



TÀI LIỆU TẬP HUẤN GIÁO VIÊN

SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 5

BỘ SÁCH KIẾN TẠO CÔNG DÂN TOÀN CẦU



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	ĐGĐK
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. TÌM HIỂU VỀ CHƯƠNG TRÌNH MÔN TIN HỌC LỚP 5.....	4
1.1. Khái quát đặc điểm và quan điểm xây dựng chương trình	4
1.1.1. Đặc điểm của môn Tin học.....	4
1.1.2. Quan điểm xây dựng chương trình môn Tin học	4
1.2. Mục tiêu chương trình	5
1.2.1. Mục tiêu chung.....	5
1.2.2. Mục tiêu của chương trình môn Tin học ở cấp tiểu học	5
1.3. Yêu cầu cần đạt về phẩm chất, năng lực	6
1.3.1. Yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu.....	6
1.3.2. Yêu cầu cần đạt về năng lực chung	6
1.3.3. Yêu cầu cần đạt về năng lực tin học.....	6
1.4. Nội dung giáo dục.....	7
1.4.1. Định hướng nội dung giáo dục của chương trình	7
1.4.2. Nội dung giáo dục	8
1.5. Phương pháp dạy học.....	8
1.5.1. Định hướng về phương pháp giáo dục.....	8
1.5.2. Một số phương pháp, kỹ thuật dạy học môn Tin học 5	9
1.6. Đánh giá kết quả giáo dục.....	15
1.6.1. Định hướng đánh giá kết quả giáo dục	15
1.6.2. Một số phương pháp kiểm tra, đánh giá	15
1.6.3. Đánh giá thường xuyên và đánh giá định kì.....	16
1.6.4. Một số lưu ý	17
1.7. Thiết bị dạy học	19
1.7.1. Thiết bị phục vụ giáo viên dạy học.....	19
1.7.2. Thiết bị phục vụ học sinh thực hành:	19
PHẦN HAI. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 5	20
2.1. Giới thiệu sách giáo khoa Tin học 5.....	20

2.1.1. Quan điểm biên soạn	20
2.1.2. Những điểm mới của SGK Tin học 5	20
2.2. Cấu trúc sách và cấu trúc bài học	22
2.2.1. Cấu trúc sách	22
2.2.2. Cấu trúc bài học.....	24
2.2.3. Khung kế hoạch dạy học gợi ý.....	25
2.3. Hướng dẫn dạy học một số dạng bài.....	27
2.3.1. Hướng dẫn dạy học dạng bài không sử dụng máy tính.....	27
2.3.2. Hướng dẫn dạy học dạng bài có sử dụng máy tính.....	28
2.4. Hướng dẫn sử dụng tài liệu bổ trợ, nguồn tài nguyên, học liệu điện tử. 29	
2.4.1. Sách giáo viên.....	29
2.4.2. Vở bài tập.....	30
2.4.3. Tài nguyên, học liệu điện tử.....	31
PHẦN BA. HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG VÀ TỔ CHỨC THỰC HIỆN KẾ HOẠCH BÀI DẠY TIN HỌC 5.....	34
3.1. Cấu trúc của kế hoạch bài dạy	34
3.2. Kế hoạch bài dạy minh họa	35
BÀI 1. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	35
BÀI 12. ĐỊNH DẠNG HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN (Tiết 1).....	42
TÀI LIỆU THAM KHẢO	50

PHẦN MỘT. TÌM HIỂU VỀ CHƯƠNG TRÌNH MÔN TIN HỌC LỚP 5

1.1. Khái quát đặc điểm và quan điểm xây dựng chương trình

1.1.1. Đặc điểm của môn Tin học

Trong chương trình giáo dục phổ thông 2018, môn Tin học là môn học bắt buộc, có phân hoá từ lớp 3 đến lớp 9. Ở cấp trung học phổ thông, môn Tin học là môn học lựa chọn (thuộc nhóm môn công nghệ và nghệ thuật), bình đẳng với các môn học khác như Vật lí, Hoá học, Sinh học, Lịch sử, Địa lí, Công nghệ,...

Giáo dục tin học đóng vai trò chủ đạo trong việc chuẩn bị cho HS khả năng chủ động tìm kiếm, tiếp nhận, mở rộng tri thức và sáng tạo trong thời đại cách mạng công nghiệp lần thứ tư và toàn cầu hoá; hỗ trợ đắc lực cho việc tự học của HS.

Giáo dục tin học góp phần hình thành, phát triển 5 phẩm chất chủ yếu và 3 năng lực chung được quy định trong Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể 2018. Giáo dục tin học đặc biệt có ưu thế trong việc hình thành, phát triển năng lực tin học - một trong các năng lực đặc thù cần thiết cho mọi HS, với 5 thành phần sau:

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

1.1.2. Quan điểm xây dựng chương trình môn Tin học

Ngoài việc quán triệt các quan điểm chung của Chương trình tổng thể, Chương trình môn Tin học được xây dựng dựa trên các quan điểm:

- Tính kế thừa và phát triển: Chương trình môn Tin học 2018 kế thừa và phát triển chương trình Tin học hiện hành đồng thời khai thác chương trình tin học phổ thông ở các nước tiên tiến.

- Tính khoa học, hiện đại và sư phạm: Chương trình môn Tin học chọn lọc các nội dung cơ bản và hiện đại của ba mạch kiến thức DL, ICT và CS. Chương trình được thiết kế với các nguyên tắc sư phạm: đảm bảo tính vừa sức, phát triển mạch kiến thức vừa theo đường thẳng vừa đồng tâm, xây dựng hệ thống khái niệm cốt lõi.

- Tính thiết thực: Chương trình Tin học 2018 thể hiện khả năng kết nối và lan toả sâu rộng của tin học sang tất cả các lĩnh vực khác nhau của đời sống, xác lập một phổ rộng các ngành nghề cho các đối tượng học sinh khác nhau, gồm cả các ngành chuyên sâu trong lĩnh vực tin học và các ngành ứng dụng của tin học tạo điều kiện thuận lợi trong việc phục vụ định hướng nghề nghiệp và thực hiện giáo dục STEM.

- Tính mở: Nội dung chương trình Tin học 2018 mở, mở cho người học, mở về địa điểm và thời điểm, mở về phương pháp và phương thức, mở về ý tưởng. Chương trình môn Tin học chọn lọc các chủ đề thiết thực và hấp dẫn, tạo điều kiện cho học sinh học tập và ứng dụng tin học không chỉ trong phạm vi môn Tin học mà cả trong các môn học khác, không chỉ trong khuôn viên nhà trường mà ở cả bên ngoài nhà trường từ đó giúp triển khai đa dạng các hình thức giáo dục.

1.2. Mục tiêu chương trình

1.2.1. Mục tiêu chung

Chương trình môn Tin học được xây dựng với mục tiêu chính là góp phần hình thành, phát triển 5 phẩm chất chủ yếu, 3 năng lực chung, 7 năng lực đặc thù, đặc biệt là năng lực tin học; trang bị cho học sinh hệ thống kiến thức tin học phổ thông gồm:

- Học vấn số hoá phổ thông (DL) nhằm giúp học sinh có khả năng hoà nhập và thích ứng với xã hội hiện đại, sử dụng được các thiết bị số và phần mềm cơ bản thông dụng một cách có đạo đức, văn hoá và tôn trọng pháp luật.

- Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) nhằm giúp học sinh có khả năng sử dụng và áp dụng hệ thống máy tính giải quyết vấn đề thực tế một cách hiệu quả và sáng tạo.

- Khoa học máy tính (CS) nhằm giúp học sinh bước đầu hiểu biết các nguyên tắc cơ bản và thực tiễn của tư duy máy tính; tạo cơ sở cho việc thiết kế và phát triển các hệ thống máy tính.

1.2.2. Mục tiêu của chương trình môn Tin học ở cấp tiểu học

Chương trình môn Tin học ở cấp Tiểu học giúp HS bước đầu làm quen với công nghệ kĩ thuật số, bắt đầu hình thành năng lực tin học và chuẩn bị cho HS tiếp tục học môn Tin học ở cấp Trung học cơ sở, cụ thể là:

- Bước đầu hình thành cho HS tư duy giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: Hình thành nhu cầu thu thập, sử dụng thông tin, ý tưởng điều khiển máy tính thông qua việc tạo chương trình đơn giản bằng ngôn ngữ lập trình trực quan.

- Giúp HS sử dụng phần mềm tạo ra được những sản phẩm số đơn giản như một văn bản ngắn, thiệp chúc mừng, đoạn hoạt hình vui,...

- Giúp HS bước đầu quen với công nghệ kĩ thuật số thông qua việc sử dụng máy tính để vui chơi, học tập, xem và tìm kiếm thông tin trên Internet; rèn luyện cho HS một số kĩ năng cơ bản trong sử dụng máy tính; biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng máy tính, bước đầu có ý thức phòng tránh những tác hại khi sử dụng Internet và ý thức tôn trọng bản quyền.

1.3. Yêu cầu cần đạt về phẩm chất, năng lực

1.3.1. Yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu

Một số chủ đề của môn Tin học giúp giáo viên có cơ hội hình thành và phát triển một cách hiệu quả những phẩm chất chủ yếu: Yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm. Các chủ đề tập trung vào nội dung thuật toán và lập trình, các chủ đề “Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số”, “Ứng dụng tin học” và “Hướng nghiệp với tin học” tạo ra nhiều tình huống bộc lộ được phẩm chất qua các ứng xử, đặc biệt trong môi trường số. Giáo viên cần căn cứ vào các biểu hiện của những phẩm chất được mô tả trong Chương trình tổng thể để bồi dưỡng phẩm chất cho học sinh trong suốt cả quá trình giáo dục tin học.

1.3.2. Yêu cầu cần đạt về năng lực chung

Nội dung và các yêu cầu cần đạt của một số chủ đề trong chương trình giúp hình thành và phát triển trực tiếp 3 thành phần năng lực tin học: (NLd) “Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học”; (NLe) “Hợp tác trong môi trường số ” và (NLc) “Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông”. Thông qua đó, chương trình môn Tin học góp phần trực tiếp và thiết thực nhằm phát triển 3 năng lực chung được quy định trong chương trình giáo dục phổ thông tổng thể là “tự chủ và tự học”, “giao tiếp và hợp tác”, “giải quyết vấn đề và sáng tạo”.

GV cần chú trọng giáo dục các phẩm chất và năng lực trên cho HS chủ yếu trong môi trường số.

1.3.3. Yêu cầu cần đạt về năng lực tin học

Các yêu cầu cần đạt mô tả biểu hiện cụ thể năng lực tin học của học sinh sau khi học xong mỗi cấp học dựa trên mục tiêu chung và mục tiêu cụ thể, bám sát năm thành phần năng lực tin học và ba mạch kiến thức hoà quyền DL, ICT và CS.

Năng lực tin học được cấu trúc bởi năm thành phần: NLa, NLb, NLc, NLd, NLe. Đối với cấp Tiểu học, biểu hiện của các năng lực thành phần được mô tả cụ thể như sau:

Thành phần năng lực	Biểu hiện
NLa	Nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kĩ thuật số thông dụng; thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí trên một số thiết bị kĩ thuật số quen thuộc
NLb	Nêu được sơ lược lí do cần bảo vệ và biết bảo vệ thông tin số hoá của cá nhân, biết và thực hiện được quyền sở hữu trí tuệ ở mức đơn giản. Ví dụ: Biết sản phẩm số (bài làm, tranh vẽ, bài thơ, video, chương trình máy tính,...) của mỗi người thuộc quyền sở hữu của người đó, không được sao chép khi không được phép. Biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị kĩ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ,...).
NLc	Nhận biết và nêu được nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc, tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn; biết sử dụng tài nguyên thông tin và kĩ thuật của ICT để giải quyết một số vấn đề phù hợp với lứa tuổi. Ví dụ: tạo một album ảnh đẹp giới thiệu một danh lam thắng cảnh, tìm nghĩa và tra cứu cách đọc một từ tiếng Anh,...; diễn đạt được các bước giải quyết vấn đề theo kiểu thuật toán (quy trình gồm các bước có thứ tự để giải quyết được vấn đề).
NLd	Sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập; tạo được các sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập và vui chơi. Ví dụ bài trình chiếu đơn giản, bưu thiếp, bức vẽ hay một chương trình trò chơi đơn giản,...
NLe	Sử dụng được các công cụ kĩ thuật số thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân.

1.4. Nội dung giáo dục

1.4.1. Định hướng nội dung giáo dục của chương trình

Mục tiêu của giáo dục tin học là góp phần hình thành và phát triển cho học sinh những phẩm chủ yếu, năng lực chung, những năng lực đặc thù, đặc biệt là

năng lực tin học. Mục tiêu về phẩm chất và năng lực như vậy đã được chi tiết hóa thành những yêu cầu cần đạt, đó là những biểu hiện cụ thể của phẩm chất và năng lực của học sinh. Nói một cách khác, học sinh đạt được tất cả những yêu cầu đã đặt ra của chương trình cũng có nghĩa là học sinh có được những phẩm chất và năng lực mà giáo dục tin học lấy làm mục tiêu. Bởi vậy các yêu cầu cần đạt nêu trong chương trình luôn được tham chiếu đến trong quá trình triển khai môn học ở toàn bậc học phổ thông

1.4.2. Nội dung giáo dục

Để hình thành và phát triển được 5 thành phần năng lực tin học nêu trên, nội dung dạy học đã xác định 3 mạch kiến thức hòa quyện DL (Học vấn số hóa phổ thông), ICT (Công nghệ thông tin và truyền thông), CS (Khoa học máy tính).

Để có được kiến thức, kỹ năng của 3 mạch tri thức nêu trên, các nội dung đã được lựa chọn và được tổ chức trong 7 chủ đề chính xuyên suốt cả 3 cấp học:

- 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 hoá 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

Mỗi chủ đề đóng vai trò trực tiếp hình thành và phát triển một hoặc một vài thành phần năng lực, đồng thời góp phần phát triển các thành phần năng lực khác. Ở cấp tiểu học nội dung giáo dục cốt lõi của môn Tin học ở cấp tiểu học được thể hiện thông qua 6 chủ đề, từ chủ đề A đến chủ đề F.

1.5. Phương pháp dạy học

1.5.1. 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.

1.5.2. Một số phương pháp, kĩ thuật dạy học môn Tin học 5

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 5. 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 5.

1.5.2.1. 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 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.

1.5.2.2. 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, chủ đề E và chủ đề F bằng phương pháp dạy học thực hành.

d) Một số lưu ý

- Trước khi tiến hành hướng dẫn thực hành GV cần phân tích kỹ 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.

1.5.2.3. 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 6 – *Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề*, GV có thể đưa ra các tình huống thực tế mà HS có thể gặp trong cuộc sống để HS đóng vai giải quyết các tình huống được đưa ra.

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 5.
 - ✓ Gần 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).

1.5.2.4. 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 kĩ 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.

1.5.2.5. Kĩ thuật khăn phủ bàn

a) Khái niệm

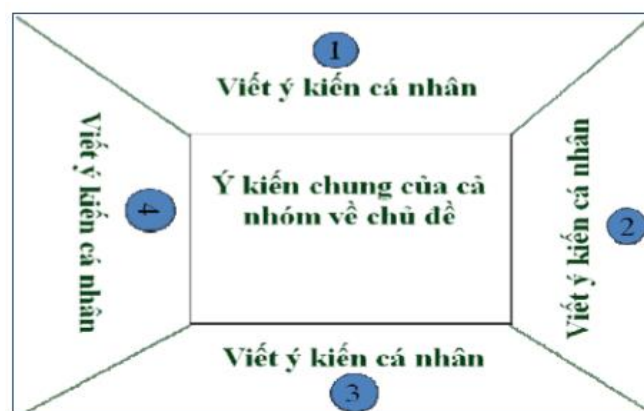
Kĩ thuật "khăn phủ bàn" là hình thức tổ chức hoạt động mang tính hợp tác kết hợp giữa hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm nhằm kích thích, thúc đẩy sự tham gia tích cực, tăng cường tính độc lập, trách nhiệm của người học và phát triển mô hình có sự tương tác giữa người học với người học. GV nên chuẩn 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.

1.5.2.6. 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.

1.6. Đánh giá kết quả giáo dục

1.6.1. 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 ĐGĐK.

1.6.2. 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.

1.6.3. Đánh giá thường xuyên và đánh giá định kì

1.6.3.1. 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.

1.6.3.2. 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.

1.6.4. 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 5 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.

1.7. Thiết bị dạy học

1.7.1. Thiết bị phục vụ giáo viên dạy học

Để đảm bảo được việc dạy học Tin học, giáo viên cần được trang bị các thiết bị như sau: Máy tính cá nhân, máy chiếu, màn hình chiếu, tranh ảnh, thiết bị mẫu (máy tính, các bộ phận của máy tính và các thiết bị kỹ thuật số, điện thoại thông minh,...)

1.7.2. Thiết bị phục vụ học sinh thực hành:

Trong quá trình triển khai dạy học Tin học, các thiết bị cần được trang bị để phục vụ học sinh thực hành bao gồm:

- Máy tính

✓ Số lượng máy tính: Ở cấp tiểu học, tối thiểu 1 máy tính/3 học sinh.

✓ Cấu hình máy tính: Phải đáp ứng cài đặt được các hệ điều hành và phần mềm thông dụng. Các máy tính phải được kết nối mạng LAN và Internet, có trang bị những thiết bị phục vụ thực hành như loa, tai nghe, micro, camera,...

- Phần mềm: Các máy tính cần được cài đặt hệ điều hành và các phần mềm ứng dụng thuộc loại có bản quyền, mã nguồn mở hoặc miễn phí.

- Các thiết bị khác:

✓ Thiết bị mạng bao gồm Switch, Modem, Access Point, cáp mạng, dây mạng dùng để kết nối mạng LAN và Internet cho các máy tính, phục vụ học sinh thực hành các bài học về thiết bị số và thiết kế mạng.

✓ Máy chiếu và màn hình.

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

2.1. Giới thiệu sách giáo khoa Tin học 5

2.1.1. Quan điểm biên soạn

SGK Tin học 5 – 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 5, 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 5 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; Thông tư số 05/2022/TT-BGDĐT của Bộ Giáo dục và Đào tạo: Sửa đổi, bổ sung một số Điều của Quy định tiêu chuẩn, quy trình biên soạn, chỉnh sửa sách giáo khoa; tiêu chuẩn tổ chức, cá nhân biên soạn sách giáo khoa; tổ chức và hoạt động của Hội đồng quốc gia thẩm định sách giáo khoa ban hành kèm theo Thông tư số 33/2017/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 12 năm 2017 của Bộ trưởng 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.

2.1.2. Những điểm mới của SGK Tin học 5

SGK Tin học 5, 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 5 được viết theo định hướng cách tiếp cận kiến thức chủ động thông qua bối cảnh và tình huống thực tế (được minh hoạ 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 5.

- Nội dung SGK Tin học 5 đảm bảo tính liên thông giữa Tin học 3, Tin học 4, Tin học 5 với các SGK Tin học từ lớp 6 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 5 được thiết kế trên quan điểm tích hợp liên môn, gắn nội dung môn Tin học 5 với các môn khác trong chương trình nhằm đảm bảo việc hình thành và phát triển năng lực cho HS.

- SGK Tin học 5 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 mĩ: Kênh hình vừa truyền đạt đầy đủ nội dung bài học vừa đạt được yêu cầu về mặt thẩm mĩ mà vẫn phù hợp với đối tượng HS lớp

5. Kênh chữ chuẩn mực, súc tích, dễ đọc, dễ hiểu, có tính thẩm mỹ, phù hợp nhằm tạo hứng thú cho HS.

- SGK có hoạt động ôn tập kiến thức đã học: Với những kiến thức nối tiếp từ sách Tin học 4 như Soạn thảo văn bản,... trong sách Tin học 5 sẽ có nội dung ôn tập, tạo điều kiện để GV tổ chức hoạt động ôn tập lại kiến thức đã học cho HS trước khi học kiến thức mới.

2.2. Cấu trúc sách và cấu trúc bài học

2.2.1. Cấu trúc sách

Sách Tin học 5 gồm 27 bài học, mục tiêu của mỗi bài học đã cụ thể hóa các yêu cầu cần đạt của 6 chủ đề thuộc lớp 5 được quy định trong chương trình môn Tin học 2018.

Chủ đề	Nội dung	Tên bài	Số tiết gợi ý
Chủ đề A. Máy tính và em	Những việc em có thể làm được nhờ máy tính	Bài 1. Máy tính giúp em học tập	1
		Bài 2. Giải trí với máy tính	1
		Bài 3. Tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số bằng máy tính	1
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	Tìm kiếm thông tin trên website	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên website	1
		Bài 5. Hợp tác, chia sẻ thông tin	1
Chủ đề 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	1
	Cây thư mục và tìm tệp trên máy tính	Bài 7. Tạo thư mục với cấu trúc cây hợp lí	1
		Bài 8. Tìm tệp trên máy tính	1
Chủ đề 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	1

Chủ đề E. Ứng dụng tin học	Thực hành soạn thảo văn bản	Bài 10. Chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.	2
		Bài 11. Chọn phông, kiểu, kích thước, màu sắc cho chữ.	2
		Bài 12. Chèn hình ảnh vào văn bản	2
	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	1 (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	
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan	Bài 14. Cấu trúc tuần tự	1
		Bài 15. Luyện tập cấu trúc tuần tự	1
		Bài 16. Cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước	1
		Bài 17. Luyện tập cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước	1
		Bài 18. Cấu trúc lặp liên tục	1
		Bài 19. Luyện tập cấu trúc lặp liên tục	1
		Bài 20. Cấu trúc lặp có điều kiện	1
		Bài 21. Luyện tập cấu trúc lặp có điều kiện	1
		Bài 22. Biến nhớ	1
		Bài 23. Biểu thức	1
		Bài 24. Luyện tập biến nhớ và biểu thức	1
		Bài 25. Cấu trúc rẽ nhánh	1

		Bài 26. Luyện tập cấu trúc rẽ nhánh	1
		Bài 27. Tạo chương trình theo kịch bản	2

Trong các bài học ở trên, bài 13A và bài 13B 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.

2.2.2. 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   **LUYỆN TẬP**  **VẬN DỤNG**
- ✓  việc tìm câu trả lời, hoàn thành nhiệm vụ ở đây sẽ giúp HS khám phá, lĩnh hội kiến thức mới của bài học.
- ✓ **1**, **2** ... 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.

2.2.3. 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. 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
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet		
6	Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên website	Dạng bài có sử dụng máy tính
7	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
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 1 trong 2 bài)	Bài 13A. Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản	Dạng bài có sử dụng máy tính
	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	

Học kì II

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
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	

2.3. Hướng dẫn dạy học một số dạng bài

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

- Trong SGK Tin học 5, 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 kỹ 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 kỹ năng lắng nghe, phản biện để cùng khám phá và chia sẻ kiến thức trong lớp học.

- ✓ Chia sẻ kinh nghiệm, kỹ 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.

2.3.2. 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, kĩ năng tin học mới có thể là GV hoặc HS đã biết kiến thức, kĩ 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, kĩ 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, kĩ 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.

2.4. Hướng dẫn sử dụng tài liệu bổ trợ, nguồn tài nguyên, học liệu điện tử

2.4.1. Sách giáo viên

SGV môn Tin học 5 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 5.

- Phần 1. *Những vấn đề chung*

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

✓ Giới thiệu bộ sách Tin học 5 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 5. Sách giúp GV có hiểu biết cơ bản về dạy học Tin học 5. 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 5. 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 SGV 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 SGV 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.

2.4.2. Vở bài tập

VBT Tin học 5 là tài liệu hỗ 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 5 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.

2.4.3. 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/sach-tin-hoc/tin-hoc-5/> của IIG Việt Nam gồm có:

- Phiên bản sách điện tử

- ✓ Sách học sinh Tin học 5
- ✓ Sách giáo viên Tin học 5
- ✓ Vở bài tập Tin học 5

- Tài liệu giới thiệu sách

- ✓ Slide giới thiệu sách giáo khoa

- Tài liệu tập huấn sử dụng sách

- ✓ Slide phục vụ tập huấn GV sử dụng SGK
- ✓ Tài liệu tập huấn

- Tài liệu hỗ trợ giảng dạy

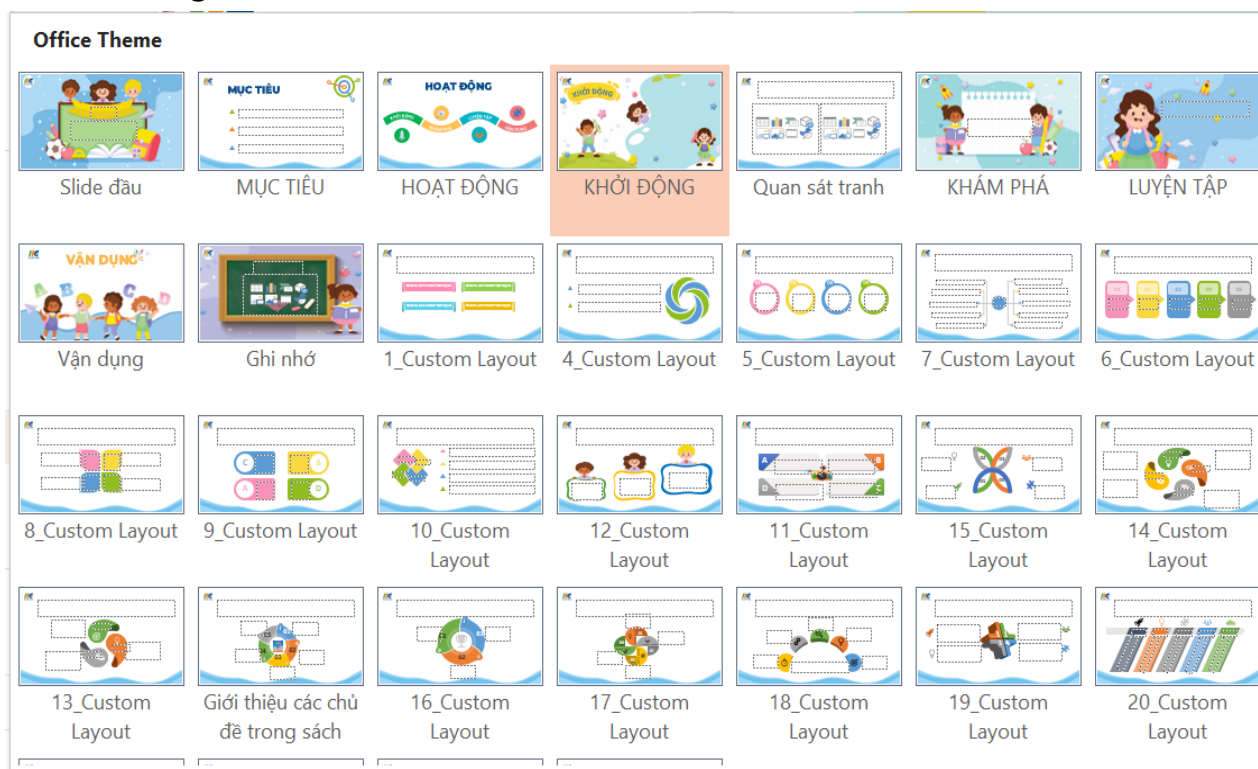
- ✓ Phân phối chương trình
- ✓ Kế hoạch bài dạy
- ✓ Slide bài giảng
- ✓ Phiếu học tập
- ✓ Tư liệu giảng dạy
- ✓ Các văn bản hướng dẫn
- ✓ Tài liệu ôn thi Tin học trẻ
- ✓ Video bài dạy học minh họa

Trong đó:

- Các học liệu bổ trợ được lưu trữ theo từng thư mục, 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.

- Slide bài giảng được thiết kế theo đúng tiến trình dạy học trong kế hoạch bài dạy, được thiết kế với đa dạng các loại layout giúp GV tùy chỉnh bài giảng 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 dụng 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 1
BÀI 12

Họ tên: Lớp:

Câu 1. Điền từ còn thiếu vào chỗ trống (...)
 Các bước định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh:
 + Bước 1. Nhấp 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	Nhấp chuột chọn kiểu viền khung và quan sát kết quả.
Bước 2	Nhấp 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: Nhấp chuột chọn kiểu khung và quan sát kết quả.
 ➤ Bước: Nhấp chuột mở danh sách các lệnh **Picture Styles**.

PHIẾU HỌC TẬP 2
BÀI 12

Họ tên: Lớp:

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
-------------------	-------------------	--------------

- Bài học cần phải sử dụng đến video để giảng dạy như bài 12. *Định dạng hình ảnh trong văn bản*, bài 13B. *Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản* đều được cung cấp sẵn trên trang <https://iigvietnam.com/sach-tin-hoc/tin-hoc-5/>

- Với các bài học thuộc chủ đề F, ngoài việc cung cấp phần mềm để cài đặt, GV còn được cung cấp các file mã nguồn để tham khảo.

PHẦN BA. HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG VÀ TỔ CHỨC THỰC HIỆN

KẾ HOẠCH BÀI DẠY TIN HỌC 5

3.1. 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.

3.2. Kế hoạch bài dạy minh họa

BÀI 1. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRONG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

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:

- 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.

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:* Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.

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)
- Phiếu học tập sử dụng trong hoạt động Khám phá
- Phòng thực hành máy tính có Internet.

2. 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

- HS hào hứng khi bắt đầu giờ học.
- Học sinh nhận biết được tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

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

3. Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV giới thiệu bài học và đặt câu hỏi gợi mở: ✓ Theo em giải quyết vấn đề là gì? ✓ Tại sao cần thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề? - 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.	- HS chia sẻ câu trả lời trước lớp. - HS nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.	- Ý kiến cá nhân của HS để trả lời các câu hỏi gợi ý từ GV.

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

Hoạt động 2.1 - Tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề (5 phút)

1. Mục tiêu

- Học sinh giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.
- Học sinh rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, tư duy phản biện, năng lực giao tiếp và hợp tác.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

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

3. Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV hướng dẫn HS làm việc theo nhóm đôi hoặc nhóm nhỏ để đọc Tình huống 1 trong SGK trang 22 sau đó trả lời câu hỏi sau: ✓ 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? - 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. - GV chốt kiến thức sau đó dẫn dắt sang hoạt động khám phá kiến thức tiếp theo.	- HS thực hiện hoạt động học tập theo hướng dẫn của GV. - HS chia sẻ câu trả lời trước lớp. - HS nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.	✓ Bài toán trên đã cho biết: chiều dài của mảnh đất là 25 m, chu vi của mảnh đất là 70 m. ✓ Để giải quyết được nhiệm vụ đó, em phải tìm thêm thông tin về chiều rộng của mảnh đất.

Hoạt động 2.2 – Lựa chọn thông tin và hợp tác trong giải quyết vấn đề (5 phút)

1. Mục tiêu

- Học sinh tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.
- Học sinh rèn luyện và phát triển năng lực giải quyết vấn đề, tư duy phản biện, năng lực giao tiếp và hợp tác..

2. Sản phẩm hoạt động của HS

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

3. Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV đặt vấn đề: Nếu em phải đi xe buýt công cộng tới trường hàng ngày thì em sẽ lên kế hoạch đi xe buýt như thế nào để đảm bảo an toàn và hiệu quả. - GV hướng dẫn HS làm việc nhóm đôi hoặc nhóm nhỏ để giải quyết vấn đề theo gợi ý thực hiện các nhiệm vụ học tập sau: ✓ Viết hoặc vẽ lại ý kiến cá nhân vào phiếu học tập. ✓ Chia sẻ với bạn trong nhóm về kế hoạch đi xe buýt của bản thân. ✓ Đọc Tình huống 2 trong SGK trang 23 sau đó so sánh kế hoạch của bạn An với kế hoạch của em từ đó đưa ra cách làm tốt hơn. - GV khuyến khích HS chia sẻ kết quả trước lớp. - GV đưa ra gợi ý nếu cần. - GV khen thưởng HS có kế hoạch thực hiện tốt. - GV chốt kiến thức sau đó dẫn dắt sang hoạt động học tập tiếp theo.	- HS thực hiện hoạt động học tập theo hướng dẫn của GV. - HS chia sẻ câu trả lời trước lớp. - HS nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.	- Ý kiến cá nhân của HS để giải quyết vấn đề gợi ý của GV..

Hoạt động 3 – Luyện tập (5 phút)

1. Mục tiêu

- Học sinh nhắc lại được các kiến thức đã học trong hoạt động Khám phá.
- Học sinh 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.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

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

3. Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV hướng dẫn HS trải nghiệm trò chơi trực tuyến trên một số ứng dụng như Quizizz, Kahoot,... để thực hiện trả lời các câu hỏi trong phần Luyện tập. Nếu GV không thể tổ chức trò chơi trực tuyến thì có thể tham khảo trò chơi được thiết kế bằng PowerPoint trong kho học liệu. - 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 tổng hợp ý kiến của HS và đưa ra đáp án gợi ý nếu cần: ✓ Bài 1: Nếu không tìm được thông tin về chiều rộng mảnh đất thì không tính được diện tích mảnh đất. Nếu thông tin chiều rộng tìm được là sai thì không tính đúng được diện tích mảnh đất. ✓ Bài 2: D. - GV khen thưởng HS có câu trả lời tốt sau đó dẫn dắt sang hoạt động học tập tiếp theo.	- HS thực hiện nhiệm vụ học tập theo hướng dẫn của GV. - HS chia sẻ câu trả lời trước lớp. - HS nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.	✓ Bài 1: Nếu không tìm được thông tin về chiều rộng mảnh đất thì không tính được diện tích mảnh đất. Nếu thông tin chiều rộng tìm được là sai thì không tính đúng được diện tích mảnh đất. ✓ Bài 2: D.

Hoạt động 4 – Vận dụng (15 phút)

1. Mục tiêu

- Học sinh thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.
- Học sinh 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.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

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

3. Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV đưa ra vấn đề cụ thể: Đóng vai trò làm nhóm trưởng của nhóm gồm 5 HS, em hãy lên kế hoạch đi thăm quan Bảo tàng Lịch sử Quân sự Việt Nam cho cả nhóm vào cuối tuần tới. - GV hướng dẫn HS làm việc theo nhóm nhỏ hoặc nhóm đôi để thực hiện các nhiệm vụ học tập sau: ✓ Tìm kiếm và thu thập thông tin trên Internet để xây dựng kế hoạch đi thăm quan Bảo tàng Lịch sử Quân sự Việt Nam. ✓ 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. - 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.	- HS thực hiện nhiệm vụ học tập theo hướng dẫn của GV. - HS chia sẻ câu trả lời trước lớp. - HS nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.	- Kiến thức chốt: ✓ 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.

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV tổng hợp ý kiến của HS và nhắc lại kiến thức chốt: ✓ 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.		

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BÀI 12. ĐỊNH DẠNG HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN (Tiết 1)

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:* 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:* 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

1. Giáo viên

- Chuẩn bị sách giáo khoa Tin học.
- Bài giảng trình chiếu.
- Máy tính kết nối tivi (hoặc máy chiếu).
- Tập văn bản Conchimvanhkhuyen, DeMenBenhVucKeYeu, tệp hình ảnh Demen-Nhatro dùng trong hoạt động khám phá.
- 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

2. 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

- HS 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 HS cho các câu hỏi của GV.

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”. - GV phổ biến cách 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. - Luật chơi: Đội chơi mở được nhiều mảnh ghép nhất là đội chiến thắng. Thời gian dành cho trò chơi: 4 phút. ✓ 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 (cut) 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?	- HS tham gia trò chơi - HS trả lời các câu hỏi ở mỗi mảnh ghép..	- Câu 1. B - Câu 2. C - Câu 3. D - Câu 4. A

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
A.  B.  C.  D.  ✓ 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.		

Hoạt động 2 – Hình thành kiến thức mới (25 phút)

Hoạt động 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 phản biện, năng lực giao tiếp và hợp tác.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

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

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 cách chơi: Các nhóm thực hiện nhiệm vụ sau trên máy tính: Chèn hình ảnh DeMen-NhaTro vào tệp văn bản DeMenBenhVucKeYeu. - Luật chơi: Nhóm nào thực hiện xong sớm nhất và đúng sẽ là nhóm chiến thắng. Thời gian: 1 phút. - 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 nháy 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: <i>Các bước chèn hình ảnh vào văn bản:</i> ✓ 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. Nháy chuột chọn hình ảnh, xuất hiện thẻ lệnh Picture Format.	- HS tham gia trò chơi theo nhóm. - Nhóm chiến thắng chia sẻ kết quả làm bài trước lớp. - HS nhận xét, phản biện 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.

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
Trong đó chứa các nhóm lệnh định dạng hình ảnh.		

Hoạt động 2.2 – Định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh, viền khung và kiểu khung hình ảnh (25 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 phản biện, năng lực giao tiếp và hợp tác.

2. Sản phẩm hoạt động của HS

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

3. Tổ chức hoạt động

GV tổ chức hoạt động			Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV chia lớp thành các cụm, số cụm tùy thuộc vào số HS của lớp. - Trong mỗi cụm, GV sẽ thiết lập 3 trạm tương ứng với 3 nhóm HS. Tại mỗi trạm HS sẽ tìm hiểu một thao tác định dạng hình ảnh cho văn bản DeMenBenhVucKeYeu theo các nhiệm vụ học tập ở bảng dưới đây trong vòng 5 phút.			- HS hoạt động theo cụm, hoàn thành nhiệm vụ học tập. - HS di chuyển đến các trạm, hoàn thành phiếu học tập - HS trình bày kết quả trong phiếu học tập. - HS quan sát trên dải lệnh,	- HS thực hiện được trên máy tính 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. - Trả lời câu hỏi tương ứng trong phiếu học tập.
Trạm	Thao tác	Nhiệm vụ học tập		
1	Định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh	Nhiệm vụ học tập của trạm 1: - HS xem hướng dẫn tại trạm trên giấy in khổ to. - Tự thực hành thao tác và trả lời		

GV tổ chức hoạt động			Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
		câu hỏi tương ứng trong phiếu học tập.	phát hiện sự thay đổi. - HS nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn.	- Các bước định dạng kiểu văn bản bao quanh hình ảnh: ✓ Bước 1. <i>Nháy chuột mở danh sách các lệnh Wrap Text. Một danh sách các lệnh định dạng văn bản bao quanh hình ảnh xuất hiện.</i> ✓ Bước 2. <i>Nháy chuột vào lệnh cần định dạng.</i> - Các bước định dạng viền khung hình ảnh: ✓ Bước 1. <i>Nháy chuột mở danh sách các lệnh Picture Border.</i> ✓ Bước 2. <i>Nháy chuột chọn lệnh cần định dạng và quan sát kết quả.</i>
2	Định dạng viền khung hình ảnh	Nhiệm vụ học tập của trạm 2: - HS xem video hướng dẫn thực hiện thao tác. - Tự thực hành thao tác và trả lời câu hỏi tương ứng trong phiếu học tập.		
3	Định dạng kiểu khung hình ảnh	Nhiệm vụ học tập của trạm 3: - HS thảo luận, tìm hiểu các bước định dạng kiểu khung ảnh. - Tự thực hành thao tác và trả lời câu hỏi tương ứng trong phiếu học tập.		
- GV hướng dẫn HS cách di chuyển lần lượt đến các trạm tiếp theo như sơ đồ ở hình bên dưới (Trạm bắt đầu của mỗi nhóm sẽ tương ứng với số thứ tự của nhóm. Ví dụ, trạm bắt đầu của nhóm 3 sẽ là trạm 3). - Sau khi HS di chuyển qua hết các trạm, GV mời một hoặc hai HS trình bày kết quả trong phiếu học tập. - GV mời HS khác nhận xét, phản biện câu trả lời của bạn. - Mời 1 nhóm nhắc lại cả 3 thao tác.				

GV tổ chức hoạt động	Hoạt động của HS	Kết quả/sản phẩm học tập
- GV tuyên dương các nhóm thực hiện tốt, các HS có câu trả lời tốt và chốt kiến thức.		- Các bước định dạng kiểu khung hình ảnh: ✓ Bước 1. Nháy chuột mở danh sách các lệnh Picture Styles . ✓ Bước 2. Nháy chuột chọn kiểu khung và quan sát kết quả.

IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

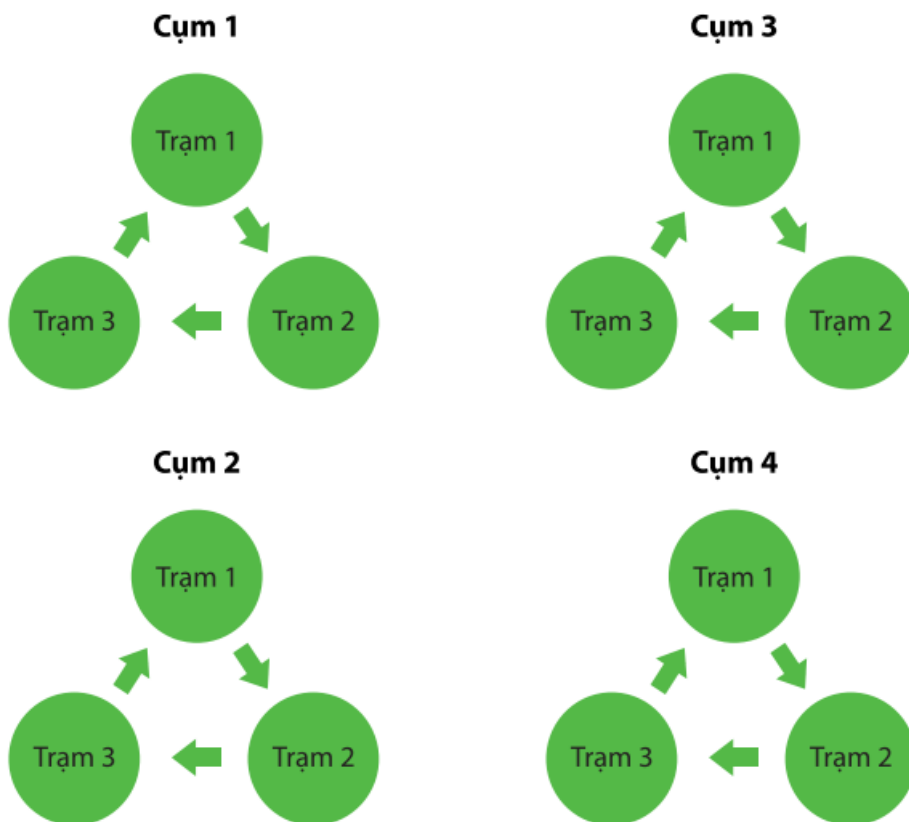
.....

.....

.....

V. PHỤ LỤC

SƠ ĐỒ TRẠM



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]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2019), *Tài liệu tìm hiểu chương trình môn Tin học trong chương trình giáo dục phổ thông 2018*.
- [4]. Dự án hỗ trợ đổi mới GDPT RGEF (2020), *Tài liệu bồi dưỡng Kiểm tra, đánh giá HS tiểu học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực Môn Tin học*.
- [5]. Dự án hỗ trợ đổi mới GDPT RGEF (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*.
- [6]. 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.
- [7]. Nguyễn Thị Minh Phương, Phạm Thị Thúy, Lê Viết Chung (2018), *Cẩm nang phương pháp sư phạm*, NXB Tổng hợp TP Hồ Chí Minh.