dẫn ở phần A2 trang 126, sau đó gọi một học sinh đứng lên trình bày các bước chính để chèn thêm nhiều ô nhịp vào khuôn nhạc.

Tiếp theo, giáo viên hướng dẫn lại thao tác chèn thêm nhiều ô nhịp vào khuôn nhạc.

- Hoạt động 3 trang 127: Giáo viên cho học sinh tự đọc hướng dẫn ở phần A3 trang 127 rồi gọi một học sinh lên máy tính để thực hiện.

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 127: Giáo viên hướng dẫn học sinh mở tệp TĐN số 1 đã lưu sẵn trong thư mục máy tính, sau đó thực hành theo yêu cầu của phần B1 trang 127. Học sinh nghe thử để kiểm tra vị trí chèn ô nhịp và nốt nhạc đã đúng chưa.

- Hoạt động 2 trang 127: Giáo viên hướng dẫn học sinh mở bản nhạc đã lưu sẵn trong thư mục máy tính để thực hành yêu cầu của phần B2 trang 127 hoặc học sinh có thể lựa chọn một đoạn nhạc bất kì để thực hành.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

Giáo viên có thể cho học sinh chép một đoạn nhạc yêu thích rồi nghe thử hoặc tự sáng tác bài nhạc theo ý của mình rồi nghe thử.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên giúp học sinh củng cố:

- Cách chèn thêm một hoặc nhiều ô nhịp vào khuôn nhạc;
- Thay đổi thông tin của bản nhạc đã tạo;
- Nhắc lại các phím tắt để thực hiện thao tác chèn thêm một ô nhịp vào giữa khuôn nhạc, chèn thêm ô nhịp vào cuối đoạn nhạc.

Bài 5

THIẾT LẬP TRANG GIẤY VÀ XUẤT BÀI NHẠC

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Biết cách thiết lập trang giấy;
- Biết cách xuất bài nhạc ra định dạng tệp âm thanh.

II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm MuseScore.
- Đặt biểu tượng MuseScore trên màn hình nền.
- Hai tờ giấy có in bản nhạc mẫu đã được thiết lập cỡ A4, A3.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

A. Hoạt động cơ bản

- Hoạt động 1 trang 129: Giáo viên cho học sinh xem hai tờ giấy có in bản nhạc mẫu được thiết lập cỡ A4, A3 và giới thiệu vài nét về từng khổ giấy để học sinh hình dung sơ lược về bài học.

+ Giáo viên cho học sinh tự đọc trước phần A1 trang 129, 130.

+ Sau khi học sinh đọc xong, giáo viên mở một bản nhạc có sẵn trong máy rồi bắt đầu hướng dẫn từng bước thiết lập trang giấy trên máy tính để các em quan sát.

- Hoạt động 2 trang 130: Giáo viên cho tự đọc phần A2 trang 120, 131 rồi thực hiện theo hướng dẫn trong SGK để xuất bản nhạc.

+ Giáo viên nên cung cấp cho học sinh một số định dạng để xuất bản nhạc mà phần mềm MuseScore quy định.

+ Cần giải thích ý nghĩa của việc xuất bản nhạc cho học sinh.

B. Hoạt động thực hành

- Hoạt động 1 trang 131: Giáo viên cho học sinh mở một bản nhạc có sẵn rồi thực hành thiết lập trang giấy theo yêu cầu ở phần B1 trang 131.

- Hoạt động 2 trang 131: Học sinh làm bài thực hành ở phần B2 trang 131. Giáo viên có thể cho học sinh chơi thử bản nhạc đã xuất theo định dạng *.wav.

C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng

- Trước khi học sinh thực hành, giáo viên cần hướng dẫn cho các em cách đặt khoảng cách khuôn nhạc sao cho bản nhạc chia thành 3 khuôn nhạc, mỗi khuôn có 4 ô nhịp.

- Yêu cầu đối với bài này: Thiết lập khổ giấy A4, ngang, đặt khoảng cách khuôn là 3500mm. Xuất đoạn nhạc theo định dạng *.wav và đặt tên tùy thích.

- Với học sinh đã biết về nhịp, nốt có thể cho các em tự sáng tác bài nhạc và thiết lập trang, xuất theo định dạng *.wav rồi chơi thử.

D. Củng cố, ghi nhớ

Giáo viên giúp học sinh củng cố:

- Các thao tác cơ bản khi dùng MuseScore để soạn bản nhạc;

- Cách thiết lập trang giấy và xuất bản nhạc.

HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

GẤU CHƠI PIANO

I. MỤC TIÊU

Sau khi học xong bài này, học sinh sẽ:

- Rèn luyện kỹ năng quan sát nhanh, chính xác;
- Rèn luyện khả năng nghe và đoán nốt nhạc vừa được gõ.


II. CHUẨN BỊ

- Các máy tính được cài đặt phần mềm Gấu chơi Piano.
- Đặt biểu tượng phần mềm Gấu chơi Piano lên màn hình nền.

III. GỢI Ý DẠY HỌC

- Nội dung trò chơi: Chú gấu tinh nghịch muốn khoe khả năng chơi piano của mình thông qua việc dạy người chơi đánh một bản nhạc. Do vậy, cách chơi với trò chơi này là:

Nhìn chú gấu đánh những phím nào trên bàn phím piano;

Dùng chuột trái  bấm đúng những nốt nhạc mà gấu vừa đánh để thể hiện trí nhớ của mình.

- Yêu cầu đặt ra cho học sinh: tập trung nghe, nhìn và ghi nhớ nhanh các nốt nhạc vừa hiện ra.

- Ở phần tổ chức thực hành, nên phân chia học sinh thành các cặp để thi đua.

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:

NGUYỄN THỊ MINH CHÂU

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 CP 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 5

SÁCH THAM KHẢO DÀNH CHO GIÁO VIÊN

Mã số: T5T68N8

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

Đơn vị in:

Cơ sở in:

Số ĐKXB: 872-2018/CXBIPH/18-286/GD; mã số ISBN: 978-604-0-11926-1

Số QĐXB:ngày.....tháng.....năm.....

In xong và nộp lưu chiểutháng năm 2018