



TẬP HUẤN GIÁO VIÊN

SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 3



**BỘ SÁCH
KIẾN TẠO CÔNG DÂN TOÀN CẦU**



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC VINH

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT SỬ DỤNG TRONG TÀI LIỆU

STT	Từ viết tắt	Viết tắt
1	Công nghệ thông tin và truyền thông	ICT
2	Đánh giá định kì	ĐGDK
3	Đánh giá thường xuyên	ĐGTX
4	Giáo dục phổ thông	GDPT
5	Giáo viên	GV
6	Học sinh	HS
7	Học vấn số hóa phổ thông	DL
8	Khoa học máy tính	CS
9	Sách giáo khoa	SGK
10	Sách giáo viên	SGV
11	Vở bài tập	VBT

MỤC LỤC

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT SỬ DỤNG TRONG TÀI LIỆU	1
MỤC LỤC	2
PHẦN MỘT. HƯỚNG DẪN CHUNG	3
1. Giới thiệu sách giáo khoa Tin học 3.....	3
1.1. Quan điểm biên soạn.....	3
1.2. Những điểm mới của SGK Tin học 3	3
2. Cấu trúc sách và cấu trúc bài học	4
2.1. Cấu trúc sách.....	4
2.2. Cấu trúc bài học	6
3. Phương pháp dạy học.....	7
3.1. Định hướng về phương pháp giáo dục	7
3.2. Một số phương pháp, kĩ thuật dạy học môn Tin học 3	8
3.3. Hướng dẫn dạy học một số dạng bài	14
4. Đánh giá kết quả giáo dục	16
4.1. Định hướng đánh giá kết quả giáo dục.....	16
4.2. Một số phương pháp kiểm tra, đánh giá	17
4.3. Đánh giá thường xuyên và đánh giá định kì	18
4.4. Một số lưu ý	19
5. Giới thiệu tài liệu bổ trợ, nguồn tài nguyên, học liệu điện tử.....	20
PHẦN HAI.HƯỚNG DẪN LẬP KẾ HOẠCH DẠY HỌC, KẾ HOẠCH BÀI DẠY	25
1. Khung kế hoạch dạy học gợi ý	25
2. Cấu trúc của kế hoạch bài dạy	27
3. Bài soạn minh họa.....	28
BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH	29
BÀI 21. NHẬP VĂN BẢN CHO TRANG CHIẾU	34
TÀI LIỆU THAM KHẢO	42

1. Giới thiệu sách giáo khoa Tin học 3

1.1. Quan điểm biên soạn

SGK Tin học 3 – Kiến tạo công dân toàn cầu của IIG Việt Nam do nhà xuất bản Đại học Vinh phát hành được biên soạn với mục đích giới thiệu đến HS, GV và bạn đọc quan tâm một tài liệu giáo khoa làm phương tiện dạy học môn Tin học 3, theo định hướng chuyển từ giáo dục chú trọng truyền thụ kiến thức sang hình thành và phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực của HS.

SGK Tin học 3 được biên soạn:

- Theo định hướng đổi mới GDPT được thể hiện qua:

- Nghị quyết 29/NQ/TW ngày 4/11/2013 của Ban Chấp hành Trung ương Đảng Cộng sản Việt Nam về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo;
- Nghị quyết 88/2014/QH13 ngày 28/11/2013 của Quốc hội về Đổi mới chương trình và SGK phổ thông;
- Chương trình GDPT tổng thể và Chương trình môn Tin học được ban hành theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT, ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo;
- Luật Giáo dục (sửa đổi) năm 2019.

- Bám sát các tiêu chuẩn SGK mới ban hành kèm theo Thông tư số 33/2017 ngày 22 tháng 12 năm 2017 của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

- Đặc điểm tâm sinh lý của lứa tuổi HS tiểu học.
- Đặc trưng môn Tin học theo định hướng phát triển năng lực.
- Kinh nghiệm biên soạn SGK của đội ngũ tác giả.

1.2. Những điểm mới của SGK Tin học 3

SGK Tin học 3, có những điểm mới, nổi bật sau đây:

- Bám sát những quy định về biên soạn SGK của Bộ GD&ĐT: Không có nội dung vi phạm đường lối, chính sách của Đảng và pháp luật của nước Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam.

- Bám sát chương trình GDPT tổng thể và chương trình môn Tin học 2018: Đảm bảo tính vừa sức, tính khả thi và phù hợp với thực tiễn Việt Nam trong những năm của thập niên 20 và 30 của thế kỉ 21. Nội dung chính của mỗi bài học được trình bày theo trật tự lo-gic của vấn đề, đảm bảo các yêu cầu cần đạt theo Chương trình GDPT môn Tin học 2018.

- Thay đổi cách tiếp cận: Khác với cách tiếp cận kiến thức một cách thụ động, SGK Tin học 3 được viết theo định hướng cách tiếp cận kiến thức chủ động thông qua bối cảnh và tình huống thực tế (được minh họa dưới dạng kênh hình). Từ đó GV có thể đề xuất các hoạt động giáo dục tích cực nhằm khuyến khích HS chủ động tìm hiểu, khám phá kiến thức qua việc trả lời hệ thống câu hỏi đã được GV thiết kế dựa trên yêu cầu cần đạt của chương trình Tin học 3.

- Nội dung SGK Tin học 3 đảm bảo tính liên thông giữa Tin học 3 với các SGK Tin học từ lớp 4 đến lớp 12. Ngay trong một bài học mức độ yêu cầu, kiến thức được đưa ra từ thấp đến cao. Bên cạnh đó, các bài học trong SGK Tin học 3 được thiết kế trên quan điểm tích hợp liên môn, gắn nội dung môn Tin học 3 với các môn khác trong chương trình nhằm đảm bảo việc hình thành và phát triển năng lực cho HS.

- SGK Tin học 3 được xây dựng theo định hướng dạy học phân hoá: Đảm bảo tính khả thi trong việc triển khai dạy học với các đối tượng HS, các điều kiện cơ sở vật chất tại các vùng miền khác nhau.

- SGK viết theo hướng mở nhằm phát huy sự sáng tạo, linh hoạt trong dạy học của GV. Mỗi bài học trong sách đều trình bày lần lượt bốn hoạt động: Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Vận dụng. GV có thể vận dụng sáng tạo các phương pháp, kĩ thuật dạy học để thiết kế các hoạt động dạy học thú vị nhằm kích thích tính tích cực, chủ động tìm hiểu, khám phá kiến thức của HS.

- SGK có sự kết nối khoa học và sự phạm, các kiến thức trừu tượng được truyền tải qua những tình huống hết sức quen thuộc, dễ dàng tiếp nhận với HS.

- SGK đề cao tính tự học, nội dung bài học được trình bày tuần tự và trực quan, các hướng dẫn thao tác rõ ràng, dễ hiểu giúp HS có thể tự học. Đặc biệt ở những nội dung hướng dẫn sử dụng phần mềm, các bước thực hiện được chú thích ngay trong hình ảnh trực quan, giúp HS tự học dễ dàng hơn.

- SGK đảm bảo tính thẩm mỹ: Kênh hình vừa truyền đạt đầy đủ nội dung bài học vừa đạt được yêu cầu về mặt thẩm mỹ mà vẫn phù hợp với đối tượng HS lớp 3. Kênh chữ chuẩn mực, súc tích, dễ đọc, dễ hiểu, có tính thẩm mỹ, phù hợp nhằm tạo hứng thú cho HS.

2. Cấu trúc sách và cấu trúc bài học

2.1. Cấu trúc sách

Sách Tin học 3 gồm 30 bài học, mục tiêu của mỗi bài học đã cụ thể hóa các yêu cầu cần đạt của 6 chủ đề thuộc lớp 3 được quy định trong chương trình môn Tin học 2018.

Tên chủ đề	Nội dung	Tên bài	Ghi chú
Chủ đề A. Máy tính và em	Thông tin và xử lý thông tin	Bài 1. Thông tin và quyết định	
		Bài 2. Ba dạng thông tin thường gặp	
		Bài 3. Xử lý thông tin	
		Bài 4. Máy xử lý thông tin	
	Khám phá máy tính	Bài 5. Các thành phần cơ bản của máy tính	
		Bài 6. Các loại máy tính thông dụng	
		Bài 7. Sử dụng chuột máy tính	
		Bài 8. Tư thế khi làm việc với máy tính	
		Bài 9. Điều khiển máy tính	
		Bài 10. An toàn về điện khi sử dụng máy tính	
	Làm quen với cách gõ bàn phím	Bài 11. Bàn phím máy tính	
		Bài 12. Cách gõ bàn phím	
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	Xem tin và giải trí trên trang web	Bài 13. Tin tức và giải trí trên Internet	
		Bài 14. Thông tin trên Internet	
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Sắp xếp để dễ tìm kiếm	Bài 15. Sắp xếp	
		Bài 16. Sơ đồ hình cây	
	Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	Bài 17. Tập, thư mục và ổ đĩa	
		Bài 18. Tạo, xóa, đổi tên thư mục	
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	Bài 19. Bảo vệ thông tin cá nhân, gia đình	
		Bài 20. Phần mềm trình chiếu	

Chủ đề E. Ứng dụng tin học	Làm quen với bài trình chiếu đơn giản	Bài 21. Nhập văn bản cho trang chiếu	
		Bài 22. Chèn hình ảnh vào trang chiếu	
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên	Bài 23. Quan sát thế giới tự nhiên nhờ máy tính	Chọn một trong hai bài
		Bài 24. Luyện tập sử dụng chuột máy tính	
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Thực hiện công việc theo các bước	Bài 25. Công việc thực hiện theo từng bước	
		Bài 26. Chia nhiệm vụ thành các nhiệm vụ nhỏ	
		Bài 27. Cách nói Nếu...thì...	
	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	Bài 28. Xác định nhiệm vụ	
		Bài 29. Nhiệm vụ và sự trợ giúp của máy tính	
		Bài 30. Thực hiện nhiệm vụ có sự trợ giúp của máy tính	

Trong các bài học ở trên, bài 23 và bài 24 là hai bài của chủ đề con lựa chọn thuộc chủ đề E. *Ứng dụng tin học*. Theo yêu cầu của chương trình, tùy vào tình hình thực tiễn, cơ sở giáo dục sẽ lựa chọn một trong hai bài để dạy. Việc lựa chọn này có thể thay đổi theo từng năm.

2.2. Cấu trúc bài học









Các bài học đều được biên soạn với cấu trúc thống nhất, bao gồm các mục dưới đây:

- *Mục tiêu*: Mục tiêu của bài học chính là yêu cầu cần đạt được quy định trong chương trình, được đóng khung ngay dưới tên bài học. GV và HS có thể sử dụng mục

tiêu của bài học làm căn cứ để đánh giá/tự đánh giá mức độ nhận thức của HS sau bài học.

- *Khởi động*: Là một hoạt động học tập để dẫn dắt, gợi mở, tạo hứng thú vào bài học. Nội dung phần khởi động định hướng vào vấn đề sẽ được giải quyết trong bài học.

- *Khám phá*: Là phần nội dung chính của bài học. Thông qua các hoạt động, HS sẽ được khám phá, tự tìm ra kiến thức mới hay cách thực hiện các thao tác mới. Trong phần này, HS thường thấy các biểu tượng sau:

- ✓  cung cấp kiến thức mới, giúp HS thực hiện tốt các nhiệm vụ có trong , , .
- ✓  việc tìm câu trả lời, hoàn thành nhiệm vụ ở đây sẽ giúp HS khám phá, lĩnh hội kiến thức mới của bài học.
- ✓  củng cố kiến thức trong bài học.
- ✓ ,  ... thao tác HS cần thực hiện.

- *Luyện tập*: Gồm các nhiệm vụ, câu hỏi, bài tập... HS cần thực hiện để củng cố kiến thức, rèn luyện các kĩ năng đã tìm hiểu ở hoạt động Khám phá.

- *Vận dụng*: Gồm những nhiệm vụ, câu hỏi, bài tập... yêu cầu HS áp dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để giải quyết vấn đề, tình huống có tính thực tiễn hoặc vận dụng vào chủ đề học tập liên môn.

- *Ghi nhớ*: Giúp HS tổng hợp kiến thức, kĩ năng trọng tâm trong bài học.

Mỗi bài học được thiết kế thành các hoạt động độc lập nhưng kết nối với nhau theo logic nhận thức, kênh hình trực quan sinh động, các chỉ dẫn rõ ràng, chi tiết tạo điều kiện cho HS có thể tự học, phát huy tính chủ động, sáng tạo. Đồng thời, sách cũng giúp GV dễ dàng triển khai các phương pháp, kĩ thuật dạy học tích cực nhằm nâng cao chất lượng dạy học.

3. Phương pháp dạy học

3.1. Định hướng về phương pháp giáo dục

Chương trình môn Tin học 2018 không chỉ định những phương pháp dạy học cụ thể mà chỉ đưa ra những định hướng chung, những đề xuất về phương pháp giáo dục như sau: Trong quá trình tổ chức dạy học, GV cần áp dụng các phương pháp dạy học tích cực, coi trọng dạy học trực quan và thực hành; tổ chức hoạt động và hướng dẫn hoạt động để HS tích cực, chủ động và sáng tạo trong khám phá kiến thức; gắn

nội dung kiến thức với các vấn đề thực tế, yêu cầu HS không chỉ đề xuất giải pháp mà còn phải biết vận dụng sáng tạo tri thức vào giải quyết vấn đề; khai thác hình thức giáo dục đa dạng, chủ động phối hợp với môn học khác để thực hiện dạy học tích hợp liên môn và dạy học theo định hướng STEM; vận dụng linh hoạt, sáng tạo các phương pháp và hình thức dạy học.

Dựa vào những định hướng trên, tùy theo mục tiêu, nội dung giáo dục của từng chủ đề, từng bài học, tùy theo đối tượng HS và điều kiện cụ thể GV sẽ lựa chọn các phương pháp và hình thức tổ chức dạy học phù hợp.

3.2. Một số phương pháp, kĩ thuật dạy học môn Tin học 3

GV có thể sử dụng linh hoạt, kết hợp nhiều phương pháp dạy học khác nhau trong quá trình triển khai dạy học môn Tin học 3. Có nhiều phương pháp, kĩ thuật dạy học giúp tích cực hóa hoạt động học tập, hình thành và phát triển các phẩm chất, năng lực của HS như: phương pháp dạy học phát hiện và giải quyết vấn đề, dạy học theo dự án, dạy học theo góc, dạy học thực hành, đóng vai,...

Dưới đây là một số phương pháp, kĩ thuật dạy học môn Tin học 3.

3.2.1. Phương pháp dạy học phát hiện và giải quyết vấn đề

a) Đặc điểm

Phát hiện và giải quyết vấn đề là phương pháp dạy học mà trong đó tạo ra một hay nhiều tình huống gợi vấn đề, định hướng giúp HS phát hiện vấn đề, tổ chức các hoạt động giúp HS tích cực, chủ động, sáng tạo giải quyết vấn đề. Sau khi giải quyết vấn đề HS sẽ thu nhận được kiến thức mới, kĩ năng mới với thái độ tích cực. Trong dạy học phát hiện và giải quyết vấn đề có thể có các mức độ tham gia của GV và HS như sau:

- Mức 1: GV nêu tình huống gợi vấn đề, cách giải quyết vấn đề và GV giải quyết vấn đề.

- Mức 2: GV nêu tình huống gợi vấn đề, cách giải quyết vấn đề, GV hướng dẫn HS giải quyết vấn đề và đánh giá kết quả học tập của HS.

- Mức 3: GV nêu tình huống gợi vấn đề, dẫn dắt HS phát hiện vấn đề cần giải quyết, hướng dẫn HS giải quyết vấn đề, GV và HS cùng đánh giá kết quả học tập của HS.

- Mức 4: GV nêu tình huống gợi vấn đề, HS tự phát hiện vấn đề cần nghiên cứu, trình bày cách giải quyết vấn đề, tiến hành giải quyết vấn đề, đánh giá kết quả học tập của HS. Trong quá trình thực hiện HS có thể nhờ sự trợ giúp của GV nếu cần.

Tùy thuộc vào đối tượng HS, nội dung bài học mà GV linh hoạt lựa chọn mức độ tham gia của GV và HS vào quá trình phát hiện và giải quyết vấn đề.

b) Quy trình thực hiện

- GV nêu tình huống gợi vấn đề. Tùy theo đối tượng HS, GV lựa chọn mức độ tham gia của HS và GV trong quá trình phát hiện vấn đề.

- Nếu lựa chọn mức 1, GV sẽ trình bày cách giải quyết vấn đề và thực hiện giải quyết vấn đề. Nếu không thì GV hướng dẫn HS tìm giải pháp theo các bước:

- ✓ Phân tích vấn đề
- ✓ Tìm kiếm thông tin liên quan đến vấn đề
- ✓ Đề xuất các cách giải quyết vấn đề
- ✓ Phân tích các đề xuất giải quyết vấn đề
- ✓ Lựa chọn phương án tối ưu để thực hiện

- HS tiến hành giải quyết vấn đề theo phương án đã lựa chọn dưới sự hướng dẫn của GV (nếu cần). Nếu phương án lựa chọn là giải pháp đúng thì chuyển sang bước tiếp theo. Nếu chưa đúng cần thực hiện lại từ bước phân tích vấn đề cho đến khi tìm được giải pháp đúng.

- HS trình bày lại toàn bộ quá trình giải quyết vấn đề từ việc phát hiện vấn đề cho tới giải pháp, phát biểu kết luận rút ra vấn đề mới về kiến thức, kĩ năng, thái độ.

- GV nhận xét và tổng kết.

c) Ví dụ minh họa

- Khi dạy Bài 4 – Xử lý thông tin, GV có thể cho HS xem video giới thiệu về robot Asimo của hãng Honda Nhật Bản để đưa ra tình huống gợi vấn đề về việc máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động như thế nào.

- Khi dạy các bài thuộc chủ đề F. *Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính* GV có thể sử dụng phương pháp dạy học này.

d) Một số lưu ý

Trong phương pháp dạy học phát hiện và giải quyết vấn đề, GV cần phân biệt tình huống gợi vấn đề và tình huống có vấn đề. Tình huống gợi vấn đề là tình huống có vấn đề và tình huống đó cần gợi ra cho HS những khó khăn về lí luận hay thực tiễn mà HS thấy cần thiết, có khả năng giải quyết được.

3.2.2. Phương pháp dạy học thực hành

a) Đặc điểm

Dạy học thực hành là một trong những phương pháp đặc trưng khi dạy học Tin học. Trong dạy học thực hành, GV hoặc HS làm mẫu, HS quan sát và tự lực thực hiện dưới sự hướng dẫn của GV để hoàn thành các yêu cầu, từ đó hình thành nên các kĩ năng.

b) Quy trình thực hiện

- GV nêu mục tiêu cần đạt được sau khi hoàn thành công việc để gợi động lực học tập cho HS.

- GV vừa thuyết trình vừa làm mẫu để HS khác quan sát.

- GV gọi một vài HS lên thực hiện lại quy trình vừa được hướng dẫn.

- Cả lớp thực hành và luyện tập.

c) Ví dụ minh họa

GV có thể triển khai nhiều bài học thuộc chủ đề C và chủ đề E bằng phương pháp dạy học thực hành.

d) Một số lưu ý

- Trước khi tiến hành hướng dẫn thực hành GV cần phân tích kĩ yêu cầu của sản phẩm cần thực hiện, chia yêu cầu thành các nhiệm vụ nhỏ. Mỗi nhiệm vụ sẽ được thực hiện theo quy trình gồm một số bước.

- Khi làm mẫu cho HS (Nếu trong lớp có HS có thể thực hiện được thao tác nào đó, GV có thể mời HS làm mẫu cho lớp thay cho GV), GV cần chú ý chỉ rõ các bước trong quy trình để HS nhận dạng.

- Trong khi triển khai hoạt động học tập, tùy thuộc vào trình độ và năng lực của HS mà GV có thể đưa ra kiến thức bổ sung bằng cách chỉ ra một số mâu thuẫn hay tình huống phát sinh vấn đề.

- GV chú ý quan sát trong lúc HS thực hành để hỗ trợ kịp thời.

- GV tổ chức cho HS trình bày kết quả thực hành theo nhóm hoặc trước lớp.

- Tổ chức cho HS tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng về sản phẩm sau thực hành để rút kinh nghiệm và học hỏi lẫn nhau.

3.2.3. Phương pháp đóng vai

a) Đặc điểm

Đóng vai là phương pháp tổ chức cho HS làm thử một công việc hoặc thực hiện một ứng xử trong tình huống giả định. Phương pháp đóng vai nhằm giúp HS suy nghĩ về một vấn đề bằng cách tập trung vào một sự việc cụ thể mà các em quan sát được hoặc chính mình trải nghiệm. Trong phương pháp này, việc "diễn" không phải là phần chính mà điều quan trọng là sự thảo luận, trao đổi của HS sau việc diễn.

b) Quy trình thực hiện

- GV giới thiệu tình huống

- GV chia nhóm, giao nhiệm vụ cho HS, quy định thời gian chuẩn bị và thời gian đóng vai.

- Các nhóm thảo luận, xây dựng "kịch bản" và phân công đóng vai.

- Các nhóm thực hiện đóng vai, GV quan sát, phát hiện các cách ứng xử khác.

- HS nhận xét, đánh giá, góp ý.

- GV nhận xét và kết luận.

c) Ví dụ minh họa

Khi dạy bài 1 – Thông tin và quyết định, GV có thể đưa ra các tình huống thực tế mà HS có thể gặp trong cuộc sống để HS đóng vai, xác định thông tin nhận được là gì và đề xuất giải pháp (quyết định).

d) Một số lưu ý

- Các tình huống đưa ra cần đáp ứng các yêu cầu sau:

✓ Phù hợp với nội dung dạy học, trình độ nhận thức của HS lớp 3.

✓ Gắn gũi với cuộc sống thực của HS.

✓ Tình huống cần phải chứa đựng những mâu thuẫn cần giải quyết, tạo điều kiện để HS có những cách giải quyết khác nhau.

- Mọi HS đều được tham gia vào quá trình thảo luận, xây dựng "kịch bản", được đóng vai hoặc trợ giúp cho việc đóng vai của bạn trong nhóm. GV khích lệ những HS nhút nhát cùng tham gia.

- Trong khi các nhóm thảo luận, GV cần chú ý quan sát, lắng nghe để phát hiện những khó khăn của HS và có thể hỗ trợ HS kịp thời.

- Cách giải quyết tình huống của mỗi HS có thể sẽ không giống nhau tùy thuộc vào hoàn cảnh, cảm xúc của HS. GV cần lắng nghe, tôn trọng lập luận của HS, trao đổi và thuyết phục để giúp HS tự điều chỉnh (nếu cần).

3.2.4. Kỹ thuật thảo luận nhóm đôi (Think-Pair-Share)

a) Khái niệm

Kỹ thuật thảo luận nhóm đôi giới thiệu hoạt động làm việc nhóm đôi, phát triển năng lực tư duy của từng cá nhân trong giải quyết vấn đề. Kỹ thuật này nhằm giúp HS rèn luyện kỹ năng nghe và nói nên không cần thiết sử dụng các dụng cụ hỗ trợ.

b) Quy trình thực hiện

- Suy nghĩ (Think): GV giới thiệu vấn đề, đặt câu hỏi mở, dành thời gian để HS suy nghĩ tìm ra câu trả lời.

- Bắt cặp (Pair): HS chia sẻ và trao đổi ý kiến của mình với người bên cạnh.

- Chia sẻ (Share): Chia sẻ ý kiến đã trao đổi với cả nhóm lớn, cả lớp.

c) Lưu ý

Mục tiêu quan trọng ở kỹ thuật này là người học chia sẻ được ý tưởng mà mình đã nhận được, thay vì chỉ chia sẻ ý kiến cá nhân. Vì vậy GV cần có hướng dẫn, làm mẫu hoặc giải thích rõ ràng.

3.2.5. Kỹ thuật khăn phủ bàn

a) Khái niệm

Kỹ thuật "khăn phủ bàn" là hình thức tổ chức hoạt động mang tính hợp tác kết hợp giữa hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm nhằm kích thích, thúc đẩy sự tham gia tích cực, tăng cường tính độc lập, trách nhiệm của người học và phát triển mô hình có sự tương tác giữa người học với người học. GV nên chuẩn bị một số giáo cụ như: Bút, băng keo, nam châm và giấy khổ lớn hoặc bảng cho mỗi nhóm.

b) Quy trình

- GV chia lớp thành các nhóm, tùy theo số lượng HS của lớp, mỗi nhóm khoảng 4 - 6 người.

- Bước 1: Nhận nhiệm vụ. Các nhóm nhận câu hỏi và tự sắp xếp bàn ghế của mình sao cho phù hợp với sơ đồ, vị trí, diện tích của không gian lớp học.

- Bước 2: Phân công công việc. Các nhóm tiến hành phân công vị trí và công việc cho từng cá nhân theo sơ đồ dưới đây.



- Bước 3: Làm việc cá nhân. Mỗi cá nhân ghi tên của mình vào vị trí ô mình được chia và ngồi ngay vị trí đó. Mỗi cá nhân chỉ được ghi ý kiến của mình vào ô được phân công, không trao đổi khi làm việc cá nhân.

- Bước 4: Làm việc theo nhóm. Sau khi hết thời gian làm việc cá nhân, nhóm trưởng điều hành phiên thảo luận theo câu hỏi mà GV đưa ra. Các thành viên của nhóm cần phải trao đổi, phản biện, tranh luận sôi nổi trong nhóm. Sau khi thống nhất, mọi người ghi các kết quả thống nhất vào ô chung của cả nhóm. HS cần ghi rõ ràng, chữ to và đẹp để mọi người đều có thể đọc một cách dễ dàng.

- Bước 5: Trình bày sản phẩm. Nhóm nào hoàn thành trước sẽ được trưng bày sản phẩm của nhóm tại vị trí trung tâm của lớp. Các nhóm tiếp theo lần lượt được trưng bày sản phẩm tại các vị trí được chỉ định khác.

- Bước 6: Báo cáo kết quả. Đại diện của nhóm báo cáo về sản phẩm. Các nhóm khác lắng nghe, phản biện. Trong bước này, GV đóng vai trò giám sát, điều hành để có thể đạt được kết quả dạy học như đã định hướng.

- Bước 7: Tổng kết, kết luận. GV đánh giá, nhận xét sản phẩm của các nhóm, tổng kết và đưa ra kết luận bài học.

3.2.6. Kỹ thuật sơ đồ tư duy

a) Khái niệm

- Sơ đồ tư duy là một hình thức ghi chép có thể sử dụng màu sắc và hình ảnh để mở rộng và đào sâu các ý tưởng.

- GV nên chuẩn bị một số giáo cụ như: bảng lớn hoặc giấy khổ lớn, bút nhiều màu hoặc có thể sử dụng các phần mềm vẽ sơ đồ tư duy.

b) Quy trình thực hiện

- Bước 1: Lựa chọn một từ khóa/biểu tượng về đề tài cần ghi chép. Viết hoặc vẽ nó vào giữa trang giấy.

- Bước 2: Liệt kê các ý chính, đối tượng quan trọng xung quanh từ khóa/biểu tượng ban đầu và kết nối chúng với từ khóa/biểu tượng trung tâm bằng các đường nối, hoặc mũi tên.

- Bước 3: Từ mỗi ý chính đã được liệt kê ở bước 2, tiếp tục vẽ các phân nhánh với các ý phụ bổ sung cho ý đó.

- Bước 4: Tiếp tục vẽ các phân nhánh mới cho các ý phụ, cho đến khi đạt được sự mô tả chi tiết nhất.

- Bước 5: Tìm và kết nối các ý có liên quan tới nhau bằng các đường nối hoặc mũi tên, bất kể đó là ý chính hay phụ.

c) Một số lưu ý

- Có nhiều cách tổ chức thông tin theo sơ đồ: Sơ đồ thứ bậc, sơ đồ mạng, sơ đồ chuỗi...

- Nên sử dụng hình ảnh minh họa tối đa có thể.

- Nếu không thể sử dụng hình ảnh, cần cô đọng từ khóa ngắn nhất có thể.

- Nên sử dụng các màu sắc khác nhau cho các từ khóa ở những nội dung gần nhau.

- Nên sử dụng đường viền bao quanh giống nhau cho các từ khóa có mối liên hệ gần nhau.

- Khuyến khích sử dụng biểu tượng, ký hiệu, hình ảnh, văn bản tóm tắt.

3.3. Hướng dẫn dạy học một số dạng bài

3.3.1. Hướng dẫn dạy học dạng bài không sử dụng máy tính

- Trong SGK Tin học 3, có nhiều bài học được định hướng dạy học không sử dụng máy tính. Hay nói cách khác, khi triển khai hoạt động dạy học những bài này HS không cần thực hành trên máy tính. Tuy nhiên, mục tiêu của dạng bài này rất quan trọng và cụ thể như sau:

✓ Hình thành, rèn luyện và phát triển tư duy logic, tư duy thuật toán, tư duy giải quyết vấn đề trong thời đại công nghệ 4.0.

✓ Rèn luyện và phát triển kĩ năng làm việc nhóm, kĩ năng quan sát, kĩ năng lắng nghe, kĩ năng phản biện, phẩm chất trách nhiệm,...

✓ Khích lệ năng lực tự học và niềm đam mê công nghệ.

- Khi tham gia các hoạt động học tập trong dạng bài không sử dụng máy tính, HS luôn đóng vai trò chủ động, tích cực để tìm hiểu và khám phá kiến thức. HS sẽ được tham gia một chuỗi các hoạt động thú vị như:

✓ Quan sát video hoặc hình ảnh từ đó đưa ra ý kiến, quan điểm cá nhân của mình.

✓ Phát huy kĩ năng làm việc nhóm tích cực để hoàn thành nhiệm vụ học tập thông qua việc trả lời câu hỏi định hướng hoặc phiếu học tập.

✓ Rèn luyện kĩ năng lắng nghe, phản biện để cùng khám phá và chia sẻ kiến thức trong lớp học.

✓ Chia sẻ kinh nghiệm, kĩ năng, kiến thức về công nghệ trong mỗi hoạt động học tập.

✓ Thể hiện và rèn luyện phẩm chất trách nhiệm qua các hoạt động học tập.

- Để thiết kế được những hoạt động dạy học thú vị, phù hợp với trình độ của HS cũng như đảm bảo đạt được mục tiêu bài học thì GV hãy vận dụng linh hoạt và sáng tạo các phương pháp dạy học tích cực. Đồng thời GV có thể chuẩn bị một số tài liệu, hoạt động theo gợi ý sau:

✓ Video hoặc hình ảnh phù hợp với HS và nhấn mạnh thông tin quan trọng theo chủ đề bài học.

✓ Thiết kế hoạt động nhóm thông qua các trò chơi thú vị. Giáo cụ của các trò chơi có thể là: bộ câu hỏi hoặc phiếu học tập.

✓ Tổ chức những hoạt động thảo luận, tranh biện nhằm khuyến khích HS chia sẻ kiến thức hoặc bảo vệ quan điểm của mình trước lớp. Từ đó thể hiện được trách nhiệm của HS trong nhiệm vụ học tập.

3.3.2. Hướng dẫn dạy học dạng bài có sử dụng máy tính

- Dạng bài học có sử dụng máy tính luôn được HS mong chờ nhất vì tính trực quan cũng như sự hấp dẫn của thiết bị công nghệ số. Từ đó đòi hỏi các hoạt động học tập phải đáp ứng được nhiều tiêu chí hơn. Và các tiêu chí đó đều nhằm định hướng các mục tiêu cụ thể như sau:

✓ Hình thành, rèn luyện và phát triển một số kỹ năng tin học như: kỹ năng gõ bàn phím đúng cách, kỹ năng sử dụng chuột máy tính hiệu quả, kỹ năng sắp xếp dữ liệu trên máy tính, kỹ năng thiết kế và sử dụng bài trình chiếu, kỹ năng tra cứu thông tin, kỹ năng sử dụng phần mềm để khám phá kiến thức...

✓ Hình thành, rèn luyện và phát triển tư duy logic, tư duy thuật toán, tư duy giải quyết vấn đề trong thời đại công nghệ 4.0.

✓ Rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, hợp tác trong môi trường số...

✓ Chủ động hoàn thành sản phẩm số theo chủ đề liên môn hoặc chủ đề dự án học tập khác.

- Khi thiết kế hoạt động dạy học cho dạng bài này, ngoài việc vận dụng và phát huy điểm tích cực của các phương pháp dạy học thì GV cần chú trọng hơn vào cách thiết kế và triển khai hoạt động hướng dẫn thao tác và thực hành. Tùy vào trình độ của HS cũng như ưu tiên, khuyến khích sự chủ động của HS trong thời đại số, GV nên lưu ý một số thông tin sau:

✓ Hoạt động hình thành kiến thức mới sẽ bao gồm 4 pha: (1) *Làm mẫu*, (2) *Làm theo mẫu*, (3) *Vận dụng*, (4) *Chốt kiến thức*. Trong pha *Làm mẫu*, người làm mẫu để giới thiệu kiến thức, kỹ năng tin học mới có thể là GV hoặc HS đã biết kiến thức, kỹ năng đó, cả lớp quan sát. Sau đó, HS thực hiện sử dụng máy tính để thực hiện lại các thao tác mà GV/HS khác vừa hướng dẫn trong pha *Làm theo mẫu* dưới sự hướng dẫn của GV. Trong pha *Vận dụng*, HS sẽ vận dụng các kiến thức, kỹ năng đã học được, GV quan sát và hỗ trợ nếu cần. Cuối cùng, GV sẽ chốt kiến thức giúp HS ghi nhớ kiến thức, kỹ năng vừa học.

✓ Trong khi triển khai hoạt động học tập, tùy thuộc vào trình độ và năng lực của HS mà GV có thể đưa ra kiến thức bổ sung ngoài SGK bằng cách chỉ ra một số mâu thuẫn hay tình huống phát sinh vấn đề.

4. Đánh giá kết quả giáo dục

4.1. Định hướng đánh giá kết quả giáo dục

Chương trình môn Tin học 2018 đã chỉ rõ những định hướng chung về đánh giá kết quả giáo dục trong môn Tin học như sau:

- Việc đánh ĐGTX hay ĐGĐK đều cần bám sát vào 5 thành phần của năng lực tin học và các mạch nội dung DL, ICT, CS. Đồng thời cũng cần dựa vào biểu hiện của

5 phẩm chất chung và 3 năng lực đặc thù đã được quy định trong Chương trình tổng thể.

- Với mạch nội dung DL, GV phải phối hợp đánh giá cách HS xử lý tình huống cụ thể với đánh giá thông qua quan sát thái độ, tình cảm, hành vi ứng xử của HS trong môi trường số. Với các chủ đề có hàm lượng ICT cao, GV cần coi trọng đánh giá khả năng vận dụng kiến thức, kĩ năng làm ra sản phẩm số. GV cần chú trọng đánh giá năng lực sáng tạo và tư duy có hệ thống với những chủ đề có trọng tâm là CS.

- Kết quả đánh giá năng lực của mỗi HS là sự tổng hợp các kết quả của ĐGTX và ĐGDK.

4.2. Một số phương pháp kiểm tra, đánh giá

Khi thực hiện việc kiểm tra, đánh giá, GV sẽ lựa chọn các phương pháp kiểm tra, đánh giá phù hợp với mục đích, thời điểm và yêu cầu của từng hình thức đánh giá. Mỗi phương pháp sẽ có những công cụ kiểm tra, đánh giá phù hợp. Bảng dưới đây thể hiện mối quan hệ giữa hình thức, phương pháp và công cụ đánh giá.

Hình thức đánh giá	Phương pháp đánh giá	Công cụ đánh giá
Đánh giá thường xuyên	Vấn đáp	Câu hỏi vấn đáp theo các mức độ nhận thức.
	Quan sát	Ghi chép các sự kiện thường nhật, thang đo, bảng kiểm.
	Đánh giá qua hồ sơ học tập	Bảng quan sát, câu hỏi vấn đáp, phiếu đánh giá theo tiêu chí (Rubrics...)
	Kiểm tra viết	Câu trả lời ngắn, KWLH,...
Đánh giá định kì	Kiểm tra viết, đánh giá qua hồ sơ học tập, đánh giá qua sản phẩm học tập	Đề kiểm tra (câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm), bài luận, bảng kiểm, phiếu đánh giá theo tiêu chí,...

Phương pháp vấn đáp: GV trao đổi với HS thông qua việc hỏi – đáp để kiểm tra kiến thức, kĩ năng, thái độ của HS. Về kiến thức, GV đặt câu hỏi Cái gì? Vì sao? Như thế nào? (Trong tình huống trên, Minh và các bạn nhận được thông tin gì? Vì sao không được để chất lỏng bên cạnh máy tính? Cách đặt tay trên bàn phím khi bắt đầu gõ như thế nào?). Về kĩ năng, GV có thể đặt câu hỏi: Em đã thực hiện thao tác đó như thế nào? Về thái độ, GV có thể đặt các câu hỏi để HS bày tỏ quan điểm, thái độ của mình về việc đồng tình hay không đồng tình với các ý kiến, hành vi của bạn.

Phương pháp quan sát: GV theo dõi, lắng nghe HS trong suốt quá trình dạy học. GV sử dụng bảng kiểm, nhật kí ghi chép lại các biểu hiện của HS để làm căn cứ đánh giá quá trình học tập, rèn luyện của HS.

Phương pháp đánh giá qua hồ sơ học tập: GV đánh giá thông qua tài liệu minh chứng cho sự tiến bộ của HS, trong đó HS tự lưu trữ những minh chứng cho kết quả học tập của mình cùng những lời nhận xét của GV và bạn học.

Phương pháp đánh giá sản phẩm học tập của HS: Sản phẩm học tập có thể là các sản phẩm số của CS hoặc ICT, sản phẩm dự án nhỏ,... GV đánh giá sản phẩm của HS thông qua các tiêu chí.

Phương pháp kiểm tra viết: GV sử dụng các bài kiểm tra gồm các câu hỏi tự luận hoặc trắc nghiệm được thiết kế theo các mức độ, yêu cầu cần đạt của chương trình để đánh giá mức độ đạt được về các nội dung giáo dục cần đánh giá.

4.3. Đánh giá thường xuyên và đánh giá định kì

4.3.1. Hướng dẫn đánh giá thường xuyên

ĐGTX tập trung vào các nội dung sau:

- Sự tích cực, chủ động của HS trong quá trình tham gia các hoạt động học tập, rèn luyện được giao: GV không chỉ giao nhiệm vụ, xem xét HS có hoàn thành hay không, mà phải xem xét từng HS hoàn thành thế nào (có chủ động, tích cực, có khó khăn gì, có hiểu rõ mục tiêu học tập và sẵn sàng thực hiện không). GV thường xuyên theo dõi và thông báo về sự tiến bộ của HS hướng đến việc đạt được các mục tiêu học tập/giáo dục.

- Sự hứng thú, tự tin, cam kết, trách nhiệm của HS khi thực hiện các hoạt động học tập cá nhân: HS tham gia thực hiện các nhiệm vụ học tập cá nhân có thể hiện tính trách nhiệm, có hứng thú, có thể hiện sự tự tin,... Đây là những chỉ báo quan trọng để xác định xem HS cần hỗ trợ gì trong học tập, rèn luyện.

- Thực hiện các nhiệm vụ hợp tác nhóm: Thông qua các nhiệm vụ học tập, rèn luyện theo nhóm (kể cả hoạt động tập thể), GV quan sát để đánh giá HS.

4.3.2. Hướng dẫn đánh giá định kỳ

Đánh giá định kỳ được thực hiện theo Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT ngày 04/09/2020 ban hành quy định đánh giá HS tiểu học, cụ thể như sau:

- Vào giữa học kỳ I, cuối học kỳ I, giữa học kỳ II và cuối năm học, GV căn cứ vào quá trình ĐGTX và yêu cầu cần đạt, biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực môn Tin học để đánh giá HS theo các mức sau:

✓ Hoàn thành tốt: Thực hiện tốt các yêu cầu học tập và thường xuyên có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn Tin học;

✓ Hoàn thành: Thực hiện được các yêu cầu học tập và có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn Tin học;

✓ Chưa hoàn thành: Chưa thực hiện được một số yêu cầu học tập hoặc chưa có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn Tin học.

- Vào cuối học kỳ I và cuối năm học, môn Tin học có bài kiểm tra định kỳ.

- Đề kiểm tra định kỳ phù hợp với yêu cầu cần đạt và các biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn Tin học, gồm các câu hỏi, bài tập được thiết kế theo các mức như sau:

✓ Mức 1: Nhận biết, nhắc lại hoặc mô tả được nội dung đã học và áp dụng trực tiếp để giải quyết một số tình huống, vấn đề quen thuộc trong học tập;

✓ Mức 2: Kết nối, sắp xếp được một số nội dung đã học để giải quyết vấn đề có nội dung tương tự;

✓ Mức 3: Vận dụng các nội dung đã học để giải quyết một số vấn đề mới hoặc đưa ra những phản hồi hợp lý trong học tập và cuộc sống.

- Bài kiểm tra được GV sửa lỗi, nhận xét, cho điểm theo thang điểm 10, không cho điểm thập phân và được trả lại cho HS. Điểm của bài kiểm tra định kỳ không dùng để so sánh HS này với HS khác. Nếu kết quả bài kiểm tra cuối học kỳ I và cuối năm học bất thường so với ĐGTX, GV đề xuất với nhà trường có thể cho HS làm bài kiểm tra khác để đánh giá đúng kết quả học tập của HS.

4.4. Một số lưu ý

- GV có thể thực hiện việc đánh giá các năng lực chung thông qua việc đánh giá các thành phần của năng lực tin học:

✓ Đánh giá năng lực tự chủ và tự học thông qua đánh giá hai năng lực thành phần: NLb và NLd;

✓ Đánh giá năng lực giao tiếp và hợp tác thông qua đánh giá năng lực NLe;

✓ Đánh giá năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo thông qua đánh giá năng lực NLc.

- GV cần phối hợp ĐGTX với ĐGĐK, phối hợp nhận xét và chấm điểm giúp HS có thể tự điều chỉnh được phương pháp học tập của mình nhằm đạt kết quả cao hơn. Quan tâm đúng mức đến ĐGTX, sử dụng các ứng dụng công nghệ thông tin nhằm hỗ trợ ĐGTX.

- GV cần phải đảm bảo sự công bằng trong đánh giá, yêu cầu và khuyến khích HS thực hiện việc tự đánh giá và đánh giá đồng đẳng.

- Phối hợp linh hoạt các hình thức ĐGTX và ĐGĐK khi đánh giá kết quả học tập của HS. Với đặc thù môn Tin học, GV có thể thực hiện ĐGTX, ĐGĐK thông qua việc đánh giá qua quan sát hoạt động học tập, qua bài tập, câu trả lời, qua các sản phẩm, dự án, hồ sơ học tập.

- Khi thực hiện ĐGTX, GV bám sát vào yêu cầu cần đạt của từng chủ đề của Tin học lớp 3 được quy định trong Chương trình môn Tin học 2018. Kết quả của ĐGTX bao gồm những nhận xét định tính (không cho điểm). GV nên nhận xét theo cách khuyến khích, gợi ý HS cách cố gắng để làm tốt hơn thay vì đưa ra những lời chê để HS kịp thời điều chỉnh cách học, bồi dưỡng khả năng tự đánh giá cho HS.

- Với bài kiểm tra ĐGĐK, GV có thể cho HS kiểm tra trên giấy, làm sản phẩm số trên phòng máy hoặc kết hợp cả hai.

- Với đặc thù của môn học, GV cần tận dụng ưu thế của việc dễ dàng chia sẻ các sản phẩm số của HS để thu thập thêm thông tin, kết quả đánh giá từ các đối tượng khác như phụ huynh, cộng đồng,... giúp cho việc đánh giá được chính xác và khách quan hơn.

5. Giới thiệu tài liệu bổ trợ, nguồn tài nguyên, học liệu điện tử

5.1. Sách giáo viên

SGV môn Tin học 3 gồm hai phần. Phần một trình bày về những vấn đề chung, phần hai trình bày hướng dẫn dạy học cho từng bài cụ thể của sách giáo khoa Tin học 3.

- Phần 1. *Những vấn đề chung*

✓ Giới thiệu khái quát về Chương trình môn Tin học 2018.

✓ Giới thiệu bộ sách Tin học 3 bao gồm: Sách giáo khoa, sách GV và vở bài tập.

- Phần 2. *Hướng dẫn dạy học các bài cụ thể*

✓ Từng bài học cụ thể sẽ được trình bày theo cấu trúc sau:

Tên bài học và số tiết dành cho bài học: Tùy điều kiện thực tế giảng dạy GV có thể điều chỉnh số lượng tiết sao cho phù hợp.

Mục tiêu bài học: Mục tiêu bài học được xác định dựa trên yêu cầu cần đạt, biểu hiện của các phẩm chất chủ yếu, năng lực chung, các năng lực thành phần của năng lực tin học.

Chuẩn bị: Các loại giáo cụ công nghệ trực quan, dữ liệu đa phương tiện, phần mềm ứng dụng; các loại thiết bị: máy tính, máy chiếu,...; SGK, SGV, vở bài tập,

sách tham khảo; các loại công cụ tổ chức hoạt động học tập: phiếu học tập, bảng phụ... Tùy vào nội dung dạy học, phương pháp hình thức dạy học được lựa chọn, ý đồ sư phạm GV lựa chọn thiết bị, học liệu cho phù hợp. Ở nội dung này, các tác giả chỉ trình bày những học liệu, dụng cụ, đồ dùng học tập GV hoặc HS cần chuẩn bị thêm, bên cạnh những thiết bị học liệu cần có như là SGK, máy tính, vở bài tập, vở ghi...

- *Gợi ý tổ chức các hoạt động dạy học:* Tiến trình mỗi bài học được chia thành 4 hoạt động theo tiến trình được trình bày trong sách giáo khoa. Mỗi hoạt động được trình bày bao gồm hai phần: mục tiêu và gợi ý cách thức tiến hành hoạt động. Những lưu ý hay đề xuất thêm kiến thức bổ sung để đáp ứng những HS có năng lực tốt sẽ được trình bày ở đây.

✓ SGK là tài liệu hướng dẫn GV dạy theo SGK Tin học 3. Sách giúp GV có hiểu biết cơ bản về dạy học Tin học 3. Để sử dụng SGK hiệu quả, các Thầy Cô cần lưu ý một số điểm sau:

- GV cần tìm hiểu kĩ về Chương trình GDPT tổng thể, Chương trình GDPT môn Tin học, các yêu cầu cần đạt của môn Tin học 3. Đọc SGK để xem những yêu cầu cần đạt đó được thực hiện thông qua những nội dung kiến thức nào.

- Đọc kĩ các hướng dẫn, gợi ý trong SGK để hiểu ý tưởng của tác giả, vận dụng linh hoạt để phù hợp với đối tượng HS, điều kiện trường lớp, địa phương và năng lực của GV. Ví dụ, trong SGK có gợi ý sử dụng các video để thực hiện hoạt động Khởi động hoặc Khám phá. Tuy nhiên, nếu phòng học không có máy chiếu, GV hoàn toàn có thể sử dụng các hình ảnh trực quan trong SGK để tổ chức hoạt động giúp HS khám phá kiến thức.

5.2. Vở bài tập

VBT Tin học 3 là tài liệu bổ trợ, nhằm hỗ trợ các hoạt động trong SGK. GV có thể sử dụng các bài tập được trình bày trong VBT để tạo điều kiện cho HS thực hiện các hoạt động học tập độc lập, phong phú và đa dạng. Các bài trong VBT Tin học 3 được thiết kế với nhiều hình thức khác nhau như ghép nối, điền từ, tô màu, điền vào chỗ trống, vẽ,... Những bài được đánh dấu sao là bài tập nâng cao. GV có thể yêu cầu hoặc không yêu cầu HS làm. HS sử dụng cuốn sách này để thực hành, rèn luyện các kĩ năng học tập môn học, tự đánh giá, củng cố, khắc sâu kiến thức giúp hình thành và phát triển các phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và năng lực tin học.

5.3. Tài nguyên, học liệu điện tử

Ngoài sách in trên giấy, các tài nguyên, học liệu điện tử được đăng tải trên trang <https://iigvietnam.com/gioi-thieu-sach-giao-khoa-tin-hoc-3/> của IIG Việt Nam gồm có:

- Tập huấn sử dụng sách

- ✓ Tài liệu tập huấn
- ✓ Bài giảng tập huấn

- Sách điện tử

- ✓ Sách học sinh Tin học 3
- ✓ Sách giáo viên Tin học 3
- ✓ Vở bài tập Tin học 3

- Học liệu bổ trợ sách

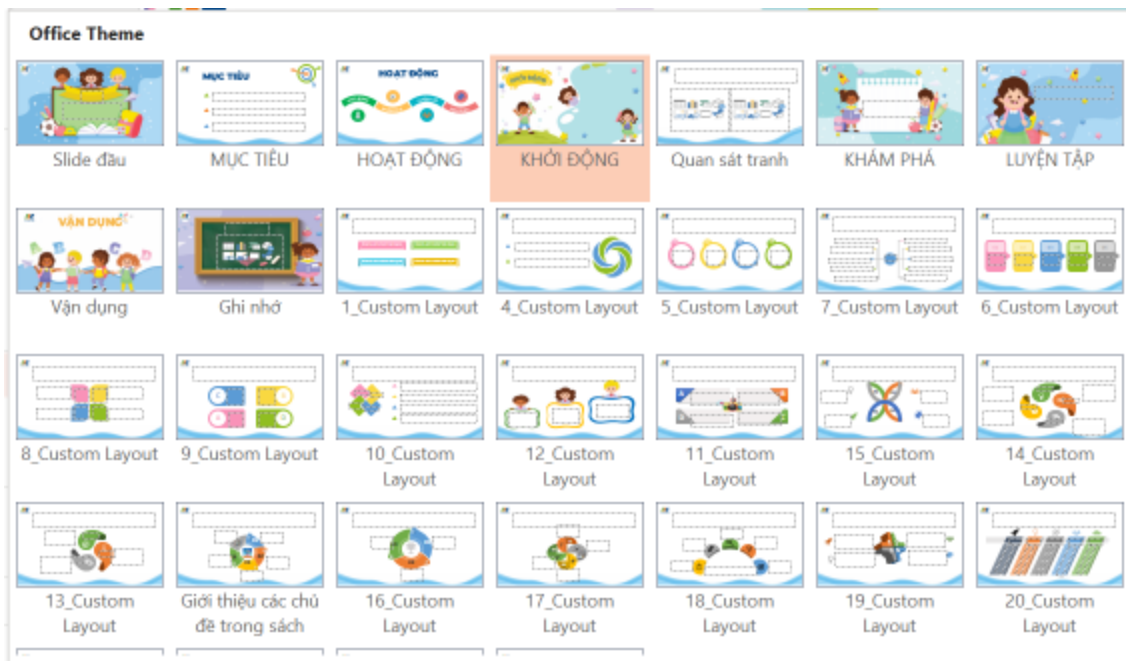
- ✓ Kế hoạch bài dạy minh họa
- ✓ Bài giảng PowerPoint
- ✓ Video dùng cho hoạt động Khởi động hoặc Khám phá
- ✓ Phiếu học tập
- ✓ Phần mềm sử dụng trong sách

Trong đó:

- Các học liệu bổ trợ được lưu trữ theo từng bài cụ thể, giúp GV dễ dàng tìm kiếm và tải về các học liệu cần thiết.

- Kế hoạch bài dạy minh họa của các bài học được thiết kế theo khung kế hoạch bài dạy của Công văn 2345, theo các hoạt động đã được trình bày trong SGK. Tùy theo đặc điểm của HS, điều kiện cơ sở vật chất GV sẽ điều chỉnh kế hoạch bài dạy sao cho phù hợp.

- Bài giảng PowerPoint được thiết kế theo đúng tiến trình dạy học trong kế hoạch bài dạy. Bài giảng PowerPoint được thiết kế với đa dạng các loại layout giúp GV tùy chỉnh bài giảng một cách dễ dàng.



- Các video dùng cho hoạt động Khởi động hoặc Khám phá được thiết kế theo đúng tình huống, nội dung của bài học trong SGK. Do đó, GV có thể sử dụng các video để tổ chức các hoạt động học tập giúp tăng cường hứng thú của HS cũng như giúp HS tự khám phá kiến thức một cách dễ dàng.



- Phiếu học tập được thiết kế đẹp mắt, dưới các hình thức khác nhau nhằm phục vụ nhu cầu đa dạng của GV. GV có thể in phiếu học tập để HS điền thông tin vào hoặc GV có thể sử dụng phiếu học tập để tạo bài tập tương tác trên Liveworksheet. Với những buổi học học trên phòng máy, máy tính có kết nối Internet, GV nên sử

dạng phiếu học tập tương tác để tăng cường hứng thú cho HS cũng như nâng cao chất lượng của việc kiểm tra, đánh giá HS.

PHIẾU HỌC TẬP BÀI 15

Họ tên: Lớp:

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1:

Bạn Tâm có giá sách mới như hình sau. Em hãy giúp bạn Tâm sắp xếp sách vở, đồ dùng học tập vào giá sách cho hợp lý.

Sách giáo khoa Sách truyện Vở bài tập Vở ghi
Đồ dùng học tập Lọ hoa

Ô số 1:
 Ô số 2:
 Ô số 3:
 Ô số 4:
 Ô số 5:

PHIẾU HỌC TẬP BÀI 15

Họ tên: Lớp:

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1:

Em hãy giúp bạn Tâm sắp xếp giá sách cho hợp lý bằng cách kéo thả các đồ vật vào các ngăn của giá sách.

Sách giáo khoa Sách truyện Vở bài tập Vở ghi
Đồ dùng học tập Lọ hoa

- Một số nội dung bài học cần phải sử dụng đến phần mềm để HS thực hành, luyện tập như bài 23. *Quan sát thế giới tự nhiên nhờ máy tính* (Quan sát, tìm hiểu Hệ Mặt trời bằng phần mềm Solar System) và bài 24. *Luyện tập sử dụng chuột máy tính* (Luyện tập các thao tác với chuột máy tính bằng phần mềm Basic Mouse Skills). Các tệp cài đặt phần mềm được cung cấp sẵn trên trang <https://iigvietnam.com/gioi-thieu-sach-giao-khoa-tin-hoc-3/>

PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN LẬP KẾ HOẠCH DẠY HỌC, KẾ HOẠCH BÀI DẠY

1. Khung kế hoạch dạy học gợi ý

Trong Chương trình GDPT 2018, ở cấp tiểu học, môn Tin học và Công nghệ có 70 tiết. Trong đó, mỗi phân môn có 35 tiết. Để dạy học môn Tin học và Công nghệ, nhà trường có thể thực hiện theo một trong các phương án dưới đây:

- Phương án 1: Mỗi phân môn có 01 tiết/tuần, kéo dài cả năm học.
- Phương án 2: Mỗi phân môn có 02 tiết/tuần. Học kì I học Tin học, học kì II học Công nghệ hoặc ngược lại.
- Phương án 3: Mỗi môn có 02 tiết/tuần, kéo dài cả năm học, xen kẽ 1 tuần học Tin học, 1 tuần học Công nghệ.

Bảng dưới đây trình bày khung kế hoạch dạy học tương ứng với phương án 1, môn Tin học có 01 tiết/tuần, kéo dài cả năm học.

Học kì I

Tiết	Tên bài	Dạng bài
Chủ đề A. Máy tính và em		
1	Bài 1. Thông tin và quyết định	Dạng bài không sử dụng máy tính
2	Bài 2. Ba dạng thông tin thường gặp	Dạng bài không sử dụng máy tính
3	Bài 3. Xử lý thông tin	Dạng bài không sử dụng máy tính
4	Bài 4. Máy xử lý thông tin	Dạng bài không sử dụng máy tính
5	Bài 5. Các thành phần cơ bản của máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
6	Bài 6. Các loại máy tính thông dụng	Dạng bài có sử dụng máy tính
7	Bài 7. Sử dụng chuột máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
8	Bài 8. Tư thế khi làm việc với máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
9	Bài 9. Điều khiển máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính

10	Bài 10. An toàn về điện khi sử dụng máy tính	Dạng bài không sử dụng máy tính
11	Bài 11. Bàn phím máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
12, 13	Bài 12. Cách gõ bàn phím	Dạng bài có sử dụng máy tính
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet		
14	Bài 13. Tin tức và giải trí trên Internet	Dạng bài có sử dụng máy tính
15	Bài 14. Thông tin trên Internet	Dạng bài có sử dụng máy tính
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin		
16	Bài 15. Sắp xếp	Dạng bài không sử dụng máy tính
17	Kiểm tra cuối học kì I	

Học kì II

Tiết	Tên bài	Dạng bài
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin		
18	Bài 16. Sơ đồ hình cây	Dạng bài không sử dụng máy tính
19	Bài 17. Tập, thư mục và ổ đĩa	Dạng bài có sử dụng máy tính
20, 21	Bài 18. Tạo, xóa, đổi tên thư mục	Dạng bài có sử dụng máy tính
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số		
22	Bài 19. Bảo vệ thông tin cá nhân, gia đình	Dạng bài không sử dụng máy tính
Chủ đề E. Ứng dụng tin học		
23	Bài 20. Phần mềm trình chiếu	Dạng bài có sử dụng máy tính
24, 25	Bài 21. Nhập văn bản cho trang chiếu	Dạng bài có sử dụng máy tính

26	Bài 22. Chèn hình ảnh vào trang chiếu	Dạng bài có sử dụng máy tính
27	Bài 23. Quan sát thế giới tự nhiên nhờ máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
	Bài 24. Luyện tập sử dụng chuột máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính		
28	Bài 25. Công việc thực hiện theo từng bước	Dạng bài không sử dụng máy tính
29	Bài 26. Chia nhiệm vụ thành các nhiệm vụ nhỏ	Dạng bài không sử dụng máy tính
30	Bài 27. Cách nói Nếu...thì...	Dạng bài không sử dụng máy tính
31	Bài 28. Xác định nhiệm vụ	Dạng bài không sử dụng máy tính
32	Bài 29. Nhiệm vụ và sự trợ giúp của máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
33, 34	Bài 30. Thực hiện nhiệm vụ có sự trợ giúp của máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
35	Kiểm tra cuối học kì II	

2. Cấu trúc của kế hoạch bài dạy

Kế hoạch bài dạy được thiết kế theo mẫu kèm theo của Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07 tháng 06 năm 2021 của Bộ GDĐT. GV áp dụng linh hoạt kế hoạch bài dạy nhằm đảm bảo đáp ứng được mục tiêu dạy học đồng thời phải phù hợp với đối tượng HS và điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường.

Cấu trúc một Kế hoạch bài dạy gồm các mục chính: Yêu cầu cần đạt; Đồ dùng dạy học; Các hoạt động dạy học chủ yếu; Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có). Mỗi mục có ý nghĩa như sau:

- *Yêu cầu cần đạt*: Trên cơ sở các yêu cầu cần đạt được quy định trong chương trình, GV chủ động xác định các yêu cầu cần đạt của bài học phù hợp với đối tượng HS, đặc điểm của nhà trường, địa phương. Yêu cầu cần đạt cần xác định rõ HS thực hiện được việc gì, vận dụng được những gì vào giải quyết vấn đề trong thực tế cuộc sống; có cơ hội hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực gì, cụ thể:

✓ *Năng lực Tin học* là những năng lực môn học đã được quy định trong Chương trình Tin học 2018.

✓ *Năng lực chung* đưa ra yêu cầu cần đạt về: Tự chủ và tự học, Giao tiếp và hợp tác, Giải quyết vấn đề và sáng tạo.

✓ *Phẩm chất* đưa ra yêu cầu cần đạt về việc rèn luyện và phát triển một số phẩm chất như: Yêu nước, chăm chỉ, trách nhiệm,....

- *Đồ dùng dạy học*: Hướng dẫn sự chuẩn đồ dùng dạy học dành cho GV và đồ dùng học tập dành cho HS.

- *Các hoạt động dạy học chủ yếu*: Nội dung trọng tâm hướng dẫn chi tiết cách thức tổ chức hoạt động dạy học, trong đó mỗi hoạt động đều trình bày cụ thể các nội dung: Tên hoạt động; Thời gian dự kiến; Mục tiêu; Sản phẩm hoạt động của HS; Nhiệm vụ hay hoạt động của GV, HS được chỉ rõ tại các mục: Tổ chức hoạt động; Thực hiện nhiệm vụ; Tổng kết nhiệm vụ.

- *Điều chỉnh sau bài dạy*: Mục dành cho GV suy ngẫm và trình bày lại những thông tin cần thay đổi nhằm phù hợp với đối tượng HS và điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường.

3. Bài soạn minh họa

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Năng lực

Năng lực Tin học

- *Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông:*
- Biết nhờ có thông tin mà con người đưa ra được quyết định.
- Nêu được ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người.
- Chỉ ra được trong trường hợp cụ thể, cái gì là thông tin và đâu là quyết định.

Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học:* HS tự tìm hiểu và tiếp thu kiến thức mới thông qua quá trình tham gia hoạt động học tập một cách tích cực, chủ động sáng tạo.
- *Giao tiếp và hợp tác:* Thể hiện khả năng giao tiếp khi trình bày, trao đổi nhóm, phản biện trong các nhiệm vụ học tập.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* Nhận biết và chỉ ra được trong trường hợp cụ thể, cái gì là thông tin và đâu là quyết định.

2. Phẩm chất

- *Chăm chỉ:* HS tham gia các hoạt động trong giờ học, vận dụng được kiến thức đã học vào tình huống thực tế.
- *Trách nhiệm:* Có trách nhiệm khi tham gia các hoạt động nhóm; có trách nhiệm khi sử dụng các thiết bị trong phòng thực hành Tin học.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. Giáo viên

- Chuẩn bị sách giáo khoa Tin học.
- Bài giảng trình chiếu.
- Máy tính kết nối tivi (hoặc máy chiếu).
- Video mô tả tình huống phần Khởi động.

2. Học sinh

- Sách giáo khoa, vở ghi, bút, thước kẻ.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

1. Hoạt động 1 – Khởi động (6 phút)

1.1. Mục tiêu

- HS hào hứng khi bắt đầu giờ học.
- HS biết được nhờ có thông tin mà con người đưa ra được quyết định.

1.2. Sản phẩm hoạt động của HS

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

1.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV hướng dẫn HS quan sát video mô tả tình huống, sau đó trả lời câu hỏi:
Nhờ đâu mà bố bạn Minh biết mang theo áo mưa khi đi làm?

b. Thực hiện nhiệm vụ

- HS quan sát, lắng nghe để hiểu rõ nhiệm vụ.
- HS thảo luận nhóm về câu hỏi của GV.
- GV mời hai hoặc ba HS chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- GV khích lệ HS chia sẻ ý kiến của mình, khen thưởng HS có câu trả lời tốt.
- GV tổng hợp ý kiến, câu trả lời của HS, đưa ra kiến thức chốt và dẫn dắt vào bài mới: "Bài học này giúp các em chỉ ra được trong trường hợp cụ thể, cái gì là thông tin và đâu là quyết định."

2. Hoạt động 2 – Hình thành kiến thức mới (10 phút)

2.1. Mục tiêu

- HS biết được nhờ có thông tin mà con người đưa ra được quyết định.
- HS biết được vai trò của thông tin với việc ra quyết định.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, tư duy phản biện, kĩ năng làm việc nhóm.

2.2. Sản phẩm hoạt động của HS

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

2.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV chuẩn bị Phiếu học tập 1 và hướng dẫn HS làm việc cá nhân hoặc nhóm đôi để thực hiện các nhiệm vụ sau:
- Đọc nội dung và quan sát hình ảnh trong phần Khám phá 1. Các thành phần cơ bản của máy tính để bàn trang 15 SGK.
- Hoàn thành Phiếu học tập số 1.

b. Thực hiện nhiệm vụ

GV nhắc lại tình huống ở hoạt động Khởi động và hướng dẫn HS quan sát hình 1.2 trang 6 SGK sau đó làm việc nhóm đôi để cùng trả lời các câu hỏi sau:

- Trong tình huống mở đầu, bản tin dự báo thời tiết cho biết thông tin gì?
- Trong tình huống mở đầu, cái gì là thông tin và đâu là quyết định?
- Nhờ biết thông tin “ngày mai có mưa rào và dông” mà bố bạn Minh đưa ra được quyết định như thế nào khi đi làm?
- GV mời hai hoặc ba HS chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thảo luận của các nhóm và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

GV khuyến khích HS đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng HS có câu trả lời tốt, sau đó đưa ra đáp án gợi ý nếu cần:

- Trong tình huống mở đầu, bản tin dự báo thời tiết cho biết: ngày mai có mưa rào và dông.
- Trong tình huống mở đầu: Ngày mai có mưa rào và dông là thông tin. Mang theo áo mưa khi đi làm là quyết định.
- Nhờ biết thông tin “ngày mai có mưa rào và dông” mà bố bạn Minh đưa ra được quyết định “mang theo áo mưa” khi đi làm.
- GV tổng hợp ý kiến của HS và nhấn mạnh kiến thức chốt: Thông tin có vai trò quan trọng đối với việc ra quyết định. Nhờ có thông tin mà con người đưa ra được quyết định phù hợp, kịp thời.

3. Hoạt động 3 – Luyện tập (7 phút)

3.1. Mục tiêu

- HS chỉ ra được trong trường hợp cụ thể, cái gì là thông tin và đâu là quyết định.
- HS nêu được ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, tư duy phản biện, kĩ năng làm việc nhóm.

3.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

3.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

GV hướng dẫn HS làm việc nhóm đôi để thực hiện các nhiệm vụ “đóng vai” theo gợi ý sau:

- Trong tình huống 1: Hai HS cùng đọc tình huống trong SGK, sau đó:
- Một HS đưa ra thông tin: Trên đường đi học, khi đến ngã tư, nếu thấy đèn tín hiệu giao thông chuyển sang màu đỏ bạn sẽ làm gì?
- Một HS đưa ra quyết định của mình theo gợi ý trong tình huống 1.
- Trong tình huống 2: Hai HS cùng đọc tình huống trong SGK, sau đó:
- Một HS đưa ra thông tin: Khi nghe thấy tiếng trống báo vào lớp, bạn sẽ làm gì?
- Một HS đưa ra quyết định của mình theo gợi ý trong tình huống 2.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Các nhóm trao đổi và hoàn thành nhiệm vụ được giao.
- GV tiếp tục đặt câu hỏi:
- Dựa vào cách thu thập thông tin và đưa ra quyết định trong 2 tình huống trên, em thấy thông tin có vai trò như thế nào đối với việc ra quyết định của con người?
- Nêu ví dụ đơn giản minh họa cho vai trò của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người?
- GV mời hai hoặc ba HS chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của HS và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

GV tổng hợp ý kiến của HS và nhắc lại kiến thức chốt: Thông tin có vai trò quan trọng đối với việc ra quyết định. Nhờ có thông tin mà con người đưa ra được quyết định phù hợp, kịp thời.

4. Hoạt động 4 – Vận dụng (12 phút)

4.1. Mục tiêu

- HS chỉ ra thông tin đã nhận được và đưa ra quyết định của mình trong tình huống cụ thể.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, tư duy phản biện, kỹ năng làm việc nhóm.

4.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

4.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

GV hướng dẫn HS đọc tình huống 3 trang 7 SGK, làm việc nhóm nhỏ hoặc nhóm đôi để trả lời các câu hỏi sau:

- Minh và các bạn nhận được thông tin gì?
- Quyết định của Minh và các bạn là gì?
- Thông tin có vai trò như thế nào?
- Khi thực hiện bài tập vận dụng, em nhận được thông tin gì? Em quyết định thực hiện việc gì?

b. Thực hiện nhiệm vụ

- HS quan sát, lắng nghe hướng dẫn để tham gia hoạt động.
- GV mời hai hoặc ba HS chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của HS và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

GV đưa gợi ý đáp án nếu cần:

- Minh và các bạn nhận được thông tin: Đề toán cô giáo ghi trên bảng.
- Quyết định của Minh và các bạn: Giải bài toán và đưa ra đáp số.
- Thông tin có vai trò quan trọng đối với việc ra quyết định.
- Khi thực hiện bài tập vận dụng, em nhận được thông tin: Đọc tình huống 3 trang 7 SGK và trả lời câu hỏi. Em quyết định thực hiện: Đọc kĩ tình huống và cùng bạn trả lời câu hỏi.
- GV tổng hợp ý kiến của HS và nhắc lại kiến thức chốt: Thông tin có vai trò quan trọng đối với việc ra quyết định. Nhờ có thông tin mà con người đưa ra được quyết định phù hợp, kịp thời.

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BÀI 21. NHẬP VĂN BẢN CHO TRANG CHIẾU

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Năng lực

Năng lực Tin học

Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học: Nhập được văn bản vào trang chiếu.

Năng lực chung

- *Tự chủ và tự học:* HS tự tìm hiểu và tiếp thu kiến thức mới thông qua quá trình tham gia hoạt động học tập một cách tích cực, chủ động sáng tạo.
- *Giao tiếp và hợp tác:* Thể hiện khả năng giao tiếp khi trình bày, trao đổi nhóm, phản biện trong các nhiệm vụ học tập.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* Nhập được văn bản vào trang chiếu.

2. Phẩm chất

- *Chăm chỉ:* HS tham gia các hoạt động trong giờ học, vận dụng được kiến thức đã học vào tình huống thực tế.
- *Trách nhiệm:* Có trách nhiệm khi tham gia các hoạt động nhóm; có trách nhiệm khi sử dụng các thiết bị trong phòng thực hành Tin học.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

1. Giáo viên

- Sách giáo khoa Tin học.
- Bài giảng trình chiếu.
- Máy tính kết nối tivi (hoặc máy chiếu).
- Trò chơi phần Luyện tập.
- Phòng thực hành máy tính.

2. Học sinh

- Sách giáo khoa, vở ghi, bút, thước kẻ.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

4. Hoạt động 1 – Khởi động (5 phút)

1.1. Mục tiêu

- HS hào hứng khi bắt đầu giờ học.
- HS biết được mục tiêu cần đạt của bài học.

1.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

1.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV gợi mở vấn đề: "Trong giờ học trước em đã biết tạo và lưu tệp trình chiếu nhưng tệp của em chưa có nội dung" và đặt câu hỏi: Theo em, chúng ta cần làm gì để nhập được văn bản cho tệp trình chiếu?
- GV chia HS thành các nhóm cho phù hợp với số HS của lớp.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- HS quan sát, lắng nghe để hiểu rõ nhiệm vụ.
- HS thảo luận nhóm về câu hỏi của GV.
- GV mời hai hoặc ba HS chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thảo luận của các nhóm và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- GV khích lệ HS chia sẻ ý kiến của mình, khen thưởng HS có câu trả lời tốt.
- GV gợi ý câu trả lời nếu cần: "Nháy chuột vào vị trí cần nhập văn bản sau đó gõ các kí tự trên bàn phím để được nội dung mong muốn".
- GV tổng hợp ý kiến, câu trả lời của HS, đưa ra kiến thức chốt và dẫn dắt vào bài mới: "Bài học này giúp các em nhập được văn bản vào trang chiếu."

5. Hoạt động 2 – Hình thành kiến thức mới (20 phút)

2.1. Khám phá - Trang tiêu đề, trang nội dung (5 phút)

2.1.1. Mục tiêu

- HS phân biệt được trang tiêu đề, trang nội dung.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, tư duy phản biện.

2.1.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

2.1.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV trình chiếu tệp PowerPoint mẫu sau đó đặt câu hỏi gợi mở vấn đề:
- Theo em, tệp trình chiếu có mấy trang chiếu?
- Các trang chiếu đó khác nhau như thế nào?

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Các nhóm trao đổi và hoàn thành nhiệm vụ được giao.
- GV mời hai hoặc ba HS trả lời câu hỏi trước lớp.

- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thảo luận của các nhóm và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- GV khuyến khích HS đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng HS có câu trả lời tốt, sau đó tổng hợp, đưa gợi ý trả lời nếu cần:
- Tập trình chiếu có 2 trang chiếu.
- Trang thứ nhất thể hiện tiêu đề, trang thứ hai thể hiện nội dung của bài trình chiếu.
- GV khen thưởng HS có câu trả lời, sau đó tổng hợp và chốt kiến thức như sau: Trong bài trình chiếu, trang thứ nhất gọi là trang tiêu đề, các trang từ trang thứ hai gọi là trang nội dung.

2.2. Khám phá - Nhập văn bản cho trang chiếu (5 phút)

2.2.1. Mục tiêu

- HS biết cách thực hiện thao tác nhập văn bản cho trang chiếu.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, tư duy phản biện.

2.2.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

2.2.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV thực hiện thao tác nhập văn bản trên tập PowerPoint mẫu để hướng dẫn HS khám phá kiến thức. Sau đó đặt câu hỏi:
- Làm thế nào để nhập được văn bản cho trang chiếu?
- Em có thể lên bảng thực hiện các thao tác đó được không?

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Các nhóm trao đổi và hoàn thành nhiệm vụ được giao.
- GV mời hai hoặc ba HS nhắc lại thao tác nhập văn bản trước lớp.
- HS thực hiện thao tác kích hoạt nhập văn bản cho trang chiếu.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của HS và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- GV khuyến khích HS đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng HS có câu trả lời tốt.

- GV tổng hợp ý kiến của HS và nhấn mạnh kiến thức chốt: Để nhập được văn bản cho trang chiếu em cần thực hiện: Nháy chuột vào khung văn bản, nhập nội dung văn bản cho trang chiếu.

2.3. Khám phá - Thêm trang chiếu (5 phút)

2.3.1. Mục tiêu

- HS biết cách thực hiện các thao tác thêm trang chiếu mới.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, tư duy phản biện.

2.3.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

2.3.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV thực hiện thao tác thêm trang chiếu trên tệp PowerPoint mẫu để hướng dẫn HS khám phá kiến thức. Sau đó đặt câu hỏi:
- Làm thế nào để thêm được trang chiếu?
- Em có thể lên bảng thực hiện các thao tác đó được không?
- Em có cách khác để thêm trang chiếu không? (Câu hỏi nâng cao nhằm bổ sung kiến thức, kĩ năng cho HS)

b. Thực hiện nhiệm vụ

- Các nhóm trao đổi và hoàn thành nhiệm vụ được giao.
- GV mời hai hoặc ba HS nhắc lại thao tác thêm trang chiếu trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV đưa gợi ý đáp án câu hỏi nâng cao nếu cần:
- Để thêm được trang chiếu mới em cũng có thể thực hiện theo hai cách sau:
Trong khu vực Trang chiếu thu nhỏ,
- Nháy chuột phải vào trang chiếu phía trước rồi nhấp chọn New Slide.
- Nháy chọn trang chiếu phía trước sau đó nhấn phím Enter.
- HS thực hiện thao tác thêm trang chiếu.
- GV quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của HS và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- GV khuyến khích HS đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng HS có câu trả lời tốt.

- GV tổng hợp ý kiến của HS và nhấn mạnh kiến thức chốt: Để thêm được trang chiếu mới em có thể thực hiện theo các cách sau:
- Chọn lệnh New Slide trong thẻ Insert.
- Nháy chuột phải vào trang chiếu phía trước rồi nhấp chọn New Slide.
- Nháy chọn trang chiếu phía trước sau đó nhấn phím Enter.

2.4. Khám phá - Thay đổi vị trí, kích thước khung văn bản (5 phút)

2.4.1. Mục tiêu

- HS biết cách thực hiện các thao tác: căn lề văn bản trong trang chiếu, thay đổi vị trí, kích thước của khung văn bản.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, tư duy phản biện.

2.4.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

2.4.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV thực hiện các thao tác: căn lề văn bản trong trang chiếu, thay đổi vị trí kích thước khung văn bản trên tệp PowerPoint mẫu để hướng dẫn HS khám phá kiến thức. Sau đó đặt câu hỏi:
- Kể tên các kiểu căn lề văn bản trong trang chiếu.
- Làm thế nào để thay đổi được vị trí, kích thước khung văn bản?
- Em có cách khác để căn lề văn bản trong trang chiếu không? (Câu hỏi nâng cao nhằm bổ sung kiến thức, kỹ năng cho HS)
- Em có cách khác để thay đổi vị trí khung văn bản không? (Câu hỏi nâng cao nhằm bổ sung kiến thức, kỹ năng cho HS)
- Em có thể lên bảng thực hiện các thao tác đó được không?

b. Thực hiện nhiệm vụ



- Các nhóm trao đổi và hoàn thành nhiệm vụ được giao.
- GV mời hai hoặc ba HS nhắc lại thao tác trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV đưa gợi ý đáp án câu hỏi nâng cao nếu cần:
- Để thêm được trang chiếu mới em cũng có thể thực hiện theo hai cách sau:
Trong khu vực Trang chiếu thu nhỏ,
- Nháy chuột phải vào trang chiếu phía trước rồi nhấp chọn New Slide.

- Nháy chọn trang chiếu phía trước sau đó nhấn phím Enter.
- HS thực hiện thao tác thêm trang chiếu.
- HS thực hiện thao tác thay đổi vị trí, kích thước khung văn bản.
- GV quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của HS và hỗ trợ nếu cần.

c. **Tổng kết nhiệm vụ**

- GV khuyến khích HS đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng HS có câu trả lời tốt.
- GV đưa gợi ý đáp án câu hỏi nâng cao nếu cần:
- Để căn lề văn bản trong trang chiếu em cũng có thể sử dụng phím tắt như sau:

Phím tắt	Chức năng
Ctrl + L	Căn trái
Ctrl + E	Căn giữa
Ctrl + R	Căn phải
Ctrl + J	Căn bằng hai bên

- Để thay đổi vị trí khung văn bản em cũng có thể sử dụng phím mũi tên .
- GV khen thưởng HS có câu trả lời, cách thực hiện đúng sau đó tổng hợp và chốt kiến thức như sau:
- Để căn lề văn bản trong trang chiếu em có thể sử dụng các lệnh căn lề trong nhóm lệnh Home\Paragraph hoặc các phím tắt.
- Để thay đổi vị trí khung văn bản em có thể thực hiện thao tác kéo thả theo con trỏ chuột hoặc sử dụng phím mũi tên .

6. Hoạt động 3 – Luyện tập (10 phút)

3.1. Mục tiêu

- HS phát biểu được chức năng tương ứng của từng lệnh căn lề trong Home\Paragraph.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, tư duy phản biện.

3.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

3.3. Tổ chức hoạt động

a. **Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)**

GV hướng dẫn HS trải nghiệm trò chơi trắc nghiệm trực tuyến trên một số ứng dụng miễn phí như Quizizz, Kahoot... hoặc trò chơi được thiết kế bằng

PowerPoint để thực hiện trả lời các câu hỏi trắc nghiệm trong phần Luyện tập.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- HS quan sát, lắng nghe hướng dẫn để tham gia trò chơi trắc nghiệm.
- GV mời hai hoặc ba HS chia sẻ câu trả lời trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của HS và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

GV khuyến khích HS đưa ra ý kiến cá nhân, khen thưởng HS có câu trả lời tốt. Và đưa ra đáp án gợi ý nếu cần:

Lệnh	Chức năng
1. ☰	A. Căn phải
2. ☷	B. Căn trái
3. ☶	C. Căn giữa
4. ☵	D. Căn bằng hai bên

7. Hoạt động 4 – Vận dụng (35 phút)

4.1. Mục tiêu


- HS thực hiện được:
- Tạo và đặt tên tệp trình chiếu mới.
- Nhập văn bản cho trang tiêu đề.
- Thêm và nhập nội dung văn bản cho một trang chiếu mới.
- Căn lề văn bản trong khung cho hợp lí.
- Điều chỉnh kích thước, thay đổi vị trí khung văn bản trên trang chiếu cho phù hợp.
- Lưu tệp trình chiếu.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, ứng xử phù hợp trong môi trường số, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, hợp tác trong môi trường số và tư duy phản biện.

4.2. Sản phẩm hoạt động của HS

Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của HS cho các câu hỏi của GV.

4.3. Tổ chức hoạt động

a. Chuyển giao nhiệm vụ (GV thực hiện)

- GV hướng dẫn HS làm việc cá nhân hoặc nhóm để thực hiện các nhiệm vụ sau:
 - Tạo tệp trình chiếu mới và đặt tên Ho-Guom.
 - Nhập văn bản cho trang tiêu đề theo mẫu hình 21.3.
 - Thêm 1 trang nội dung mới và nhập nội dung văn bản theo mẫu hình 21.4;
 - Căn lề văn bản trong khung cho hợp lý;
 - Điều chỉnh kích thước, thay đổi vị trí khung văn bản trên trang chiếu cho phù hợp;
 - Nháy chuột vào  để lưu lại những thay đổi trên tệp. So sánh sự khác nhau với việc lưu tệp lần đầu.

b. Thực hiện nhiệm vụ

- HS quan sát, lắng nghe hướng dẫn để thực hiện nhiệm vụ học tập.
- GV mời hai hoặc ba HS chia sẻ bài làm trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV quan sát quá trình thực hiện nhiệm vụ của HS và hỗ trợ nếu cần.

c. Tổng kết nhiệm vụ

- GV tổng hợp ý kiến của HS, khen thưởng đội thắng cuộc và đưa ra kiến thức chốt:
 - Nháy chuột vào trong khung để nhập văn bản.
 - Văn bản sau khi nhập vào có thể căn lề cho phù hợp.
 - Khung văn bản có thể thay đổi được kích thước, vị trí.
 - Luôn lưu tệp ngay khi bắt đầu và trong quá trình làm việc.

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông Chương trình tổng thể* (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).
- [2]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học* (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).
- [3]. Dự án hỗ trợ đổi mới GDPT RGEP (2020), *Tài liệu bồi dưỡng Kiểm tra, đánh giá HS tiểu học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực Môn Tin học*.
- [4]. Dự án hỗ trợ đổi mới GDPT RGEP (2020), *Tài liệu bồi dưỡng Sử dụng phương pháp dạy học và giáo dục phát triển phẩm chất, năng lực HS tiểu học Môn Tin học*.
- [5]. Hồ Cẩm Hà, Nguyễn Chí Trung, Lê Viết Chung, Kiều Phương Thùy (2019), *Hướng dẫn dạy học môn Tin học và Công nghệ theo chương trình giáo dục phổ thông mới phần Tin học*, NXB Đại học Sư phạm.
- [6]. Nguyễn Thị Minh Phương, Phạm Thị Thúy, Lê Viết Chung (2018), *Cẩm nang phương pháp sư phạm*, NXB Tổng hợp TP Hồ Chí Minh.



Trụ sở chính tại Hà Nội

Tòa nhà IIG, 75 Giang Văn Minh,
Quận Ba Đình, Hà Nội

Chi nhánh Đà Nẵng

19 Hoàng Văn Thụ, Quận Hải Châu,
Đà Nẵng

Chi nhánh Tp. Hồ Chí Minh

Tầng 1, Tháp 1, Tòa nhà The Sun Avenue,
28 Mai Chí Thọ, P. An Phú, Tp. Thủ Đức, Tp. HCM