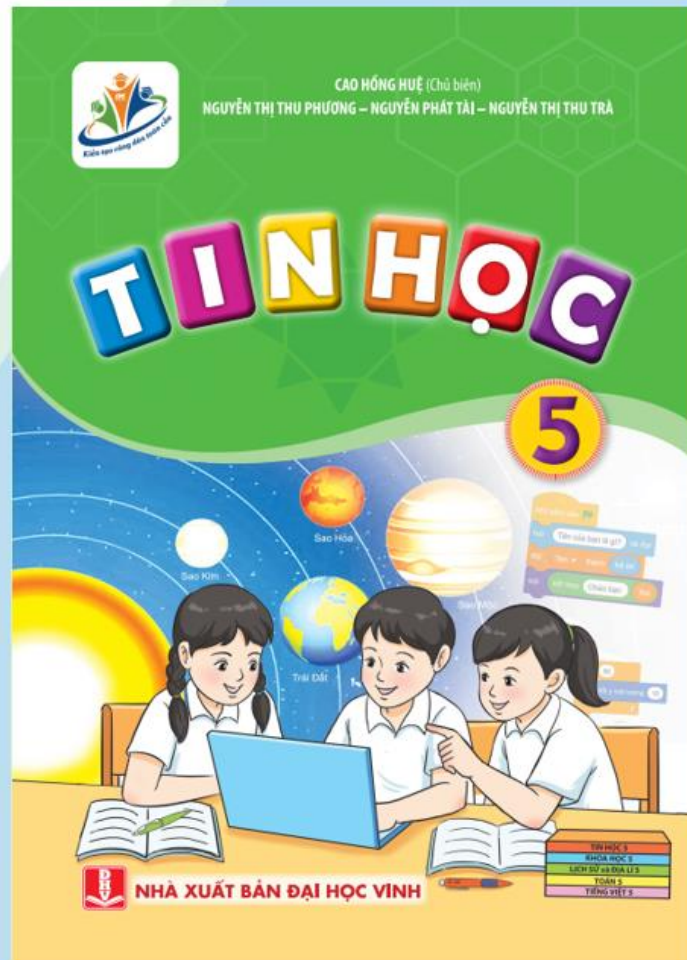


TẬP HUẤN GIÁO VIÊN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 5

BỘ SÁCH
KIẾN TẠO CÔNG DÂN TOÀN CẦU



GIỚI THIỆU NHÓM TÁC GIẢ



ThS. Cao Hồng Huệ



ThS. Nguyễn Thị Thu Phương



ThS. Nguyễn Phát Tài



CN. Nguyễn Thị Thu Trà

- Nêu được các nội dung cơ bản về chương trình Tin học 5: đặc điểm, quan điểm xây dựng chương trình, yêu cầu cần đạt về phẩm chất, năng lực, nội dung giáo dục, thiết bị dạy học.
- Trình bày được một số phương pháp, kĩ thuật dạy học, kiểm tra đánh giá môn Tin học 5 theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực của HS.
- Nêu được mục đích, nguyên tắc biên soạn SGK Tin học 5.
- Trình bày được những điểm mới, điểm nổi bật của SGK Tin học 5.
- Phân tích được cấu trúc sách, cấu trúc bài học trong SGK Tin học 5.
- Nêu được cách thiết kế kế hoạch dạy học và kế hoạch bài dạy môn Tin học 5.
- Sử dụng được SGK và các tài liệu bổ trợ để thiết kế kế hoạch dạy học và kế hoạch bài dạy môn Tin học 5 theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực của HS.
- Tổ chức được các hoạt động dạy học môn Tin học 5 theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực.

Phần 1. Tìm hiểu về chương trình môn Tin học 5

- Khái quát về chương trình môn Tin học
- Phương pháp và kỹ thuật dạy học
- Đánh giá kết quả học tập
- Thiết bị dạy học

Phần 2. Hướng dẫn sử dụng sách giáo khoa Tin học 5

- Mục đích biên soạn
- Cấu trúc sách và cấu trúc bài học
- Hướng dẫn dạy học một số dạng bài
- HDSD tài liệu bổ trợ, nguồn tài nguyên, học liệu điện tử

Phần 3. Hướng dẫn xây dựng và tổ chức thực hiện KHBD Tin học 5

- Lập kế hoạch dạy học môn Tin học 5
- Cấu trúc của kế hoạch bài dạy
- Thiết kế kế hoạch bài dạy môn Tin học 5
- Thực hành thiết kế, tổ chức dạy học môn Tin học 5

PHẦN 1. **TÌM HIỂU VỀ CHƯƠNG TRÌNH** **MÔN TIN HỌC 5**

	Tiểu học	THCS	THPT
Chương trình 2006	Tự chọn	Tự chọn	Bắt buộc
Chương trình 2018	Bắt buộc	Bắt buộc	Lựa chọn

- HS lựa cần lựa chọn ít nhất một môn trong nhóm Công nghệ và nghệ thuật: Công nghệ, Tin học, Nghệ thuật (Âm nhạc, Mỹ thuật).
- Vai trò bình đẳng như các môn học khác: Lý, Hóa, Sinh, Sử, Địa, Công nghệ....

Vị trí

Môn Tin học và Công nghệ:

- ✓ môn học bắt buộc
- ✓ môn ghép cơ học của hai phân môn độc lập: phân môn Tin học và phân môn Công nghệ.

Quan điểm xây dựng CT

- ✓ Kế thừa và phát triển CT hiện hành
- ✓ Khai thác CT Tin học của các nước tiên tiến
- ✓ Phục vụ định hướng nghề nghiệp
- ✓ Thực hiện GD STEM
- ✓ Nội dung CT mở
- ✓ Nội dung giáo dục đa dạng

YÊU NƯỚC

NHÂN ÁI

CHĂM CHỈ

TRUNG THỰC

TRÁCH NHIỆM

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ
VÀ SÁNG TẠO

TỰ CHỦ
VÀ TỰ HỌC

GIAO TIẾP
VÀ HỢP TÁC

PHẨM CHẤT

NĂNG LỰC CHUNG

NĂNG LỰC TIN HỌC

MỤC TIÊU CỦA
CHƯƠNG TRÌNH MÔN TIN HỌC

NLA. SỬ DỤNG VÀ QUẢN LÝ
CÁC PHƯƠNG TIỆN CÔNG NGHỆ
THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

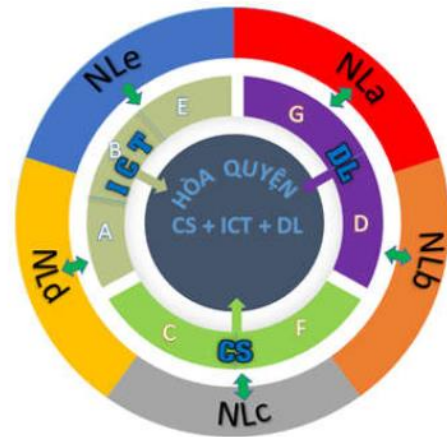
NLB. ỨNG XỬ PHÙ HỢP
TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

NLC. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ
VỚI SỰ HỖ TRỢ CỦA CÔNG NGHỆ
THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

NLD. ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ
THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
TRONG HỌC VÀ TỰ HỌC

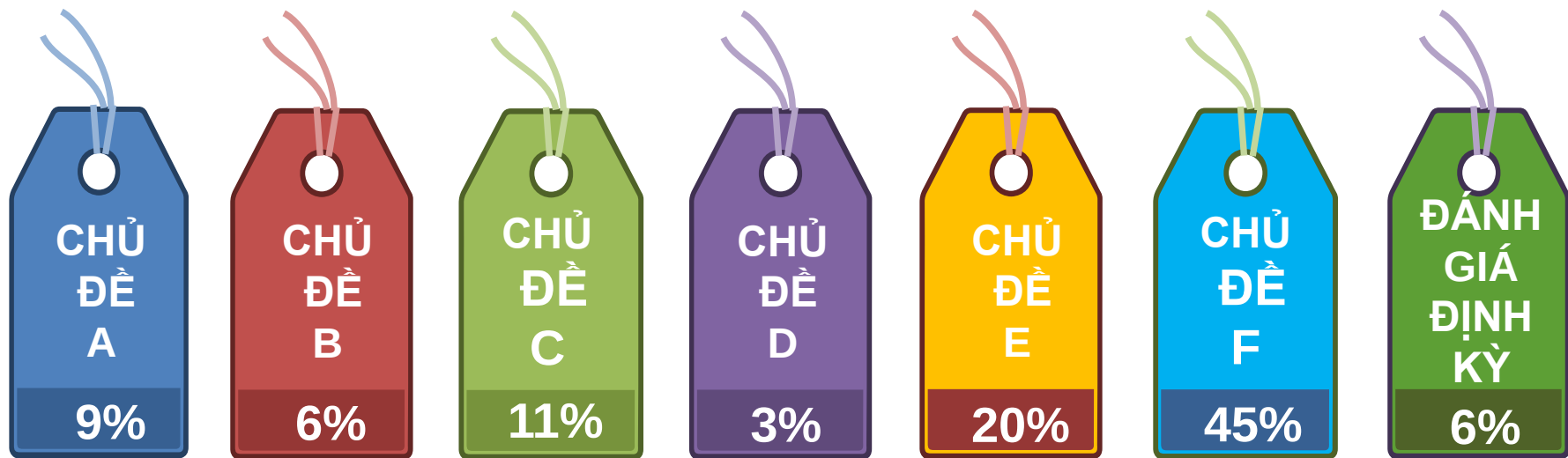
NLE. HỢP TÁC TRONG MÔI
TRƯỜNG SỐ

- CT Tin học phát triển mạch kiến thức vừa theo đường thẳng vừa đồng tâm, xoay quanh 3 mạch kiến thức hòa quyền DL; ICT; CS với 7 chủ đề nội dung chính xuyên suốt 3 cấp học
 - ✓ Chủ đề A: Máy tính và xã hội tri thức;
 - ✓ Chủ đề B: Mạng máy tính và Internet;
 - ✓ Chủ đề C: Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin;
 - ✓ Chủ đề D: Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số;
 - ✓ Chủ đề E: Ứng dụng tin học;
 - ✓ Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính;
 - ✓ Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học



➡ ↔ ↪ Thể hiện mối quan hệ

Mạch nội dung và thời lượng giảng dạy Tin học 5



Chủ đề A

Máy tính và em.

Chủ đề B

Mạng máy tính và Internet.

Chủ đề C

Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin.

Chủ đề D

Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số.

Chủ đề E

Ứng dụng tin học.

Chủ đề F

Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.

Đánh giá định kỳ

- **Định hướng về phương pháp dạy học:** 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 GQVĐ;
 - ✓ 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.

1

Phát hiện và giải quyết vấn đề

2

Thực hành

3

Đóng vai

4

Chia sẻ nhóm đôi

5

Sơ đồ tư duy

6

Khăn phủ bàn

➤ Định hướng chung:

- ✓ Đánh ĐGTX hay ĐGĐK cần bám sát vào 5 thành phần của năng lực tin học, các mạch nội dung DL, ICT, CS và cần dựa vào biểu hiện của 5 phẩm chất chung, 3 năng lực đặc thù.
- ✓ Mạch nội dung DL: Phối hợp đánh giá cách HS xử lí 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.

➤ Định hướng chung:

- ✓ Các chủ đề có hàm lượng ICT cao: Coi trọng đánh giá khả năng vận dụng kiến thức, kĩ năng làm ra sản phẩm số.
- ✓ Những chủ đề có trọng tâm là CS: Chú trọng đánh giá năng lực sáng tạo và tư duy có hệ thống.
- ✓ Kết quả đánh giá năng lực của mỗi HS là sự tổng hợp các kết quả của ĐGTX và ĐGĐK.

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...

ĐGTX

Mục đích của việc ĐGTX

- Theo dõi và thông báo về sự tiến bộ của HS hướng đến việc đạt được các mục tiêu học tập/giáo dục.
- Xác định xem HS cần hỗ trợ gì trong học tập, rèn luyện.
- Quan sát để lưu hồ sơ đánh giá định kì.

ĐGTX

Phương pháp đánh giá

- Vấn đáp
- Quan sát
- Đánh giá qua hồ sơ học tập
- Kiểm tra viết

ĐGTX

Công cụ đánh giá

- Câu hỏi vấn đáp theo các mức độ nhận thức.
- Ghi chép các sự kiện thường nhật, thang đo, bảng kiểm.
- Bảng quan sát, câu hỏi vấn đáp, phiếu đánh giá theo tiêu chí (Rubrics...)
- Câu trả lời ngắn, KWLH...

ĐGĐK

Các mức đánh giá HS

- Hoàn thành tốt
- Hoàn thành
- Chưa hoàn thành

ĐGĐK

Các mốc thời gian thực hiện đánh giá

- Cuối học kỳ I
- Cuối năm học

ĐGĐK

Đề kiểm tra

- Hình thức đề bài: câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, bài luận, bảng kiểm, phiếu đánh giá theo tiêu chí...
- Ngân hàng đề tham khảo: Vở bài tập Tin học 5

➤ Một số lưu ý:

- ✓ 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 năng lực NLb và NLd;
 - ✓ Đánh giá năng lực giao tiếp và hợp tác thông qua đánh giá năng lực NLe;
 - ✓ Đánh giá năng lực GQVĐ và sáng tạo thông qua đánh giá năng lực NLC.

➤ Một số lưu ý:

- ✓ 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.
- ✓ 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.

➤ **Một số lưu ý:**

- ✓ Khi thực hiện ĐGTX, GV bám sát vào YCCĐ của từng chủ đề của Tin học lớp 5 được quy định trong Chương trình môn Tin học 2018.
- ✓ 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.
- ✓ 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 giúp cho việc đánh giá được chính xác và khách quan hơn

PHẦN 2. **HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG** **SÁCH GIÁO KHOA** **TIN HỌC 5**

HỌC SINH

- Phát triển 5 thành phần năng lực Tin học
- Phát triển các phẩm chất chủ yếu và năng lực chung
- Yêu thích môn Tin học

GIÁO VIÊN

- Tài liệu chính giúp GV lựa chọn nội dung, phương pháp, hình thức, phương pháp dạy học, đánh giá học sinh

Phát triển phẩm chất,
năng lực cho học sinh
thông qua bối cảnh và
tình huống thường gặp
trong thực tế



KHÁM PHÁ

Hợp tác và chia sẻ thông tin



Sau khi học về truyền thống đấu tranh yêu nước và cách mạng của đồng bào Nam Bộ, cô giáo giao nhiệm vụ cho các nhóm tìm hiểu và làm báo cáo về một vị anh hùng dân tộc của Nam Bộ.

Nhóm của Bình thảo luận, quyết định tìm hiểu và làm báo cáo về vị anh hùng dân tộc Trương Định (Trương Công Định). Để bài báo cáo được sinh động, nhóm của Bình lựa chọn làm bằng phần mềm PowerPoint.



Hình 5.1. Tranh “Nhân dân Gò Công suy tôn Trương Công Định làm Bình Tây Đại Nguyên Soái” (tranh trưng bày tại Bảo tàng Lịch sử Quốc gia)

Cả nhóm thảo luận, thống nhất làm báo cáo gồm bốn trang chiếu với nội dung dự kiến:

<Tên báo cáo> <Nhóm tác giả> <Địa danh, ngày – tháng – năm>
--

Trang chiếu 1

Thân thể	
<Một số thông tin về thân thể>	<Hình ảnh minh họa>

Trang chiếu 2

Lên kế hoạch và phân công:

- Cả nhóm cùng xem bài học để nhớ lại những thông tin cơ bản nhất về vị anh hùng dân tộc Trương Định.
- Nhà Minh có máy tính kết nối Internet nên Minh sẽ tìm kiếm một số hình ảnh tiêu biểu về anh hùng dân tộc Trương Định rồi sao chép vào USB.
- Nhà Tâm cũng vậy, Tâm sẽ tìm kiếm thông tin về anh hùng dân tộc Trương Định trên Internet và lưu lại trên máy tính.
- Bình sẽ thiết kế sơ bộ các trang chiếu của báo cáo trên PowerPoint và sao chép vào USB.
- Chiếu Chủ Nhật, tất cả sẽ đến nhà Tâm và cùng làm báo cáo.



Hình 5.2. Phân công và lên kế hoạch

Bồi dưỡng khả năng vận dụng tổng hợp, tính sáng tạo trong quá trình học, tạo ra sản phẩm; bồi dưỡng khả năng hợp tác, làm việc nhóm

**Tăng cường thực hành,
xen kẽ chặt chẽ giữa
lý thuyết và thực hành**



Em hãy quan sát chương trình ở hình 23.2 và thực hiện các yêu cầu sau:

- Mô tả kết quả khi chạy chương trình.
- Lập chương trình, chạy thử và so sánh kết quả với mô tả của em.

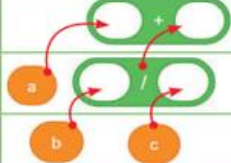
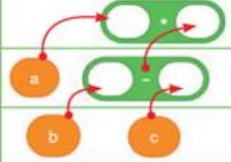


Hình 23.2. Chương trình sử dụng biểu thức có phép kết hợp

Phép kết hợp dùng để ghép các từ, cụm từ, câu và giá trị các biến nhớ.

2. Các phép toán số học



Thứ tự	Phép toán sử dụng	Cách tạo biểu thức	Biểu thức cần tạo
1			 $a + (b / c)$
			
2			 $a \times (b - c)$
			



Chương trình vẽ hình tam giác đều có cạnh 100 bước (Hình 14.2).

1 Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh để bắt đầu chạy chương trình.

2 Chuẩn bị:
Hướng sang phải → xoá tất cả → đặt bút

3 Tại A, vẽ cạnh AB:
Quay hướng về B → di chuyển 100 bước

4 Tại B, vẽ cạnh BC:
Quay hướng về C → di chuyển 100 bước

5 Tại C, vẽ cạnh CA:
Quay hướng về A → di chuyển 100 bước

6 Vẽ xong thì nhấn vật ẩn đi



Hình 14.2. Chương trình vẽ hình tam giác đều có cạnh 100 bước

Khi thực hiện vẽ hình tam giác ABC, chú mèo thực hiện tuần tự các công việc như sau: vẽ cạnh AB, vẽ cạnh BC, vẽ cạnh CA. Trong lập trình, công việc được thực hiện tuần tự theo từng bước như vậy được gọi là công việc có cấu trúc tuần tự.

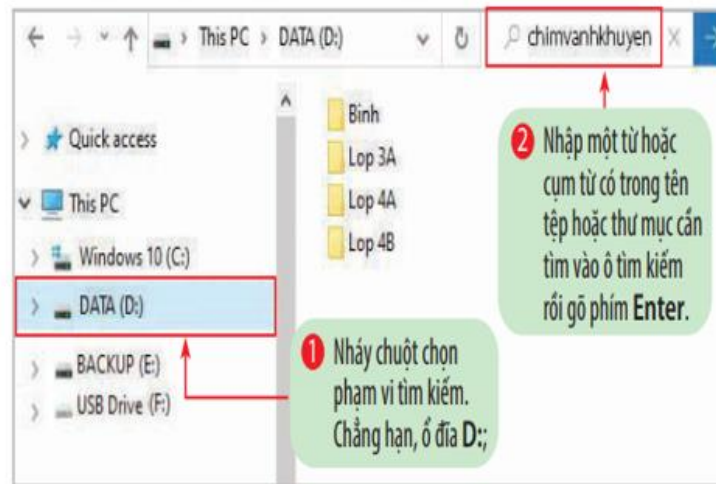
Chương trình vẽ hình tam giác gồm các lệnh được thực hiện tuần tự như trên được gọi là chương trình sử dụng cấu trúc tuần tự.

Kết nối khoa học
và sư phạm

Nội dung trình bày
trực quan, các thao tác
rõ ràng, dễ hiểu giúp
học sinh có thể tự học

2. Sử dụng công cụ để tìm kiếm tệp và thư mục

Sau khi kích hoạt phần mềm **File Explorer**, em hãy thực hiện theo hướng dẫn sử dụng công cụ tìm kiếm như ở hình 8.2 để tìm kiếm tệp và thư mục trong máy tính.



Hình 8.2. Sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm kiếm tệp và thư mục

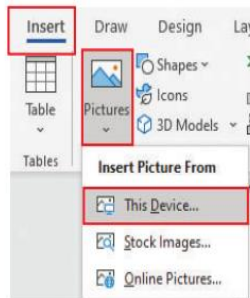


1. Chèn hình ảnh vào văn bản

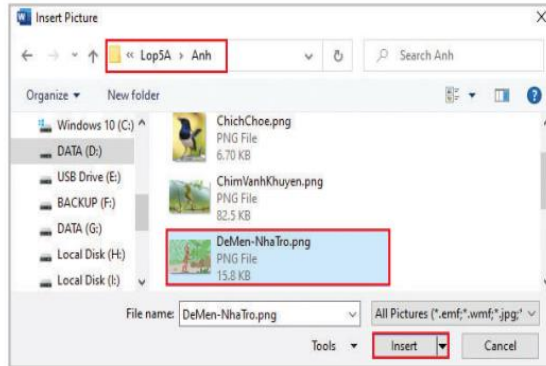


Em hãy thực hiện theo các bước dưới đây để ôn lại cách chèn hình ảnh vào văn bản:

- Mở tệp văn bản **DeMenBenhVucKeYeu**. Chọn lệnh **Insert** → **Pictures** → **This Device...**



Xuất hiện hộp thoại **Insert Picture** (Hình 12.2)



Hình 12.2. Hộp thoại **Insert Picture**

Liên thông giữa các lớp, có nội dung ôn tập lại kiến thức đã học trước đó

NHỮNG ĐẶC ĐIỂM NỔI BẬT

2. Máy tính giúp em học các môn học khác

a. Học tiếng Anh nhờ máy tính



Em đã bao giờ học tiếng Anh hay thấy ai đó học tiếng Anh trên máy tính chưa?
Em hãy truy cập Internet và tìm kiếm một phần mềm học tiếng Anh.



Em có thể học tiếng Anh qua phần mềm được cài đặt trên máy tính hoặc học trực tuyến trên Internet. Có rất nhiều phần mềm học tiếng Anh phù hợp với các lứa tuổi, trình độ khác nhau của người học. Qua phần mềm, em có thể học từ vựng, ngữ pháp và đặc biệt rèn luyện kỹ năng nghe, nói.



Hình 1.2. Học tiếng Anh nhờ máy tính

Ngôn ngữ, hình minh họa phù hợp với lứa tuổi



Đáp ứng các
yêu cầu cần đạt
được quy định
trong chương
trình Tin học
2018



Đảm bảo tính
liên thông



Dạy học
thông qua
hoạt động



Phù hợp với
mọi đối tượng
học sinh



Kiến tạo
công dân
toàn cầu

A

Máy tính và em

B

Mạng máy tính và Internet

C

Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

06 chủ đề, 27 bài học

- **Mỗi bài học thực hiện trong 01 – 02 tiết**
- **02 tiết ôn tập**
- **02 tiết đánh giá định kì**

D

Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số

E

Ứng dụng tin học

F

Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

Tên chủ đề	Nội dung	Tên bài
A. Máy tính và em	Những việc em có thể làm được nhờ máy tính	Bài 1. Máy tính giúp em học tập
		Bài 2. Giải trí với máy tính
		Bài 3. Tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số bằng máy tính
B. Mạng máy tính và Internet	Tìm kiếm thông tin trên website	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên website
		Bài 5. Hợp tác, chia sẻ thông tin

Tên chủ đề	Nội dung	Tên bài
C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề	Bài 6. Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề
	Cây thư mục và tìm tệp trên máy tính	Bài 7. Tạo thư mục với cấu trúc cây hợp lí
		Bài 8. Tìm tệp trên máy tính
D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	Bản quyền nội dung thông tin	Bài 9. Bản quyền nội dung thông tin

Tên chủ đề	Nội dung	Tên bài	Ghi chú
E. Ứng dụng tin học	Thực hành soạn thảo văn bản	Bài 10. Chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.	
		Bài 11. Chọn phong, kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ.	
		Bài 12. Chèn hình ảnh vào văn bản	
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	Bài 13A. Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	Chọn một trong hai bài
	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	Bài 13B. Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	

Tên chủ đề	Nội dung	Tên bài	Ghi chú
F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan	Bài 14. Cấu trúc tuần tự	
		Bài 15. Luyện tập cấu trúc tuần tự	
		Bài 16. Cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước	
		Bài 17. Luyện tập cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước	
		Bài 18. Cấu trúc lặp liên tục	
		Bài 19. Luyện tập cấu trúc lặp liên tục	
		Bài 20. Cấu trúc lặp có điều kiện	

Tên chủ đề	Nội dung	Tên bài	Ghi chú
F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan	Bài 21. Luyện tập cấu trúc lặp có điều kiện	
		Bài 22. Biến nhớ	
		Bài 23. Biểu thức	
		Bài 24. Luyện tập biến nhớ và biểu thức	
		Bài 25. Cấu trúc rẽ nhánh	
		Bài 26. Luyện tập cấu trúc rẽ nhánh	
		Bài 27. Tạo chương trình theo kịch bản	

MỤC TIÊU

Giúp HS biết sẽ đạt được gì sau bài học.

KHỞ ĐỘNG

Hoạt động học tập để dẫn dắt, gợi mở, tạo hứng thú vào bài học.

KHÁM PHÁ

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.

LUYỆN TẬP

Gồm các nhiệm vụ, câu hỏi, bài tập, ... 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, ... yêu cầu HS áp dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để GQVĐ, tình huống thực tiễn hoặc vận dụng vào chủ đề học tập liên môn.

GHI NHỚ

Giúp học sinh tổng hợp kiến thức, kĩ năng quan trọng trong bài học.

Bài 4

TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN WEBSITE

Mục tiêu

Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.



KHOẢNG ĐỘNG

Em đã biết thông tin trên Internet được cung cấp thông qua các website, với các loại thông tin chính như văn bản, hình ảnh, âm thanh và các siêu liên kết. Mỗi website thường cung cấp thông tin thuộc lĩnh vực phù hợp với một số đối tượng nhất định. Vậy làm thế nào để tìm kiếm được thông tin trên website cho trước phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra?

Bài học này sẽ giúp em biết cách tìm kiếm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.



KHÁM PHÁ

1. Tìm kiếm bằng thanh thực đơn (menu) trên website



Trên website, các thông tin được chia ra thành các nội dung, lĩnh vực cụ thể và được phân loại, sắp xếp thành các thanh thực đơn.

Mỗi nội dung, lĩnh vực cụ thể đó được liên kết với một siêu liên kết (thực đơn). Tùy thuộc vào nội dung, mỗi thực đơn trên website sẽ có tên gọi phù hợp.



LUYỆN TẬP

- Em hãy kể tên các cách tìm kiếm thông tin trên website.
- Em hãy quan sát hình dưới và cho biết: Nếu muốn tìm hiểu về các kỹ năng sống, em sẽ chọn mục nào trên website báo điện tử Thiếu niên Tiến phong và Nhi đồng?



- Em hãy thực hiện tìm kiếm thông tin trên website báo điện tử Thiếu niên Tiến phong và Nhi đồng với từ khóa "kỹ năng phòng chống đuối nước".
- Em hãy cho biết sự khác nhau giữa tìm kiếm thông tin trên Internet và tìm kiếm thông tin trên website.



VẬN DỤNG

Em hãy cùng các bạn trong nhóm thảo luận và thực hiện các nhiệm vụ học tập sau:

- Truy cập website báo điện tử Thiếu niên Tiến phong và Nhi đồng.
- Khám phá thanh thực đơn của website.
- Lựa chọn một nội dung mà nhóm em thích.
- Đọc và kể lại những thông tin mà nhóm em vừa tìm hiểu được.



GHI NHỚ

Các cách tìm kiếm thông tin trên website:

- Sử dụng thanh thực đơn trên website.
- Sử dụng công cụ tìm kiếm trên website.



Mục đích

- ✓ Dẫn dắt, gợi mở, tạo hứng thú vào bài học.
- ✓ Huy động kiến thức, kinh nghiệm nền của HS, giúp HS nhận ra những gì chưa biết và muốn biết.

Hình thức

- ✓ Xem video
- ✓ Câu hỏi tình huống
- ✓ Chơi trò chơi
- ✓ Quan sát tranh
- ✓ ...



KHỞI ĐỘNG

Em hãy quan sát văn bản ở Hình 11.1a, Hình 11.1b và cho biết tại sao nên chọn kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ?



CON CHIM VÀNH KHUYÊN

Nhạc và lời: Hoàng Vân

Có con chim vành khuyên nhỏ.
Dáng trông thật ngoan ngoãn quá.
Gọi “dạ”, bảo “vâng” lễ phép ngoan nhất nhà.

Chim gặp bác chào mào: “Chào bác!”.
Chim gặp cô sơn ca: “Chào cô!”.
Chim gặp anh chích choè: “Chào anh!”.
Chim gặp chị sáo nâu: “Chào chị!”.

Có con chim vành khuyên nhỏ.
Sắc lông mượt như tơ óng.
Gọn gàng, đẹp xinh, cũng giống như chúng mình.
Ừ nhỉ!

a

CON CHIM VÀNH KHUYÊN

Nhạc và lời: **Hoàng Vân**

Có con chim vành khuyên nhỏ.
Dáng trông thật ngoan ngoãn quá.
Gọi “dạ”, bảo “vâng” lễ phép ngoan nhất nhà.

Chim gặp bác chào mào: “Chào bác!”.
Chim gặp cô sơn ca: “Chào cô!”.
Chim gặp anh chích choè: “Chào anh!”.
Chim gặp chị sáo nâu: “Chào chị!”.

Có con chim vành khuyên nhỏ.
Sắc lông mượt như tơ óng.
Gọn gàng, đẹp xinh, cũng giống như chúng mình.
Ừ nhỉ!

b

Hình 11.1. Bài hát Con chim vành khuyên

Mục đích

- ✓ Hình thành kiến thức, kĩ năng mới.

Hình thức

- ✓ Tìm hiểu tình huống
- ✓ Quan sát tranh
- ✓ Thực hiện thao tác
- ✓ ...



KHÁM PHÁ

1. Máy tính giúp tìm kiếm thông tin



Ở lớp 4, em đã được học cách sử dụng máy tính để tìm kiếm thông tin trên Internet. Máy tính được kết nối Internet sẽ giúp em tìm kiếm thông tin, trả lời những câu hỏi mà em muốn biết.



Hình 3.1. Tìm kiếm thông tin trên Internet



Em hãy tìm thông tin về bài hát **Cùng nhau ta đi lên** bằng máy tìm kiếm để trả lời các câu hỏi sau:

- Bài hát do ai sáng tác?
- Bài hát được sáng tác vào năm nào?
- Những thông tin trên được em tìm thấy ở trang web nào?

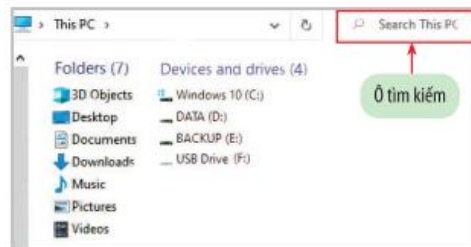


KHÁM PHÁ

1. Công cụ tìm kiếm



Trong phần mềm quản lý tệp **File Explorer** có công cụ tìm kiếm . Công cụ này dùng để tìm kiếm tệp hoặc thư mục trên máy tính. Sau khi khởi động, cửa sổ **File Explorer** có dạng tương tự như Hình 8.1. Trong cửa sổ đó có ô tìm kiếm.



Hình 8.1. Một phần của cửa sổ File Explorer

2. Sử dụng công cụ để tìm kiếm tệp và thư mục

Sau khi kích hoạt phần mềm **File Explorer**, em hãy thực hiện theo hướng dẫn sử dụng công cụ tìm kiếm như ở Hình 8.2 để tìm kiếm tệp và thư mục trong máy tính.



Hình 8.2. Sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm kiếm tệp và thư mục

Mục đích

- ✓ Củng cố kiến thức, rèn luyện kỹ năng đã tìm hiểu ở hoạt động Khám phá

Hình thức

- ✓ Câu hỏi trắc nghiệm
- ✓ Ghép nối
- ✓ Thực hiện thao tác
- ✓ Bài tỏ ý kiến
- ✓ ...



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép thao tác với lệnh trong nhóm lệnh **Clipboard** và tổ hợp phím tương ứng.

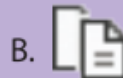
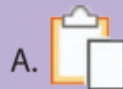
Thao tác

1. Sao chép (**Copy**)
phần văn bản

2. Cắt (**Cut**) phần
văn bản

3. Dán (**Paste**) phần
văn bản

Lệnh trong nhóm lệnh Clipboard



Tổ hợp phím

a. Ctrl + X

b. Ctrl + V

c. Ctrl + C



LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu các bước sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm tệp hoặc thư mục trên máy tính.
2. Theo em, kết quả của việc sử dụng công cụ tìm kiếm để tìm tệp hoặc thư mục trên máy tính là gì?

A. Danh sách các tệp hoặc thư mục có tên đúng với từ đã nhập trong ô tìm kiếm.

B. Danh sách các tệp hoặc thư mục có tên chứa từ đã nhập trong ô tìm kiếm.

C. Danh sách các tệp có tên chứa từ đã nhập trong ô tìm kiếm.

D. Danh sách các thư mục có tên chứa từ đã nhập trong ô tìm kiếm.

Mục đích

- ✓ Áp dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để giải quyết vấn đề, tình huống thực tiễn hoặc chủ đề học tập liên môn.

Hình thức

- ✓ Thực hiện thao tác
- ✓ Bày tỏ ý kiến
- ✓ Nhận xét hành vi
- ✓ ...



VẬN DỤNG

1. Em hãy xây dựng các bước để lên kế hoạch đi tham quan Bảo tàng Lịch sử Quân sự Việt Nam.
2. Em hãy giải thích tại sao nói việc thu thập, tìm kiếm thông tin có vai trò cần thiết và quan trọng trong giải quyết vấn đề.



VẬN DỤNG

Em hãy cùng các bạn trong nhóm thảo luận và thực hiện các nhiệm vụ học tập sau:

- a. Truy cập website báo điện tử Thiếu niên Tiền phong và Nhi đồng.
- b. Khám phá thanh thực đơn của website.
- c. Lựa chọn một nội dung mà nhóm em thích.
- d. Đọc và kể lại những thông tin mà nhóm em vừa tìm hiểu được.

Bài 20 CẤU TRÚC LẬP CÓ ĐIỀU KIỆN

Mục tiêu

Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lập có điều kiện và sử dụng được cấu trúc điều kiện này trong chương trình đơn giản.



KHỞI ĐỘNG

Trong bài học trước em đã lập được chương trình điều khiển quả bóng bay liên tục xuất hiện từ phía dưới sân khấu và bay lên cao.

Vậy làm thế nào để có thể điều khiển chương trình của em dừng lại mà không cần sử dụng nút lệnh dừng chương trình (Stop) ?



KHÁM PHÁ

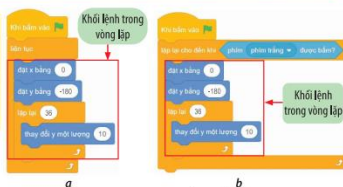
Lệnh lập có điều kiện

Để xử lý những tình huống như trên, Scratch cung cấp lệnh lập có điều kiện lập lại cho đến khi như Hình 20.2.

Trong lệnh lập có điều kiện này, các lệnh trong vòng lặp (các lệnh được lập lại) ngừng thực hiện khi điều kiện dừng được thỏa mãn.



Em hãy quan sát, so sánh, chỉ ra điểm giống và khác nhau giữa chương trình ở Hình 20.3a và Hình 20.3b.



Hình 20.3. Chương trình điều khiển quả bóng bay

Nhận xét:

- Cả hai chương trình có khối lệnh trong vòng lặp giống nhau.
- Chương trình ở Hình 20.3a sử dụng lệnh lập liên tục, chương trình ở Hình 20.3b sử dụng lệnh lập có điều kiện.
- Trong chương trình ở Hình 20.3b, điều kiện dừng lệnh lập là (khi gõ phím đầu cách trên bàn phím).
- phím, phím trái, được bấm?
- phím, phím trái, được bấm? nằm trong nhóm lệnh Cảm biến.



Em hãy lập chương trình như ở Hình 20.3b và thực hiện:

- Chạy chương trình.
- Khi quả bóng bay đang bay lên em nhấn phím đầu cách và quan sát kết quả.

Nhận xét:

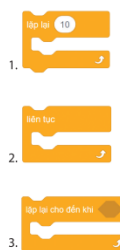
Trong chương trình ở Hình 20.3b, điều kiện dừng lệnh lập là (phím, phím trái, được bấm?) nên khi phím đầu cách được nhấn (điều kiện xảy ra) khối lệnh trong vòng lặp được dừng lại. Như vậy, em có thể điều khiển dừng chương trình bằng lệnh lập có điều kiện mà không cần sử dụng nút lệnh dừng chương trình (Stop) của Scratch.



LUYỆN TẬP

- Em hãy ghép lệnh bên trái với mô tả tương ứng ở cột bên phải.

Lệnh



Mô tả

- Khối lệnh trong vòng lặp được thực hiện cho đến khi điều kiện dừng lập được thỏa mãn.
- Khối lệnh trong vòng lặp được thực hiện lập lại 10 lần.
- Khối lệnh trong vòng lặp được thực hiện liên tục, chỉ dừng lại khi dừng chương trình.

- Em hãy ghép lệnh ở cột bên trái với tên nhóm lệnh tương ứng ở cột bên phải.

Lệnh



Nhóm lệnh



- Em hãy so sánh ý nghĩa của việc dùng chương trình (Hình 20.3b) bằng cách nhấn phím đầu cách và nhấp chuột vào nút lệnh dừng chương trình (Stop).



VẬN DỤNG

Em hãy quan sát chương trình ở hình bên, cho biết kết quả xảy ra như thế nào khi:

- Nhấn phím P.
- Nhấn phím S.



GHI NHỚ

- Trong cấu trúc lập có điều kiện, <công việc> được lập lại cho đến khi điều kiện dừng được thỏa mãn.
- Scratch cung cấp lệnh lập có điều kiện





Bài 11 CHON PHÔNG, KIỂU, KÍCH THƯỚC, MÀU SẮC CHO CHỮ

Mục tiêu

Định dạng được kí tự: chọn phông, kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ để trình bày văn bản đẹp hơn.



KHOẢNG

Em hãy quan sát văn bản ở Hình 11.1a, Hình 11.1b và cho biết tại sao nên chọn kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ?

CON CHIM VÀNH KHUYẾN
Nhạc và lời: Hoàng Vân

Có con chim vành khuyên nhỏ,
Đang trông thật ngoan ngoãn quá.
Gọi "da", báo "vàng" lễ phép ngoan như thế nhà.

Chim gap bác chào mào: "Chào bác!"
Chim gap cô sơn ca: "Chào cô!"
Chim gap anh chích chòe: "Chào anh!"
Chim gap chú sáo nâu: "Chào chú!"

Có con chim vành khuyên nhỏ,
Sắc lông mượt như tơ óng.
Gon gàng, đẹp xinh, cũng giống như chúng mình,
Ừ ơ!

CON CHIM VÀNH KHUYẾN
Nhạc và lời: Hoàng Vân

Có con chim vành khuyên nhỏ,
Đang trông thật ngoan ngoãn quá.
Gọi "da", báo "vàng" lễ phép ngoan như thế nhà.

Chim gap bác chào mào: "Chào bác!"
Chim gap cô sơn ca: "Chào cô!"
Chim gap anh chích chòe: "Chào anh!"
Chim gap chú sáo nâu: "Chào chú!"

Có con chim vành khuyên nhỏ,
Sắc lông mượt như tơ óng.
Gon gàng, đẹp xinh, cũng giống như chúng mình,
Ừ ơ!

a b
Hình 11.1. Bài hát Con chim vành khuyên



KHÁM PHÁ

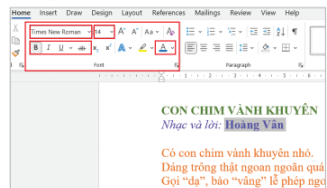
Định dạng kí tự trong soạn thảo văn bản

Tương tự như phần mềm PowerPoint, trong phần mềm Word cũng có công cụ định dạng kí tự (nhóm lệnh Font).

Mở tệp **ConChimVanhKhuyen**, quan sát và chỉ ra nhóm lệnh **Font** (nhóm lệnh định dạng kí tự trong thẻ lệnh Home).

Quan sát Hình 11.2 và cho biết phông chữ, cỡ chữ, màu chữ của văn bản đang được chọn.

Chỉ ra nhóm các lệnh định dạng kiểu chữ trong nhóm lệnh Font.



Hình 11.2. Nhóm lệnh Font trong thẻ lệnh Home

Thực hiện tương tự như khi định dạng kí tự trong phần mềm PowerPoint em hãy định dạng kí tự cho văn bản trong tệp **ConChimVanhKhuyen** theo yêu cầu sau:

- (1) Phông chữ: Times New Roman
- (2) Cỡ chữ:
 - Tên bài hát: cỡ 14
 - Tên tác giả, đoạn 1, đoạn 2 và đoạn 3: cỡ 13
- (3) Màu sắc và kiểu chữ tương tự như Hình 11.3
- (4) Lưu lại những thay đổi trên tệp.

Tên bài hát → CON CHIM VÀNH KHUYẾN
Nhạc và lời: Hoàng Vân

Đoạn 1 → Có con chim vành khuyên nhỏ,
Đang trông thật ngoan ngoãn quá.
Gọi "da", báo "vàng" lễ phép ngoan như thế nhà.

Đoạn 2 → Chim gap bác chào mào: "Chào bác!"
Chim gap cô sơn ca: "Chào cô!"
Chim gap anh chích chòe: "Chào anh!"
Chim gap chú sáo nâu: "Chào chú!"

Đoạn 3 → Có con chim vành khuyên nhỏ,
Sắc lông mượt như tơ óng.
Gon gàng, đẹp xinh, cũng giống như chúng mình,
Ừ ơ!

Hình 11.3. Định dạng kí tự cho văn bản



LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép mỗi thành phần ở cột bên trái với tên gọi tương ứng ở cột bên phải.

Thành phần	Tên gọi
1. Arial	A. Hộp danh sách màu chữ
2. 11	B. Hộp danh sách phông chữ
3. A	C. Nhóm các lệnh kiểu chữ
4. B I U	D. Hộp danh sách cỡ chữ

2. Em hãy sắp xếp các bước định dạng chữ trong soạn thảo văn bản với phần mềm Word.

Thao tác định dạng	A. Phông chữ	B. Cỡ chữ	C. Màu chữ
Các bước thực hiện	(1) Mở danh sách phông chữ (2) Chọn phần văn bản (3) Chọn một phông chữ	(1) Chọn phần văn bản (2) Chọn một cỡ chữ (3) Mở danh sách cỡ chữ	(1) Chọn một màu chữ (2) Mở danh sách màu chữ (3) Chọn phần văn bản

3. Em hãy ghép lệnh được chọn trong khung ở cột bên trái với kiểu chữ tương ứng ở cột bên phải.

Lệnh	Kiểu chữ
1. B I U	A. Gạch chân
2. B I U	B. Gạch ngang
3. B I U	C. Nghiêng
4. B I U	D. Đậm



VẬN DỤNG

Em hãy soạn thảo lời bài hát **Em mơ gặp Bác Hồ** của nhạc sĩ Xuân Giao (Hình 11.4) và định dạng theo yêu cầu sau:

- (1) Phông chữ: Times New Roman
- (2) Cỡ chữ: 14
- (3) Màu sắc và kiểu chữ tương tự như Hình 11.4.
- (4) Lưu tệp vào thư mục của em với tên **EmMoGapBachHo**.

Lưu ý:

- Thực hiện gõ bàn phím đúng cách khi soạn thảo.
- Vận dụng các thao tác sao chép, di chuyển, xóa, hoàn tác một cách linh hoạt để soạn thảo và định dạng bài hát được nhanh nhất.

EM MƠ GẶP BÁC HỒ
Nhạc và lời: Xuân Giao

Đêm qua em mơ gặp Bác Hồ.
Rầu Bác dài tóc Bác bạc phơ.
Em âu yếm hôn đôi má Bác.
Em vui mùa em vui hát.
Bác mỉm cười Bác khen em ngoan.
Bác gật đầu Bác khen em ngoan.

Đêm qua em mơ gặp Bác Hồ.
Em thức rồi ngủ vẫn còn mơ
Em mơ ước hôn đôi má Bác.
Vui bên Bác em mùa hát.
Hái bài Hồ Chí Minh muốn nắm.
Mùa bài Hồ Chí Minh muốn nắm.

Hình 11.4. Lời bài hát Em mơ gặp Bác Hồ



GHI NHỚ

Các bước định dạng chữ trong soạn thảo văn bản:

1. Chọn phần văn bản cần định dạng;
2. Mở hộp danh sách phông/cỡ/màu chữ;
3. Chọn một phông/cỡ/màu chữ.

Em có thể chọn các kiểu chữ: Đậm, Nghiêng, Gạch chân, Gạch ngang bằng các lệnh trong nhóm lệnh Font.





Qua tình huống trên, em hãy cho biết:

- Để làm bài báo cáo về vị anh hùng dân tộc Trương Định, nhóm của Bình đã phân công nhiệm vụ cho các thành viên như thế nào?
- Tại sao cả nhóm lại thảo luận và nhất trí với phân công như vậy?
- Các thành viên đã thực hiện kế hoạch và nhiệm vụ được phân công như thế nào?
- Tại sao nhóm của Bình hoàn thành báo cáo nhanh và hi vọng rằng báo cáo sẽ được đánh giá cao?



LUYỆN TẬP

1. Theo em, bằng cách nào Minh và Tâm đã tìm kiếm được thông tin về anh hùng dân tộc Trương Định theo phân công?
2. Em hãy cho biết Minh, Tâm và Bình sử dụng những cách nào để mang được sản phẩm đã chuẩn bị đến chia sẻ với cả nhóm?



VẬN DỤNG

Nhóm em được giao nhiệm vụ tìm hiểu và làm báo cáo về một số biện pháp bảo vệ tài nguyên thiên nhiên và phòng chống thiên tai. Em hãy cùng các bạn trong nhóm thảo luận và thực hiện các nhiệm vụ học tập sau:

- a. Phân công và lên kế hoạch thực hiện các công việc.
- b. Từng thành viên trong nhóm chuẩn bị sản phẩm theo nhiệm vụ được phân công.
- c. Cả nhóm cùng chia sẻ, hợp tác xây dựng báo cáo theo thiết kế đã thống nhất.



GHI NHỚ

Hợp tác và chia sẻ thông tin trong thực hiện công việc sẽ giúp công việc hoàn thành nhanh chóng và hiệu quả.



Tình huống

Bạn Hà cần lưu trữ các bài văn, bài thơ; bài toán và lời giải; bài tập môn Tin học trong máy tính.



Em hãy nêu cấu trúc cây thư mục để giúp Hà lưu trữ các thông tin trên một cách hợp lý.



Trong thực tiễn, việc sắp xếp đồ vật một cách hợp lý sẽ giúp cho đồ vật được ngăn nắp, dễ dàng tìm kiếm khi cần. Tương tự như vậy, tạo một cây thư mục có cấu trúc hợp lý sẽ giúp cho chúng ta lưu trữ và tìm kiếm thông tin trên máy tính được dễ dàng hơn.

Khi sắp xếp đồ vật, chúng ta cần phân loại sao cho mỗi loại được sắp xếp vào một chỗ riêng theo một thứ tự hoặc theo một cách sắp xếp nhất định, ví dụ như sơ đồ hình cây.

Do đó, để tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lý em cần lưu ý:

- Phân loại các tệp sẽ được lưu trong máy tính.
- Với mỗi loại có thể tiếp tục được phân loại ở mức chi tiết hơn.
- Vẽ hoặc hình dung về sơ đồ hình cây để phân loại tệp sẽ lưu trong máy tính.
- Tạo cây thư mục dựa vào sơ đồ hình cây đã có.
- Đặt tên thư mục có tính gợi nhớ.



LUYỆN TẬP

1. Tại sao không nên tạo cây thư mục lưu trữ các tệp của em trong ổ đĩa C?
2. Em hãy tạo cây thư mục của em trong ổ đĩa D: giống như cây thư mục của bạn Bình.
3. Theo em, để tạo được cây thư mục có cấu trúc hợp lý em cần lưu ý những gì?



VẬN DỤNG

1. Em hãy vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn cách bạn Bình sắp xếp, phân loại tệp trong máy tính như Hình 7.2.
2. Em hãy tạo cây thư mục để lưu trữ các tệp của em trên máy tính. Giải thích tại sao em lại lựa chọn cây thư mục có cấu trúc như vậy?



GHI NHỚ

- Cây thư mục là nơi lưu trữ thông tin (các tệp) trên máy tính.
- Cần tạo cây thư mục có cấu trúc hợp lý để lưu trữ, phân loại các tệp một cách khoa học, ngăn nắp, dễ tìm kiếm khi cần.





Bài 12 ĐỊNH DẠNG HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN

Mục tiêu

Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.



KHỞI ĐỘNG

Chèn hình ảnh vào văn bản làm cho văn bản được minh họa sinh động hơn. Đặc biệt, nếu hình ảnh được thiết kế, bố trí, trình bày hợp lý sẽ làm tăng tính thẩm mỹ và thể hiện được tốt hơn ý đồ minh họa, ví dụ như Hình 12.1.

Bài học này sẽ giúp em thực hiện được những điều đó.



Hình 12.1. Lời bài hát Con chim vành khuyên

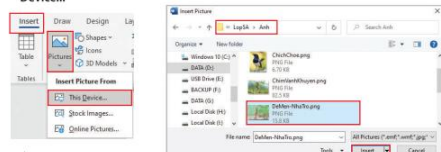


KHÁM PHÁ

1. Chèn hình ảnh vào văn bản

Em hãy thực hiện theo các bước dưới đây để ôn lại cách chèn hình ảnh vào văn bản:

- Mở tệp văn bản **DeMenBanhVucYeU**. Chọn lệnh **Insert** → **Pictures** → **This Device...**



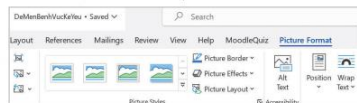
Xuất hiện hộp thoại **Insert Picture** (Hình 12.2)

Hình 12.2. Hộp thoại **Insert Picture**

- Mở đến thư mục chứa tệp ảnh và chọn một ảnh, chẳng hạn **DeMen-NhaTro** → **Insert**. Kết quả hình ảnh được chèn vào văn bản (Hình 12.3).
- Nhảy chuột chọn hình ảnh, xuất hiện thẻ lệnh **Picture Format**. Trong đó chứa các nhóm lệnh định dạng hình ảnh (Hình 12.4).



Hình 12.3. Kết quả chèn hình ảnh vào văn bản



Hình 12.4. Một số nhóm lệnh trong thẻ lệnh **Picture Format**

2. Định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh

Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh:

- Nhảy chuột mở danh sách các lệnh định dạng văn bản bao quanh hình ảnh xuất hiện tương tự như Hình 12.5a;
- Nhảy chuột chọn lần lượt các lệnh và quan sát kết quả định dạng văn bản bao quanh hình ảnh.



Hình 12.5b. Kết quả chọn kiểu văn bản bao quanh hình ảnh là **Square** và di chuyển hình ảnh đến vị trí phù hợp

Hình 12.5a. Các lệnh **Wrap Text**

3. Định dạng viền khung hình ảnh

Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để định dạng viền khung hình ảnh:

- Nhảy chuột mở danh sách các lệnh **Picture Border**. Các lệnh trong nhóm này dùng để định dạng: màu, độ đậm (**Weight**), kiểu (**Dashes**),... của viền khung bao hình ảnh (Hình 12.6a);
- Nhảy chuột chọn một vài lệnh (màu, độ đậm, kiểu) và quan sát kết quả định dạng viền khung hình ảnh.



Hình 12.6b. Kết quả định dạng viền khung hình ảnh

Viền khung hình ảnh

Hình 12.6a. Các lệnh **Picture Border**

4. Định dạng kiểu khung hình ảnh

Em hãy thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để định dạng kiểu khung hình ảnh:

- Nhảy chuột mở danh sách các lệnh **Picture Styles**. Các lệnh trong nhóm này dùng để định dạng kiểu khung bao quanh hình ảnh (kiểu khung hình ảnh) (Hình 12.7a);
- Nhảy chuột chọn lần lượt các lệnh và quan sát kết quả định dạng kiểu khung hình ảnh.



Hình 12.7a. Các lệnh **Picture Styles**



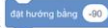
Hình 12.7b. Kết quả định dạng kiểu khung hình ảnh



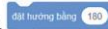
LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu hướng của nhân vật khi thực hiện các lệnh dưới đây.

A. 

B. 

C. 

D. 

2. Em hãy cho biết khối lệnh như hình bên thực hiện công việc gì?



VẬN DỤNG

1. Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện các yêu cầu sau:

- Mở tệp **Dieu-khien-phim-mui-ten** đã lưu trên máy tính.
- Thêm các khối lệnh để hoàn thiện chương trình Scratch thực hiện: Khi gõ phím mũi tên trên bàn phím thì nhân vật hướng theo chiều mũi tên và di chuyển 50 bước.
- Chạy chương trình và quan sát kết quả.
- Lưu lại những thay đổi trên tệp.

2. Em hãy tạo một tệp mới và thực hiện các yêu cầu sau:

- Lên một ý tưởng cho nhân vật mèo. Ví dụ: Khi nhấn một phím bất kì thì nhân vật mèo sẽ đi về phía con trỏ chuột.
- Lập trình để diễn tả ý tưởng của em.
- Chạy chương trình và quan sát kết quả.
- Lưu lại những thay đổi trên tệp và thoát khỏi phần mềm Scratch.



GHI NHỚ

- Mở một tệp chương trình Scratch đã lưu trên máy tính cũng tương tự như cách mở một tệp PowerPoint hay Word.
- Tạo một tệp chương trình Scratch mới:  .
- Sử dụng các lệnh **Sự kiện** và **Hành động** để diễn đạt cấu trúc Khi <sự kiện> thì <hành động>.



CHỦ ĐỀ C

TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

Bài 6

TÌM KIẾM THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Mục tiêu

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



KHOẢNG ĐỘNG

Trong quá trình giải quyết vấn đề, chúng ta cần đưa ra quyết định đối với vấn đề cần giải quyết. Khi đó, chúng ta phải cần cứ vào những thông tin thu thập được để xử lý và đưa ra quyết định phù hợp.

Vậy việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề quan trọng như thế nào?



KHÁM PHÁ

1. Tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề

Tình huống 1

Thầy giáo ra đề toán: Em hãy tính diện tích của một mảnh đất hình chữ nhật, biết rằng chiều dài của mảnh đất là 25 m, chu vi của mảnh đất là 70 m.



Hình 6.1. Mảnh đất hình chữ nhật



Em hãy cho biết:

- Bài toán trên đã cho biết những thông tin nào và nhiệm vụ em cần giải quyết là gì?
- Để giải quyết được nhiệm vụ đó, em phải tìm thêm thông tin nào?



Với bài toán trên, nếu không tìm được thông tin về chiều rộng thì sẽ không tính được diện tích mảnh đất. Như vậy, việc tìm thông tin (chiều rộng mảnh đất) có vai trò quan trọng trong việc giải quyết vấn đề (tính diện tích mảnh đất).

2. Lựa chọn thông tin và hợp tác trong giải quyết vấn đề



Đọc tình huống sau và cho biết “Để lập kế hoạch đi học bằng xe buýt, bạn An cần phải làm gì?”

Tình huống 2

Trong thành phố có nhiều tuyến xe buýt phục vụ nhân dân đi lại hằng ngày. Để lập kế hoạch đi học và trở về nhà bằng xe buýt, bạn An đã thực hiện các bước như sau:

Bước 1: Tìm kiếm và thu thập thông tin

- Gần nhà và trường học có những điểm đón (bến) xe buýt nào?
- Có những tuyến xe buýt nào (xe số mấy) chạy qua và đón khách tại những điểm đón đó?
- Lịch trình (các điểm xe đi qua) khi xe đi qua các điểm đón gần nhà và trường.

Bước 2: Lựa chọn những tuyến xe dựa trên các thông tin đã tìm kiếm được sao cho thoải mái đúng thời:

- Điểm đón gần nhà và trường nhất có thể.
- Lịch trình xe đi qua điểm lên và xuống phù hợp nhất.

Bước 3: Trình bày và xin ý kiến bố mẹ, người lớn về kế hoạch đi học bằng xe buýt của mình.



Để lập kế hoạch đi học bằng xe buýt, việc thu thập, tìm kiếm thông tin là rất quan trọng. Không chỉ có vậy, sau khi có được thông tin, em cần phải biết lựa chọn thông tin phù hợp (điểm đón gần, quãng đường (thời gian) di chuyển ngắn,...) và đặc biệt phải tham khảo, xin ý kiến bố mẹ về kế hoạch đi học bằng xe buýt của mình.



LUYỆN TẬP

1. Theo em, trong tình huống 1, nếu không tìm được thông tin về chiều rộng mảnh đất thì có thể tính được diện tích mảnh đất không? Nếu thông tin chiều rộng tìm được là sai thì có tính đúng được diện tích mảnh đất không?
2. Em có thể tìm kiếm, thu thập thông tin để đi học bằng xe buýt bằng những cách nào sau đây?

A. Hỏi thông tin tại các trạm bán vé xe buýt

B. Tìm kiếm thông tin trên Internet

C. Hỏi bạn bè, người lớn, bố mẹ

D. Tất cả các cách trên



VẬN DỤNG

1. Em hãy xây dựng các bước để lên kế hoạch đi tham quan Bảo tàng Lịch sử Quân sự Việt Nam.
2. Em hãy giải thích tại sao nói việc thu thập, tìm kiếm thông tin có vai trò cần thiết và quan trọng trong giải quyết vấn đề.



GHI NHỚ

- Thu thập, tìm kiếm thông tin có vai trò cần thiết và quan trọng trong việc giải quyết vấn đề.
- Cần phải biết lựa chọn thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Cần phải biết hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.



➤ Vai trò

- ✓ 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 kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng quan sát, kỹ năng lắng nghe, kỹ năng phản biện, phẩm chất trách nhiệm...
- ✓ Khích lệ năng lực tự học và niềm đam mê công nghệ.

➤ Các hoạt động

- ✓ 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.

➤ **GV cần chuẩn bị:**

- ✓ 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.

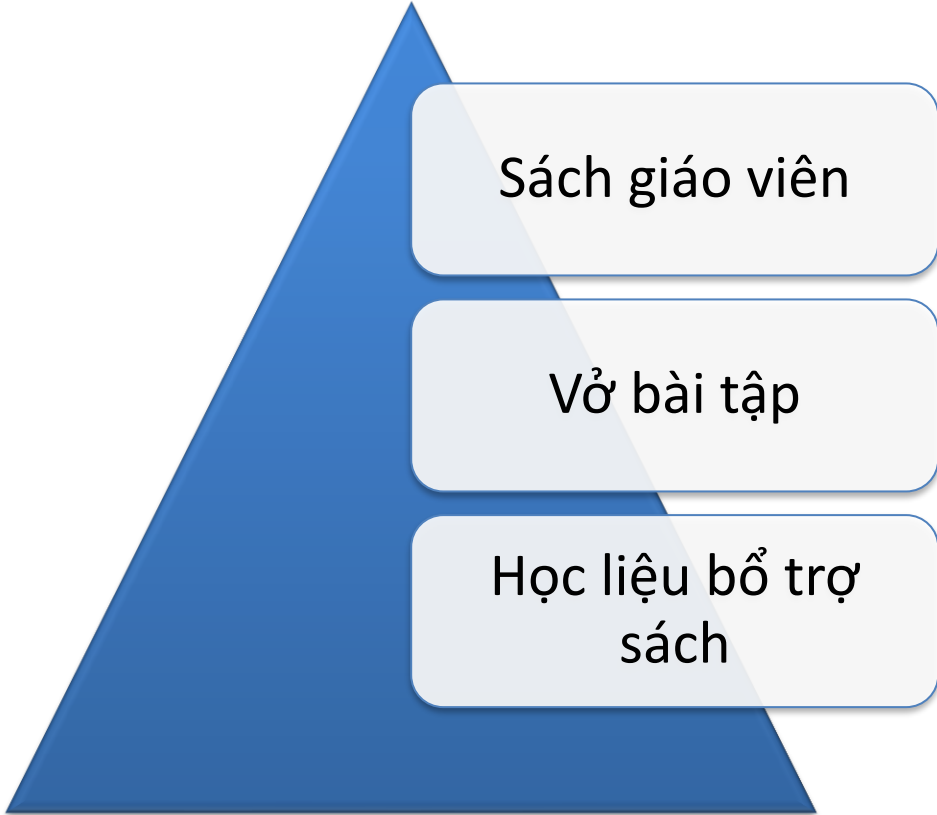
➤ Vai trò:

- ✓ Hình thành, rèn luyện và phát triển một số kỹ năng tin học như: gõ bàn phím đúng cách, sử dụng chuột máy tính hiệu quả, sắp xếp dữ liệu trên máy tính, thiết kế và sử dụng bài trình chiếu, kỹ năng tra cứu thông tin...
- ✓ 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 GQVĐ với sự hỗ trợ của CNTT&TT, 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.

- **Hoạt động hình thành kiến thức mới gồm 4 pha:**
 - ✓ **Làm mẫu:** Người làm mẫu để giới thiệu kiến thức, kỹ năng tin học mới có thể là GV hoặc HS
 - ✓ **Làm theo mẫu:** HS thực hiện sử dụng máy tính để thực hiện lại các thao tác mà GV/HS khác vừa hướng dẫn dưới sự hướng dẫn của GV
 - ✓ **Vận dụng:** HS sẽ vận dụng các kiến thức, kỹ năng đã học được, GV quan sát và hỗ trợ nếu cần
 - ✓ **Chốt kiến thức:** GV sẽ chốt kiến thức giúp HS ghi nhớ kiến thức, kỹ năng vừa học.

➤ **Một số lưu ý:**

- ✓ Khi thực hiện ĐGTX, GV bám sát vào YCCĐ của từng chủ đề của Tin học lớp 5 được quy định trong Chương trình môn Tin học 2018.
- ✓ 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.
- ✓ 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 giúp cho việc đánh giá được chính xác và khách quan hơn.



Sách giáo viên

Vở bài tập

Học liệu bổ trợ
sách



CÔNG TY CỔ PHẦN IIG VIỆT NAM

Địa chỉ: 75 Giang Văn Minh, phường Đội Cấn, quận Ba Đình,
thành phố Hà Nội, Việt Nam

Điện thoại: 024 3773 2411 Fax: 024 3859 9418

Website: iigvietnam.com

CAO HỒNG HUỆ (Chủ biên)

TIN HỌC 5 – SÁCH GIÁO VIÊN



CAO HỒNG HUỆ (Chủ biên)
NGUYỄN THỊ THU PHƯƠNG – NGUYỄN PHÁT TÀI
ĐÀO THỊ THÈM – NGUYỄN THỊ THU TRÀ

TIN HỌC

Sách giáo viên

5



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC VINH

1

Những vấn đề chung

2

Hướng dẫn dạy các bài học cụ thể

Giới thiệu khái quát về chương trình môn tin học

- ✓ Đặc điểm của môn Tin học
- ✓ Mục tiêu của chương trình môn Tin học ở cấp Tiểu học
- ✓ Yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực
- ✓ Phương pháp giáo dục
- ✓ Đánh giá kết quả giáo dục

Giới thiệu Bộ sách Tin học 5

- ✓ Sách giáo khoa
- ✓ Sách giáo viên
- ✓ Vở bài tập

I

- **Mục tiêu:** 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.

II

- **Chuẩn bị:** Các thiết bị học liệu, được sử dụng trong bài dạy để tổ chức cho HS hoạt động nhằm đạt YCCĐ của bài dạy.

III

- **Gợi ý tổ chức 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.

Bài 5 HỢP TÁC, CHIA SẺ THÔNG TIN

I. MỤC TIÊU

Sau khi học bài này, HS sẽ:

- Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.
- Rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, tư duy phản biện, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực hợp tác trong môi trường số.

II. CHUẨN BỊ

- Đối với GV:
 - ▶ Phiếu học tập sử dụng trong hoạt động Khám phá.
 - ▶ Phòng thực hành máy tính có Internet và cài đặt phần mềm PowerPoint.

III. GỢI Ý TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a) Mục tiêu

- HS biết được ý nghĩa của việc hợp tác, chia sẻ thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

b) Gợi ý cách thức tiến hành

- GV đặt câu hỏi gợi mở: Tại sao nên hợp tác, chia sẻ thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao?
- GV khích lệ HS chia sẻ câu trả lời và ý kiến của mình.
- GV tổng hợp ý kiến, câu trả lời của HS, đưa ra kiến thức chốt và dẫn dắt vào bài mới.

HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ

a) Mục tiêu

- HS biết được cách lên kế hoạch và phân công khi hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, tư duy phản biện, năng lực giao tiếp và hợp tác.

b) Gợi ý cách thức tiến hành

- GV hướng dẫn HS làm việc nhóm đôi hoặc nhóm nhỏ để đọc SGK sau đó trả lời câu hỏi:
 - ▶ Để làm bài báo cáo về vị anh hùng dân tộc Trương Định, nhóm của Bình đã phân công nhiệm vụ cho các thành viên như thế nào?
 - ▶ Tại sao cả nhóm lại thảo luận và nhất trí với phân công như vậy?
 - ▶ Các thành viên đã thực hiện kế hoạch và nhiệm vụ được phân công như thế nào?
 - ▶ Tại sao nhóm của Bình hoàn thành báo cáo nhanh và tự tin cho rằng báo cáo sẽ được đánh giá cao?
 - ▶ Đóng vai là một nhóm trưởng như bạn Bình, em sẽ lên kế hoạch và phân công như thế nào để công việc của nhóm em đạt hiệu quả tốt hơn?

- GV khuyến khích HS đưa ra ý kiến cá nhân.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.
- GV đưa ra gợi ý nếu cần.
- GV khen thưởng HS có câu trả lời tốt sau đó dẫn dắt sang hoạt động học tập tiếp theo.

HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a) Mục tiêu

- HS nhắc lại được các kiến thức đã học trong hoạt động Khám phá.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, tư duy phản biện, năng lực giao tiếp và hợp tác.

b) Gợi ý cách thức tiến hành

- GV hướng dẫn HS làm việc nhóm đôi để tham gia trò chơi “Đội bạn cùng tiến” như sau:
 - ▶ HS đọc và suy ngẫm nội dung phần “Lên kế hoạch và phân công” trong SGK trang 20.
 - ▶ HS thử nhất trả lời câu hỏi: Theo em, bằng cách nào Minh và Tâm đã tìm kiếm được thông tin về anh hùng dân tộc Trương Định theo phân công?

- ▶ HS thứ hai trả lời câu hỏi: Em hãy cho biết Minh, Tâm và Bình sử dụng những cách nào để mang được sản phẩm đã chuẩn bị đến chia sẻ với cả nhóm?
- ▶ HS chia sẻ câu trả lời của mình với bạn cùng nhóm.
- ▶ Nhóm HS thắng cuộc là nhóm hoàn thành nhiệm vụ nhanh nhất và có câu trả lời tốt nhất.

- 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 đưa ra đáp án gợi ý nếu cần:
 - ▶ Bài 1: Tìm kiếm từ thông tin có sẵn trên máy tính và tìm kiếm trên Internet.
 - ▶ Bài 2: Sử dụng USB.
- GV tổng hợp ý kiến của HS và khen thưởng HS có câu trả lời tốt sau đó dẫn dắt sang hoạt động học tập tiếp theo.



HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a) Mục tiêu

- HS thực hiện được việc hợp tác, chia sẻ thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.
- HS rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực hợp tác trong môi trường số.

b) Gợi ý cách thức tiến hành

- GV hướng dẫn HS làm việc theo nhóm đôi hoặc nhóm ba để thảo luận và thực hiện các nhiệm vụ học tập trong SGK trang 21.
- GV quan sát, hỗ trợ HS nếu cần.
- GV mời hai hoặc ba nhóm HS chia sẻ kết quả trước lớp.
- GV mời các HS khác nhận xét, phản biện, góp ý kết quả của nhóm bạn.
- GV tổng hợp ý kiến của HS và nhắc lại kiến thức chốt: Hợp tác và chia sẻ thông tin trong thực hiện công việc sẽ giúp công việc hoàn thành nhanh chóng và hiệu quả.

- **Để sử dụng SGK hiệu quả, các Thầy Cô cần lưu ý một số điểm sau:**
 - ✓ Tìm hiểu kĩ về Chương trình GDPT tổng thể, Chương trình GDPT môn Tin học, các yêu cầu cần đạt của môn Tin học 5. Đọc SGK để xem những YCCĐ 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.



CÔNG TY CỔ PHẦN IIG VIỆT NAM

Địa chỉ: 75 Giang Văn Minh, phường Đội Cấn, quận Ba Đình,
thành phố Hà Nội, Việt Nam

Điện thoại: 024 3773 2411

Fax: 024 3859 9418

Website: iigvietnam.com



CAO HỒNG HUỆ (Chủ biên)
NGUYỄN THỊ THU PHƯƠNG – NGUYỄN PHÁT TÀI
ĐÀO THỊ THÉM – NGUYỄN THỊ THU TRÀ

Vở bài tập

T i N H O C



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC VINH

CAO HỒNG HUỆ (Chủ biên)

VỞ BÀI TẬP TIN HỌC 5

BTVN

- 1** Khoanh tròn vào chữ cái đứng trước thẻ lệnh chứa nhóm lệnh định dạng hình ảnh.

A. Home.

B. Insert.

C. Design.

D. Picture Format.

- 2** Hãy nối tên nhóm lệnh ở cột A với chức năng tương ứng ở cột B.

A

B

Picture Styles

Định dạng viền khung hình ảnh.

Wrap Text

Định dạng kiểu khung hình ảnh.

Picture Border

Định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh.

BT LÀM THÊM TRÊN LỚP

- 4** Mở tệp *ThangBomCoCaiQuatMo* mà em đã soạn thảo ở bài trước và thực hiện các thao tác sau:

- a. Chèn hình ảnh thẳng Bờm cầm cái quạt mo trên câu thơ đầu tiên.
- b. Chèn hình ảnh Phú ông đang cầm lồng chim đưa cho Bờm vào bên phải bài thơ.
- c. Chọn kiểu khung cho mỗi hình ảnh.

1

Kế hoạch
bài dạy

4

Phần mềm sử dụng
trong sách

2

Bài giảng

5

Mã nguồn các bài
lập trình

3

Phiếu học tập

YÊU CẦU CẦN ĐẠT

ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY



Bài 12 ĐỊNH DẠNG HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN (TIẾT 1) (Sách giáo khoa Tin học 5 – Kiến tạo công dân toàn cầu)

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:
Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.

Năng lực chung

- Tự chủ và tự học: Học sinh 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, phân biệt trong các nhiệm vụ học tập.
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo: Lựa chọn các kiểu định dạng phù hợp cho hình ảnh trong văn bản.

2. Phẩm chất

- Chăm chỉ: Học sinh tham gia các hoạt động trong giờ học, thực hiện đầy đủ các yêu cầu của bài học.
- Trách nhiệm: Có trách nhiệm bảo quản, giữ gìn các thiết bị trong phòng thực hành.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Giáo viên

- Chuẩn bị sách giáo khoa Tin học.
- Bài giảng trình chiếu.
- Máy tính kết nối tivi (hoặc máy chiếu).
- Tệp văn bản **Conchimvanhkhuyen**, **DeMenBenhVucKeYeu**, tệp hình ảnh **Demen-Nhatro** dùng trong hoạt động Khám phá.
- Tệp văn bản **Gioithieutrongem**, tệp hình ảnh **Truong-em** dùng trong hoạt động Vận dụng.
- Video hướng dẫn thực hiện các thao tác định dạng viền khung hình ảnh dùng trong hoạt động Khám phá.
- Phiếu học tập số 1 sử dụng trong hoạt động Khám phá.
- Phòng thực hành máy tính.

Học sinh

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

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

HOẠT ĐỘNG 1 – KHỞI ĐỘNG (5 PHÚT)

1. Mục tiêu

- Học sinh hào hứng khi bắt đầu giờ học.
- Học sinh nhớ lại các thao tác định dạng, chèn hình ảnh vào trang văn bản.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

3. Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi "Lật mảnh ghép".	- HS tham gia trò chơi - HS trả lời các câu hỏi ở mỗi mảnh ghép.	- Câu 1. B - Câu 2. C - Câu 3. D

1

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV phổ biến luật chơi: HS sẽ trả lời câu hỏi ở 4 mảnh ghép. Trả lời đúng mảnh ghép sẽ được mở ra 1 bức tranh bí ẩn ở phía dưới. Đội chơi mở được nhiều mảnh ghép nhất là đội chiến thắng. ✓ Câu 1: Em sử dụng phần mềm nào dưới đây để soạn thảo văn bản? A. Excel B. Word C. Paint D. Powerpoint ✓ Câu 2: Để cắt (cắt) phần văn bản em dùng tổ hợp phím nào dưới đây? A. Ctrl + V B. Ctrl + C C. Ctrl + X D. Ctrl + A ✓ Câu 3: Lệnh nào dưới đây giúp định dạng màu sắc cho văn bản? A. B B. I C. U D. A ✓ Câu 4: Thao tác nào dưới đây để chèn hình ảnh vào văn bản? A. Insert → Pictures → This Device ... B. Home → Pictures → This Device ... C. Insert → Shapes → This Device ... D. Insert → Table → This Device ... - GV tổng hợp ý kiến, câu trả lời của HS, đưa ra kiến thức chốt và dẫn dắt vào bài mới.		- Câu 4. A

HOẠT ĐỘNG 2 – HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (25 PHÚT)

2.1. CHÈN HÌNH ẢNH VÀO VĂN BẢN (5 phút)

1. Mục tiêu

- Học sinh nhắc lại được thao tác chèn hình ảnh vào văn bản và đưa được hình ảnh vào văn bản một cách thành thạo.
- Học rèn luyện và phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, tư duy phân biệt, năng lực giao tiếp và hợp tác.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

2

3 Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV tổ chức cho HS chơi trò chơi "Ai nhanh hơn". - GV phổ biến luật chơi: Các nhóm thực hiện nhiệm vụ sau trên máy tính: Chèn hình ảnh DeMen-NhaTro vào tệp văn bản DeMenBenhVucKeYeu. Nhóm nào thực hiện xong sớm nhất và đúng sẽ là nhóm chiến thắng. - GV khuyến khích HS tham gia chơi. - GV mời đội chơi dành chiến thắng chia sẻ kết quả bài làm. - GV nhận xét, tuyên dương đội chơi dành chiến thắng. - GV gợi mở để HS phát hiện thẻ lệnh Picture Format khi nhấp chuột chọn vào hình ảnh: + GV hướng dẫn HS bấm chọn hình ảnh. + GV đặt câu hỏi: Em hãy cho biết trên dải lệnh có sự thay đổi nào không? . - GV chốt kiến thức: Các bước chèn hình ảnh vào văn bản: + Bước 1. Mở tệp văn bản chọn lệnh Insert → Picture → This Device... + Bước 2. Mở đến thư mục chứa tệp ảnh và chọn một ảnh, sau đó chọn Insert. + Bước 3. Nhấp chuột chọn hình ảnh, xuất hiện thẻ lệnh Picture Format. Trong đó chứa các nhóm lệnh định dạng hình ảnh.	- HS tham gia trò chơi theo nhóm. - Nhóm chiến thắng chia sẻ kết quả làm bài trước lớp. - HS nhận xét, phân biệt câu trả lời của bạn. - HS quan sát trên dải lệnh, phát hiện sự thay đổi.	✓ HS thực hiện chèn được hình ảnh DeMen-NhaTro vào tệp văn bản DeMenBenhVucKeYeu. ✓ HS phát hiện trên dải lệnh xuất hiện thẻ lệnh Picture Format.

2.2. ĐỊNH DẠNG KIỂU VĂN BẢN BAO QUANH HÌNH ẢNH, VIÊN KHUNG VÀ KIỂU KHUNG HÌNH ẢNH (20 phút)

1. Mục tiêu

- Học sinh biết được cách thực hiện các thao tác: định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh, định dạng viền khung hình ảnh và định dạng kiểu khung hình ảnh.
- Học sinh rèn luyện và phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học, tư duy phân biệt, năng lực giao tiếp và hợp tác.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

- Câu trả lời, ý kiến chia sẻ của học sinh cho các câu hỏi của giáo viên.

3 Tổ chức hoạt động

3

Khởi động



5



6

Khám phá



7



8

Luyện tập



9



10



Vận dụng



11

Ghi nhớ



12



Câu 1. Điền từ còn thiếu vào chỗ trống (...)

Các bước định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh:

+ Bước 1. Nháy chuột mở danh sách các lệnh một danh sách các lệnh định dạng văn bản bao quanh hình ảnh xuất hiện.

+ Bước 2. vào lệnh cần định dạng.

Câu 2. Nối các bước định dạng viền khung hình ảnh với các thao tác tương ứng

Bước 1

Nháy chuột chọn kiểu viền khung và quan sát kết quả.

Bước 2

Nháy chuột mở danh sách các lệnh **Picture Border**.

Câu 3. Điền số bước tương ứng với thao tác định dạng kiểu khung hình ảnh:

- Bước.....: Nháy chuột chọn kiểu khung và quan sát kết quả.
- Bước.....: Nháy chuột mở danh sách các lệnh **Picture Styles**.



Câu 1: Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Thẻ lệnh **Picture Format** luôn hiển thị trên dải các thẻ lệnh.
- B. Thẻ lệnh **Picture Format** chỉ hiển thị khi có hình ảnh được chèn vào văn bản.
- C. Thẻ lệnh **Picture Format** chỉ hiển thị khi có hình ảnh được chèn vào văn bản và hình ảnh đang được chọn.
- D. Không có thẻ lệnh **Picture Format**.

Câu 2: Ghép kết quả với nhóm lệnh đã sử dụng để có được kết quả đó.

Kết quả



1.



2.



3.

Nhóm lệnh

a. Picture Border

b. Picture Styles

c. Wrap Text

PHẦN 3.
HƯỚNG DẪN
XÂY DỰNG VÀ TỔ CHỨC THỰC HIỆN
KẾ HOẠCH BÀI DẠY
TIN HỌC 5

Tiết	Tên bài	Dạng bài
Chủ đề A. Máy tính và em		
1	Bài 1. Máy tính giúp em học tập	Dạng bài có sử dụng máy tính
2	Bài 2. Giải trí với máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
3	Bài 3. Tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số bằng máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính

Tiết	Tên bài	Dạng bài
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet		
4	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên website	Dạng bài có sử dụng máy tính
5	Bài 5. Hợp tác, chia sẻ thông tin	Dạng bài có sử dụng máy tính
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin		
6	Bài 6. Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề	Dạng bài không sử dụng máy tính
7	Bài 7. Tạo thư mục với cấu trúc cây hợp lí	Dạng bài có sử dụng máy tính
8	Bài 8. Tìm tệp trên máy tính	Dạng bài có sử dụng máy tính
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số		
9	Bài 9. Bản quyền nội dung thông tin	Dạng bài không sử dụng máy tính

Tiết	Tên bài	Dạng bài
Chủ đề E. Ứng dụng tin học		
10, 11	Bài 10. Chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.	Dạng bài có sử dụng máy tính
12, 13	Bài 11. Chọn phông, kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ.	Dạng bài có sử dụng máy tính
14, 15	Bài 12. Chèn hình ảnh vào văn bản	Dạng bài có sử dụng máy tính
16 (Chọn	Bài 13A. Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	Dạng bài có sử dụng máy tính
1 trong 2 bài)	Bài 13B. Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản	Dạng bài có sử dụng máy tính
17	Ôn tập	
18	Kiểm tra cuối học kì I	

Tiết	Tên bài	Dạng bài
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính		
19	Bài 14. Cấu trúc tuần tự	Dạng bài có sử dụng máy tính
20	Bài 15. Luyện tập cấu trúc tuần tự	Dạng bài có sử dụng máy tính
21	Bài 16. Cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước	Dạng bài có sử dụng máy tính
22	Bài 17. Luyện tập cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước	Dạng bài có sử dụng máy tính
23	Bài 18. Cấu trúc lặp liên tục	Dạng bài có sử dụng máy tính
24	Bài 19. Luyện tập cấu trúc lặp liên tục	Dạng bài có sử dụng máy tính
25	Bài 20. Cấu trúc lặp có điều kiện	Dạng bài có sử dụng máy tính
26	Bài 21. Luyện tập cấu trúc lặp có điều kiện	Dạng bài có sử dụng máy tính

Tiết	Tên bài	Dạng bài
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính		
27	Bài 22. Biến nhớ	Dạng bài có sử dụng máy tính
28	Bài 23. Biểu thức	Dạng bài có sử dụng máy tính
29	Bài 24. Luyện tập biến nhớ và biểu thức	Dạng bài có sử dụng máy tính
30	Bài 25. Cấu trúc rẽ nhánh	Dạng bài có sử dụng máy tính
31	Bài 26. Luyện tập cấu trúc rẽ nhánh	Dạng bài có sử dụng máy tính
32, 33	Bài 27. Tạo chương trình theo kịch bản	Dạng bài có sử dụng máy tính
34	Ôn tập	
35	Kiểm tra cuối học kì II	

- 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
- 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).

- **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.
- **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. 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;

➤ **Các hoạt động dạy học chủ yếu:**

- ✓ 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.

Q&A





IIG VIET NAM

Xin chân thành cảm ơn!

 **iigvietnam.com**

 **iigvietnam**

 **info@iigvietnam.edu.vn**

 **1900 636 929**