CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG
SƠ LƯỢC VỀ LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN MÁY TÍNH

BÀI 1: VÀI NÉT LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN MÁY TÍNH

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I.MỤC TIÊU

- Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển máy tính
- Nêu được một số thành tựu để minh họa vài nét về các máy tính điện cơ và kiến trúc Von Neumann.
- Biết được sự ra đời của máy tính điện tử và các thế hệ phát triển của máy tính điện tử.

II.THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. **Giáo viên**
   - Sách giáo khoa, sách giáo viên, sách bài tập Tin học 8, máy tính, máy chiếu, một số hình ảnh hoặc video về sự phát triển của công cụ tính toán qua các thời kì, phiếu học tập
2. **Học sinh**
   - Sách giáo khoa, sách bài tập Tin học 8, vở viết…

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**

a)Mục tiêu: Tạo tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học

b)Tổ chức hoạt động

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân quan sát hình ảnh sau và trả lời câu hỏi: *Em có nhận xét gì về sự phát triển của máy tính khi so sánh hình ảnh máy tính điện tử ENIAC (Hình 1) với máy tính bảng mỏng nhẹ hiện nay?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi: *Máy tính thời đầu có kích thước rất to bằng cả một căn phòng và đã được cải tiến, phát triển vượt bậc để trở thành những máy tính bảng mỏng nhẹ như ngày hôm nay.*
- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Vậy em có biết máy tính đã thay đổi và phát triển ra sao không?, chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay –* ***Bài 1: Vài nét lịch sử phát triển máy tính***

2. **HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

Hoạt động 1: Vài nét về các máy tính điện cơ và kiến trúc Von Neumann

1. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS nêu được một số thành tựu để minh họa vài nét về các máy tính điện cơ và kiến trúc Von Neumann.
2. **Nội dung:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV nêu câu hỏi: *Theo em, vì sao chiếc máy tính em dùng lại được gọi là máy tính điện tử? (vì máy tính được lắp ráp từ các thiết bị điện tử)* - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.5 thảo luận nhóm (4 HS) và điền vào ***Phiếu bài tập số 1 (đính kèm cuối mục)***: *Em hãy tìm đặc điểm về các máy tính điện cơ và kiến trúc Von Neumann theo các ý sau:* Ÿ *Thời gian.* Ÿ *Người phát minh.* Ÿ *Tên phát minh* Ÿ *Đặc điểm.* Ÿ *Ảnh hưởng* *Thời gian 5 phút* - GV kết luận: *Lịch sử phát triển máy tính đã trải qua nhiều giai đoạn. Những máy tính xuất hiện trong cùng một giai đoạn được coi là cùng một thế hệ.* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK.5-6 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về: *máy tính điện cơ và kiến trúc Von Neumann.* - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV chuyển sang nội dung mới.	1. Vài nét về các máy tính điện cơ và kiến trúc Von Neumann *(phiếu bài tập đính kèm cuối mục).*

PHIẾU HỌC TẬP 1: VÀI NÉT VỀ CÁC MÁY TÍNH ĐIỆN CƠ VÀ KIẾN TRÚC VON NEUMANN

Nhóm:……

Thời gian	Nhà phát minh	Tên phát minh	Đặc điểm	Ảnh hưởng

1642	Blaise Pascal	Pascaline	Thực hiện phép tính cộng, trừ	Mở ra một giai đoạn mới trong lịch sử tính toán và phát triển của máy tính
1820	Charles Xavier Thomas	Máy tính cơ học	Thực hiện phép tính cộng, trừ, nhân, chia	
1944	John von Neumann	Nguyên lí Von Neumann	Nguyên lí hoạt động theo chương trình của máy tính điện tử.	Đặt nền móng cho sự phát triển máy tính điện tử.

Hoạt động 2: Các thế hệ máy tính

1. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS nắm được sự ra đời của máy tính điện tử và các thế hệ phát triển của máy tính điện tử.
2. **Tổ chức hoạt động:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV quan sát mục 2 và trả lời câu hỏi: *Máy tính điện tử phát triển qua mấy thế hệ?* - GV yêu cầu HS đọc mục 2 – SGK tr.6, 7, luận theo nhóm (4 HS) và thực hiện nhiệm vụ vào ***Phiếu học tập số 2 (đính kèm cuối mục)*** trong thời gian 7 phút *Em hãy nêu thông tin của máy tính điện tử qua từng thế hệ:* *+ Nhóm 1: Thế hệ thứ nhất* *+ Nhóm 2: Thế hệ thứ hai* *+ Nhóm 3: Thế hệ thứ ba* *+ Nhóm 4: Thế hệ thứ tư* *+ Nhóm 5: Thế hệ thứ năm* - GV tiếp tục đặt câu hỏi: *+ Máy vi tính thuộc thế hệ nào? Tại sao chúng được gọi là máy vi tính?* *+ Tại sao máy tính thế hệ thứ năm trở lên thông minh hơn?* *(- Máy vi tính thuộc thế hệ thứ 4. Chúng được gọi là máy vi tính vì chúng sử dụng công nghệ vi xử lí tích hợp mật độ cao.* *- Máy tính thế hệ thứ năm trở nên thông minh hơn nhờ khả năng xử lí song song của phần cứng và phần mềm AI.)* - GV cho HS xem video sau để hiểu thêm về các sự ra đời của máy tính: youtube.com/watch?v=KYW1HvgEpLk - GV yêu cầu HS quan sát các hình trong SGK tr.7 và thực hiện: - GV tiếp tục đặt câu hỏi: *Những máy tính thế hệ sau có ưu điểm gì so với những máy tính thế hệ trước? (nhỏ gọn hơn, tiêu thụ ít điện năng hơn, di động được, nhanh nhạy hơn và độ chính xác cao hơn)*	2. Lịch sử phát triển máy tính điện tử *(phiếu bài tập đính kèm cuối mục).*

- GV kết luận: *Được phát minh để tính toán khoa học, từ một cỗ máy lớn hơn, máy tính điện tử nhỏ dần nhưng làm việc nhanh hơn nhiều và trở thành công cụ cá nhân.* - GV hướng dẫn HS đọc phần ***Tóm tắt bài học*** – SGK tr.7 để tổng kết lại bài học. **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK mục 2, Hình 1, 2 - SGK tr. 6, 7 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về: *Các thế hệ phát triển của máy tính điện tử.* - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận. - GV chuyển sang Hoạt động mới.	

PHIẾU HỌC TẬP 2. CÁC THẾ HỆ MÁY TÍNH

Nhóm: ……

Thế hệ	**Thời gian**	**Đặc điểm**	**Ví dụ**
Thứ nhất	1945 – 1955	+ Công nghệ: ống chân không, van nhiệt điện. + Đầu vào: thẻ đục lỗ và băng giấy. + Kích thước: lớn. + Tiêu thụ nhiều điện và tỏa ra nhiều nhiệt. + Hiệu quả: kết quả không đảm bảo luôn đáng tin cậy.	ENIAC (1945),… ENIAC 1945
Thứ hai	1955 – 1965	+ Công nghệ: bóng bán dẫn và lõi từ + Kích thước: nhỏ hơn. + Tiêu thụ ít điện năng hơn và tỏa ra ít nhiệt hơn + Hiệu quả: tính toán đáng tin cậy và nhanh hơn.	IBM 1602 (1959), UNIVAC 1108 (1964),… - 1956: RAMAC IBM 350 ra đời → sự xuất hiện của máy tính có ổ đĩa. IBM 1602 (1959) UNIVAC 1108 (1964) Ổ đĩa cứng RAMAC IBM 350 (1956)

Thứ ba	1965 - 1974	+ Công nghệ: mạch tích hợp IC. + Kích thước: nhỏ hơn. + Tiêu thụ ít điện năng hơn và tỏa ra ít nhiệt hơn + Hiệu quả: tính toán nhanh hơn. + Chi phí bảo trì ít hơn.	IBM-360 (1964) , Honeywell-6000,… - Năm 1971: máy tính cá nhân ra đời. IBM System/360 (1964) Kenbak-1 – chiếc máy tính cá nhân đầu tiên trên thế giới
Thứ tư	1974 – 1989	+ Công nghệ: mạch tích hợp mật độ cao VLSI. + Kích thước: rất nhỏ, có thể di động. + Dễ sử dụng + Hiệu quả: chạy nhanh và đáng tin cậy. + Giá thành sản xuất giảm xuống thấp.	DEC 10, SAO 1000, PDP 11,… và siêu máy tính CRAY-X-MP - 1981: máy tính Osborne 1 ra đời → sự xuất hiện của máy tính xách tay. DEC 10 (1966) PDP 11 (1970) Siêu máy tính CRAY-X-MP (1982) Osborne 1 (1981)
Thứ năm	1990 - nay	+ Công nghệ: mạch tích hợp mật độ siêu cao ULSI + Khả năng xử lí song song của phần cứng và phần mềm AI.	IBM Simon (1992), Iphone (2007),… IBM Simon (1992) Iphone (2007)

3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

1. **Mục tiêu:** Củng cố kiến thức về lịch sử phát triển máy tính thông qua bài tập trắc nghiệm và bài tập luyện tập sgk trang 7
2. **Tổ chức hoạt động:**

Nhiệm vụ 1: Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu: Dựa vào các kiến thức đã học hs hoạt động cặp đôi *Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng* trong thời gian 3 phút

Câu 1. *Chiếc máy tính cơ học đầu tiên mở ra giai đoạn mới cho lịch sử phát triển máy tính là của nhà phát minh nào?*

A. *Blaise Pascal*

B. *John von Neumann*

C. *Alan Turing*

D. *Charles Xavier Thomas.*

Câu 2. *Nguyên lí Von Neumann đã có tác động như thế nào đối với máy tính điện tử ngày nay?*

A. *Máy tính điện tử ngày nay đều sử dụng công nghệ theo nguyên lí Von Neumann.*

B. *Máy tính điện tử ngày nay đều được sản xuất dựa trên bản thảo của John von Neumann.*

C. *Các cấu trúc máy tính ngày nay đều dựa vào nguyên lý Von Neumann*

D. *Máy tính điện tử ngày nay không bị ảnh hưởng bởi nguyên lí Von Neumann.*

Câu 3. *Máy tính thế hệ thứ ba sử dụng công nghệ gì?*

A. *Bóng bán dẫn*

B. *Mạch tính hợp IC*

C. *Trí tuệ nhân tạo AI*

D. *Ống chân không*

Câu 4. *Đâu* ***không*** *phải là ví dụ về máy tính ở thế hệ thứ hai?*

A. *IBM 1620*

B. *IBM Simon*

C. *C. IBM 360*

D. *IBM PC*

Câu 5. *Máy tính thế hệ thứ năm có những đặc điểm gì vượt trội hơn hẳn các máy tính thế hệ trước?*

A. *Nhỏ gọn và di động*

B. *Tiêu thụ điện năng thấp hơn*

C. *Chạy nhanh hơn và đáng tin cậy hơn.*

D. *Cả A, B, C đều đúng.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS vận dụng kiến thức đã học và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:
- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

Nhiệm vụ 2: Trả lời câu hỏi phần Luyện tập SGK tr.7

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu học sinh hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi phần luyện tập sgk tr7 trong thời gian 5 phút:

Hãy cho biết, theo lịch sử phát triển, máy tính thay đổi như thế nào về:

1. *a) Kích thước.*
2. *b) Điện năng tiêu thụ.*
3. *c) Tốc độ tính toán.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS làm việc cá nhân, dựa vào kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trình bày trước lớp:

1. *a) Kích thước: nhỏ gọn hơn. (thế hệ thứ nhất máy tính chiếm cả một căn phòng thì đến thế hệ thứ năm máy tính nhỏ gọn có thể bỏ vào túi xách.*
2. *b) Điện năng tiêu thụ: Tiêu thụ ít điện năng hơn và tỏa ra ít nhiệt hơn.*
3. *c) Tốc độ tính toán: nhanh hơn và độ chính xác cao hơn.*

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

4. **HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**
    1. **Mục tiêu:** Vận dụng các kiến thức đã học để nêu được ưu nhược điểm của điện thoại thông minh.
    2. **Tổ chức hoạt động:**

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện các bài tập sau: *Theo em, máy tính thu nhỏ dần kích thước tới mức như một điện thoại thông minh có ưu điểm gì, có nhược điểm gì?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

+ Ưu điểm: nhỏ gọn, có thể mang theo bên người, tiện dụng.

+ Nhược điểm: vì máy nhỏ gọn hơn nên dễ bị gãy, cong, mất trộm.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.

*** HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:**

- Ôn lại kiến thức đã học.
- Hoàn thành bài tập phần ***Câu hỏi tự kiểm tra*** – SGK tr.7
- Đọc và tìm hiểu trước ***Bài 2: Vài nét lịch sử phát triển máy tính (tiếp theo)***

BÀI 2: VÀI NÉT LỊCH SỬ PHÁT TRIỂN MÁY TÍNH (tiếp theo)

Ngày soạn:

Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

- Nêu được một số thành tựu phát triển của giao tiếp người – máy tính. Phát triển năng lực tự học thông qua việc nghiên cứu sự giao tiếp giữa người và máy tính.

- Nêu được ví dụ về sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người. Biết cách làm việc nhóm, tích cực chủ động, sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lí vào trao đổi thông tin để tìm hiểu về lợi ích của máy tính đối với cuộc sống của con người.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên : SGK, SGV, SBT Tin học 8, máy tính, máy chiếu. Một số hình ảnh hoặc video về những lợi ích của máy tính đối với cuộc sống của con người.
2. Học sinh: Sách giáo khoa, vở ghi.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a, Mục tiêu: Tạo tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học.
b, Nội dung
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân quan sát hình ảnh sau và trả lời câu hỏi: *Theo em, tại sao có thể nói sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi: *Sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người vì:*

- *Nâng cao tầm hiểu biết của con người.*
- *Giúp con người cơ hội nhận được những tin tức thời sự nóng hổi nhất.*
- *Giúp cho người ta có thể tiến hành các cuộc họp, trao đổi thông tin.*
- *Là phương tiện kết nối bạn bè.*

- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Hôm nay, chúng ta sẽ tiếp tục cùng tìm hiểu về lịch sử phát triển của máy tính –* **Bài** *2: Vài nét lịch sử phát triển máy tính (tiếp theo).*

2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1: Giao tiếp người – máy tính ngày càng tiện lợi hơn.

1. **Mục tiêu:** Hiểu được sự phát triển trong giao tiếp giữa người và máy tính thông qua từng giai đoạn.
2. **Tổ chức hoạt động:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.8 thảo luận nhóm trong 5 phút trả lời câu hỏi: *Giao tiếp giữa người – máy tính phát triển theo hướng ngày càng tiện lợi hơn thể hiện qua các giai đoạn nào?* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK trg.8 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - Đại diện HS trình bày về: sự giao tiếp người – máy tính. - Đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV chuyển sang nội dung mới.	**1. Các giai đoạn phát triển giao tiếp người – máy tính.** *- Dùng băng đục lỗ, bìa đục lỗ để nhập dữ liệu đầu vào; kết quả tính toán được in ra dưới dạng chữ số trên băng giấy.* *- Dùng giao tiếp dòng lệnh, màn hình hiển thị chữ và số.* *- Dùng giao tiếp đồ họa với chuột máy tính. Sau đó là thao tác chạm vuốt bằng đầu ngón tay trên màn hình cảm ứng.* *- Các công nghệ mới hỗ trợ thu nhận thông tin: chuyển văn bản in, tiếng nói thành dữ liệu số.* ** Sự phát triển giao tiếp người – máy tính ngày càng tiện lợi hơn là một yếu tố quan trọng làm cho máy tính được phổ biến rộng rãi, sử dụng thường xuyên trong cuộc sống hằng ngày.*

Hoạt động 2: Máy tính và cuộc sống con người

1. **Mục tiêu:** Nắm được những thay đổi và lợi ích mà máy tính mang lại trong việc học tập của HS và giảng dạy của GV.
2. **Tổ chức hoạt động:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 2 – SGK tr.8,9 thảo luận nhóm trong 5 phút để trả lời câu hỏi: *Em hãy kể tên một vài dịch vụ, tiện ích mà máy tính mang lại cho con người trong cuộc sống.* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK trg.8 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về: lợi ích của máy tính trong việc học tập của em và trong việc giảng dạy của thầy/cô. - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.	**2. Máy tính và cuộc sống con người** Một vài ví dụ về sự phát triển của máy tính: Máy tính xách tay, điện thoại thông minh mang theo mọi lúc mọi nơi, có khả năng kết nối mạng để làm việc và học tập… - *Máy tính giúp trao đổi thông tin, giao tiếp xã hội.* - *Máy tính giúp học tập, nâng cao trình độ, bồi dưỡng kiến thức.* - *Các dịch vụ và tiện ích khác của máy tính* * *Máy tính góp phần thay đổi cuộc sống của con người trong lao động và học tập, sinh hoạt và giải trí.*

3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: Củng cố, luyện tập kiến thức vừa học thông qua các bài tập sgk tr9

b. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập
- GV nêu yêu cầu học sinh hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi phần luyện tập sgk tr9 trong thời gian 5 phút:
Em hãy nêu một vài ví dụ về sự phát triển của máy tính đã tạo nên bước ngoặt lớn trong lĩnh vực giáo dục và đào tạo, giúp mọi người có thể học mọi lúc, mọi nơi và suốt đời.
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS làm việc cá nhân, dựa vào kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trình bày trước lớp:
+ Máy tính xách tay, điện thoại thông minh dễ dàng mang theo mọi lúc, mọi nơi.
+ Máy tính xách tay, điện thoại thông minh có khả năng kết nối mạng không dây, có loa phát âm thanh, giúp truy cập tài liệu học tập, tự học qua mạng, xem video bài giảng từ xa…
- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. Tổ chức thực hiện:

*** Mục tiêu:** Vận dụng các kiến thức đã học để trả lời câu hỏi có nội dung gắn với thực tiễn.
*** Tổ chức hoạt động:**
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập
- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm trong 7 phútvà thực hiện các bài tập sau: *Khi đi du lịch cùng với gia đình đến một thành phố ở địa phương khác và cần tìm đường đến một bảo tàng nhưng chưa có địa chỉ chính xác, em chọn làm theo cách nào và giải thích lí do vì sao?*
1. Hỏi người dân gặp trên đường.
2. Tra cứu và tìm đường bằng điện thoại thông minh.
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
- GV mời đại diện HS trả lời:
Em chọn cách thứ 2 là Tra cứu và tìm đường bằng điện thoại thông minh vì:
- Rất nhanh chóng, dễ tìm vị trí của bảo tàng.
- Trên điện thoại có chỉ rõ đường đi trên bản đồ để biết còn gần hay xa…
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.
5. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- - Ôn lại kiến thức đã học.
- - Hoàn thành bài tập phần ***Câu hỏi tự kiểm tra*** – SGK tr.9

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN
BÀI 1. DỮ LIỆU SỐ TRONG THỜI ĐẠI THÔNG TIN

Ngày soạn:
Ngày dạy:
I. MỤC TIÊU
- Nêu được các đặc điểm của thông tin số.
- Nêu được VD minh họa việc sử dụng công cụ tìm kiếm, xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số.
II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU
1. Giáo viên

- SGK, SGV, SBT Tin học 8.
- Máy tính, máy chiếu.

2. Học sinh
Sách giáo khoa, vở ghi.
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC
A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

1. **Mục tiêu:** Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.
2. **Tổ chức thực hiện:**

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập
- GV nêu yêu cầu: *Em hãy kể một số ví dụ về thông tin số và cho biết nó có ở đâu?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS: Hoạt động cá nhân hoặc trao đổi, thảo luận để thực hiện yêu cầu.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
- GV: Gọi 1 vài HS đừng tại chỗ trả lời (có thể là thông tin số dưới dạng văn bản, hình ảnh, âm thanh, …)

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV: Tổng hợp câu trả lời của HS và dẫn dắt HS vào bài học:

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC
Hoạt động 1: Những đặc điểm của thông tin số.

3. **Mục tiêu:** Nêu được các đặc điểm của thông tin số.
4. **Tổ chức hoạt động:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV: Giải thích cho HS hiểu thông tin số và phân biệt được thông tin số và dữ liệu số dựa theo nội dung trong SGK Tr 10. - Tiếp theo GV yêu cầu HS nghiên cứu SGK và trả lời: *Thông tin số có những đặc điểm gì*? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV: Gọi HS đừng tại chỗ trả lời. - GV: Gọi HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức: GV giải thích cho HS biết được từng đặc điểm của thông tin số dựa theo SGK. GV cho HS ghi vở:	**1. Những đặc đểm của thông tin số.** *- Thông tin số chiếm tỉ lệ rất lớn.* *- Thông tin số được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng.* *- Thông tin số rất đa dạng.* *- Thông tin số có tính bản quyền.* *- Thông tin số có độ tin cậy khác nhau.*
Thông tin số có các đặc điểm: Đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với dung lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyển đổi, truyền và xử lí thông tin số hiệu quả.	

Hoạt động 2: Thông tin số và các công cụ xử lí.

3. **Mục tiêu:** Nêu được VD minh họa việc sử dụng công cụ tìm kiếm, xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số.
4. **Tổ chức hoạt động:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** Nhiệm vụ 1:** **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** - GV nêu câu hỏi: *Em hãy kể tên một vài phần mềm làm việc với dữ liệu chữ và số.* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS suy nghĩ trả lời câu hỏi **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** GV gọi 1 vài HS đứng tại chỗ trả lời **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. *** Nhiệm vụ 2: Tìm hiểu các công cụ trao đổi, lưu trữ và tìm kiếm.** **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** GV yêu cầu HS hoạt động cặp đôi: *Em hãy nghiên cứu SGK và thực hiện các yêu cầu sau:* - Nêu VD về công cụ trao đổi thông tin - Nêu VD về công cụ lưu trữ thông tin - Nêu VD về công cụ tìm kiếm thông tin **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS hoạt động cặp đôi thực hiện nhiệm vụ **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** GV gọi 3 HS đại diện nhóm đứng tại chỗ trả lời HS khác: Nhận xét, bổ sung **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. *** Nhiệm vụ 3: Tìm hiểu công cụ xử lí dữ liệu số.** **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** GV: Hãy hoạt động căp đôi và đưa ra một số VD về công cụ xử lí dữ liệu số. **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS hoạt động cặp đôi thực hiện nhiệm vụ **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** GV gọi 3 HS đại diện nhóm đứng tại chỗ trả lời HS khác: Nhận xét, bổ sung **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét. - GV nhấn mạnh: Mỗi công cụ được tạo ra để xử lí những kiểu dữ liệu nhất định, cho những mục đích khác nhau. ***Tùy theo mục đích, chúng ta cần lựa chọn sử dụng công cụ xử lí dữ liệu phù hợp.***	**2. Thông tin số và các công cụ xử lí.** Một vài phần mềm làm việc với dữ liệu chữ và số: Word, Excel,… **a) Các công cụ trao đổi, lưu trữ và tìm kiếm.** - VD về công cụ trao đổi thông tin: Tin nhắn, thư điện tử, các mạng xã hội, hội nghị trực tuyến, … - VD về công cụ lưu trữ thông tin: Ổ cứng, USB, thẻ nhớ, dịch vụ lưu trữ trên đám mây (Google Drive, One Drive,…),… - VD về công cụ tìm kiếm thông tin: Các máy tìm kiếm như Google, Bing, … **b) Công cụ xử lí dữ liệu số đa dạng:** Một số VD về công cụ xử lí dữ liệu số: - Phần mềm soạn thảo văn bản: Dùng để xử lí các loại văn bản. - Phần mềm trình chiếu: Dùng để thuyết trình hay giảng bài. Phần mềm xử lí hình ảnh: Paint, Photoshop, GIMP, … - Phần mềm trình diễn âm thanh: Windows Media Player, Winamp, AIMP, PowerDVD, Groove Music, …

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

1. Mục tiêu: Củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.

2. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

GV yêu cầu HS hoạt động cá nhân thực hiện 2 bài luyện tập sau:
Bài 1. Hãy nêu và giải thích một vài đặc điểm của thông tin số.
Bài 2. Hãy giới thiệu tên một phần mềm ứng dụng và nêu rõ phần mềm đó làm việc với loại tệp có đuôi tên tệp là gì.
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS suy nghĩ thực hiện nhiệm vụ
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
GV gọi 2 HS lên trình bày bài làm của mình
HS khác: Nhận xét, bổ sung
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét và chốt kiến thức
D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG
a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.
b. Tổ chức thực hiện:
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập
GV yêu cầu HS về nhà trả lời câu hỏi phần vận dụng và 2 câu hỏi tự kiểm tra (SGK trang 12).
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS suy nghĩ thực hiện nhiệm vụ ở nhà
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
GV: Giờ học tiếp theo gọi 2 HS lên trình bày bài làm của mình.
HS khác: Nhận xét, bổ sung
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét và chốt kiến thức

BÀI 2: KHAI THÁC THÔNG TIN SỐ TRONG CÁC HOẠT ĐỘNG KINH TẾ XÃ HỘI

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU
- Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy.

- Nêu được ví dụ minh họa cho việc khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU
a. Giáo viên

- SGK, SGV, SBT Tin học 8.
- Máy tính, máy chiếu.

b. Học sinh:
- SGK, SBT Tin học 8.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC
A. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**
a. **Mục tiêu:** Tạo tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học

b. Tổ chức thực hiện:
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thực hành tìm kiếm thông tin trên mạng internet: *Ở nước ta hiện nay có bao nhiêu trường trung học cơ sở? Mỗi em hãy thực hiện riêng việc tìm trên Internet và cho biết:*

1) *Các kết quả có giống nhau không?*
2) *Con số nào là đáng tin nhất? Vì sao?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS trả lời câu hỏi

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi 1: Các kết quả không giống nhau.
- HS bàn luận về "độ tin cậy" của thông tin tìm kiếm được.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Vậy độ tin cậy của thông tin là gì và làm thế nào để khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy?, chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay*

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC
Hoạt động 1: Độ tin cậy của thông tin
a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS biết được có được thông tin đáng tin cậy là một thách thức và biết được các nguồn thông tin đáng tin cậy
b. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.13, 14 thảo luận nhóm (4 HS) và trả lời câu hỏi trong phần thảo luận GV giới thiệu với HS một số cách nhận biết về độ tin cậy của thông tin qua: *tác giả, tính cập nhật, trích dẫn, mục đích của bài viết, nguồn thông tin.* - GV yêu cầu HS lấy ví dụ minh họa về tác hại của việc sử dụng thông tin không đáng tin cậy. - GV chiếu vdeo về việc thông tin giả, sai sự thật xuất hiện ngày càng nhiều trên mạng xã hội (link video) - GV nhấn mạnh: *Biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy rất quan trọng trong hoạt động của tổ chức, doanh nghiệp.* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** HS đọc thông tin SGK.13, 14 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày, đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**	**1. Độ tin cậy của thông tin** - Trong hoạt động thường xuyên hằng ngày, các tổ chức (cơ quan, doanh nghiệp) sử dụng thông tin từ nguồn dữ liệu được thu thập và quản trị bởi các tổ chức đó - Giải thích: Thông tin được thu thập và quản trị bởi các tổ chức là thông tin đáng tin cậy, dữ liệu chính xác nhất. **** Kết luận*** + Nguồn thông tin đáng tin cậy nhất là từ các cơ quan chính quyền, các cấp có thẩm quyền về lĩnh vực liên quan + Các tổ chức, cơ quan, doanh nghiệm cần xây dựng cơ sở dữ liệu phục vụ cho nhu cầu thông tin trong hoạt động hàng ngày

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. GV chuyển sang nội dung mới.	

Hoạt động 2: Khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS biết được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy.

b. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm đôi trả lời câu hỏi trong phần hoạt động 2: *Thông tin tìm kiếm được trên Internet có đáng tin cậy hoàn toàn không? Vì sao?* GV có thể cho HS xem video clip về tin giả trong bối cảnh dịch COVID – 19 (link video) - GV nhận xét câu trả lời của HS và nhấn mạnh: *+ Thông tin sai lệch có giá trị sử dụng thấp, thậm chí không sử dụng được.* *+ Những thông tin có giá trị cao không thể có được bằng cách đơn giản là sử dụng công cụ tìm kiếm* - GV yêu cầu HS đọc mục 2 – SGK tr14, 15 thảo luận theo nhóm đôi và đưa ra nhận xét về những thông tin được tìm kiếm trên Internet trong 2 tình huống *Câu chuyện "Tã giấy và Bia" và "Google dự đoán dịch cúm"* - GV có thể chiếu cho HS xem video tận dụng big data – biến dữ liệu thành lợi nhuận (link video) - GV kết luận: *Có những thông tin đáng tin cậy mang lại giá trị cao được khai phá từ các tập dữ liệu lớn.* - GV đặt câu hỏi: *Hãy cho biết tầm quan trọng của việc khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy đối với các cơ quan quản lí nhà nước và các doanh nghiệp.* *+ Cơ quan quản lí nhà nước quyết định các chính sách quan trọng có ảnh hưởng đến hành triệu người, có tác động lâu dài trong nhiều* *năm* *+ Giám đốc doanh nghiệp quyết định chiến lược kinh doanh có thể làm giàu hay dẫn đến phá sản* *Cần lựa chọn những thông tin đáng tin cậy để đưa ra các quyết định lớn* - GV cho HS đọc phần ***Tóm tắt bài học*** SGK tr.15 để tổng kết lại bài học. **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về: *khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy* - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. - **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận,	**2. Khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy** Thông tin tìm kiếm trên Internet không đáng tin cậy hoàn toàn. Internet là một nơi có rất nhiều thông tin và nguồn tin, trong đó có cả thông tin sai lệch, thông tin sai, hoặc thông tin bị lừa đảo. Do đó, cần phải kiểm tra và đánh giá nguồn thông tin, và tìm hiểu thêm từ các nguồn đáng tin cậy khác trước khi sử dụng hoặc chia sẻ thông tin đó. **** Kết luận:*** - Biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy giúp mỗi cá nhân cũng như tổ chức kinh tế xã hội có được những quyết định hợp lí Thông tin đáng tin cậy được rút ra từ nguồn dữ liệu lớn sẽ mang lại giá trị cao

chuyển sang Hoạt động mới.	

B. **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

a. **Mục tiêu:** củng cố kiến thức đã học.

b. Tổ chức hoạt động:

Nhiệm vụ 1: Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập

Yêu cầu: *Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng*

Câu 1. *Khi tìm kiếm thông tin trên Internet, ta có thể nhận được những tài liệu cung cấp những thông tin như thế nào?*

A. Hoàn toàn giống nhau; *B. Giống nhau*

C. Không hoàn toàn giống nhau; *D. Khác nhau.*

Câu 2. *Điền vào chỗ trống: Có được thông tin là một thách thức?*

A. Cơ mật; *B. Bí mật;* *C. Đáng tin cậy;* *D. Cá nhân.*

Câu 3. *Đâu không là giấy tờ có giá trị pháp lý?*

A. Căn cước công dân; *B.Giấy chứng nhận quyền sử dụng đất*

C. Chứng nhận đăng kí xe mô tô; *D. Thẻ tích điểm mua sắm*

Câu 4. *Những thông tin làm căn cứ để đưa ra các quyết định lớn phải là những thông tin như thế nào?*

A. Những thông tin có giá trị thấp; *B. Những thông tin có giá trị cao*

C. Những thông tin mới lạ; *D. Những thông tin có nhiều lượt truy cập*

Câu 5. *Có những thông tin đáng tin cậy mang lại giá trị cao được khai phá từ?*

A. Các nguồn khác nhau; *B. Các trang web lớn*
C. Các tập dữ liệu lớn; *D. Đáp án khác.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

Đáp án: **Câu 1.** *C;* **Câu 2.** *C;* **Câu 3.** *D;* **Câu 4.** *B;* **Câu 5.** *C.*

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

Nhiệm vụ 2: Trả lời câu hỏi phần Luyện tập SGK tr.15

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ

Câu 1: *Em hãy nêu một ví dụ để thấy được tầm quan trọng của việc biết khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy.*

Câu 2: *Để có thông tin đáng tin cậy phục vụ quản lí việc dạy và học, theo em nhà trường cần làm gì?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ

Câu 1. *Một ví dụ về tầm quan trọng của việc biết khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy là trong lĩnh vực y tế. Khi tìm kiếm thông tin về bệnh tật hoặc thuốc điều trị, thông tin không đáng tin cậy có thể dẫn đến những kết quả không chính xác hoặc nguy hiểm đến tính mạng của người bệnh. Ngược lại, khi có thể sử dụng và ứng dụng thông tin đáng tin cậy, điều này có thể giúp cho các chuyên gia y tế đưa ra quyết định điều trị tốt hơn, từ đó cải thiện chất lượng chăm sóc sức khỏe và cứu sống nhiều người.*

Câu 2. Để có thông tin đáng tin cậy phục vụ quản lí việc dạy và học, theo em nhà trường cần: Xây dựng cơ sở dữ liệu và thu thập dữ liệu đảm bảo chất lượng để có thông tin đáng tin cậy

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. Tổ chức hoạt động:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện các bài tập sau: *Học sinh ở cuối năm học lớp 9 thường cần tìm hiểu thông tin tuyển sinh vào lớp 10. Giữa thông tin tìm được từ hai nguồn sau đây, thông tin nào là đáng tin cậy hơn:*

1) *Internet.*
2) *Thông báo chính thức của Sở Giáo dục và Đào tạo địa phương.*

Hãy giải thích ý kiến của em

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

Cơ sở dữ liệu có sẵn của Sở Giáo dục và Đào tạo địa phương đáng tin cậy hơn vì nó là của cơ quan chức năng của nhà nước phụ trách về vấn đề ta đang tìm kiếm thông tin.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.

E. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Ôn lại kiến thức đã học.
- Hoàn thành bài tập phần ***Câu hỏi tự kiểm tra*** – SGK tr.15
- Đọc và tìm hiểu trước ***Bài 3: Bài tập nhóm: Thông tin với giải quyết vấn đề.***

BÀI 3. BÀI TẬP NHÓM

THÔNG TIN VỚI GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ (2 tiết)

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. **MỤC TIÊU**

1. **Mục tiêu**

- Biết chủ động thực hiện được tìm kiếm thông tin để hoàn thành một nhiệmvụ
- Đánh giá được lợi ích của thông tin trong giải quyết vấn đề và nêu được ví dụ minh họa

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. **Đối với giáo viên**

- SGK,SGV, SBT Tin học 8
- Máy tính, máy chiếu.

2. Đối với học sinh

SGK, SBT Tin học 8

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**

a. **Mục tiêu:** Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

b. Tổ chức thựchiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV đặt câu hỏi: Em hãy kể tên một số công cụ tìm kiếm (máy tìm kiếm) mà em biết.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- HS có thể nêu tên một số máy tìm kiếm: Google....
-GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổsung

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Trong bài học hôm nay, chúng ta sẽ thực hành giải quyết vấn đề với thông tin trong môi trường số* ***Bài 3: Bài tập nhóm - Thông tin với giải quyết vấn đề.***

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC – LUYỆN TẬP

a. **Mục tiêu:**

- Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ cụ thể.

- Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh họa.
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lí và trao đổi thông tin trong môi trường số, nêu được ví dụ minh họa.

b. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Hoạt động 1: Tổ chức phân công nhiệm vụ cho các nhóm. **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** - GV chia lớp thành các nhóm (4 HS) tổ chức cho các nhóm bắt thăm lựa chọn nhiệm vụ *+ Nhiệm vụ 1: Giới thiệu khả năng của chuột máy tính (3 nhóm thực hiện)* *+ Nhiệm vụ 2: Giới thiệu cách sử dụng phiên bản online của Scratch (2 nhóm thực hiện)* *+ Nhiệm vụ 3: Kế hoạch cho chuyến đi du lịch (3 nhóm thực hiện)* *+ Nhiệm vụ 4: Giới thiệu 6 bài hát nói về tình cảm của HS đối với trường, lớp, thầy cô giáo và bè bạn (2 nhóm thực hiện)* - GV yêu cầu các nhóm xác định mục đích và yêu cầu của bài tập nhóm - GV giới thiệu với HS mẫu bản thu hoạch (bảng 1 trang 18 SGK) - GV yêu cầu các nhóm là bài tập trong 1 tuần và báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ trong tiết thứ 2 của bài học - GV nêu một số tiêu chí quan trọng để đánh giá bài tậpnhóm *+ Thông tin tìm kiếm được có nhiều dạng* *+ Đánh giá được tính hữu ích của thông tin so với yêu cầu của nhiệmvụ* *+ Có quan tâm đến tính đáng tin cậy để lựa chọn thông tin* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS lựa chọn vấn đề, thực hiện tìm kiếm, tổng hợp thông	**Thực hành** - Mụcđích + Biết chủ động thực hiện được tìm kiếm thông tin để hoàn thành một nhiệm vụ + Đánh giá được lợi ích của thông tin trong giải quyết vấn đề và nêu được ví dụ minh họa - Yêu cầu: Kết quả của mỗi nhiệm vụ được thể hiện trong hai tệp + Tệp thứ nhất: Bài trình chiếu có nội dung báo cáo kết quả thực hiện nhiệm vụ của nhóm, gồm từ 5 đến 10 trang chiếu + Tệp thứ hai: Bản thu hoạch về việc tìm kiếm thông tin để thực hiện nhiệm vụ

tin, ý kiến về vấn đề đã chọn theo mẫu như Bảng 1 SGK tr.18. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả và thảo luận nhóm** - HS trình bày, chia nhiệm vụ cho các thành viên, thảo luận để thực hiện yêu cầu. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ họctập** - GV đánh giá, nhận xét ý thức thực hiện nhiệm vụ của từng thành viên - GV chuyển sang nội dung mới **Hoạt động 2: Các nhóm báo cáo sản phẩm** **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** Giáo viên gọi các nhóm chuẩn bị trình bầy và báo cáo sản phẩm của nhóm. *+ Nhiệm vụ 1: Giới thiệu khả năng của chuột máy tính (3 nhóm thực hiện)* *+ Nhiệm vụ 2: Giới thiệu cách sử dụng phiên bản online của Scratch (2 nhóm thực hiện)* *+ Nhiệm vụ 3: Kế hoạch cho chuyến đi du lịch (3 nhóm thực hiện)* *+ Nhiệm vụ 4: Giới thiệu 6 bài hát nói về tình cảm của HS đối với trường, lớp, thầy cô giáo và bè bạn (2 nhóm thực hiện)* - GV nêu một số tiêu chí quan trọng để đánh giá bài tậpnhóm *+ Thông tin tìm kiếm được có nhiều dạng* *+ Đánh giá được tính hữu ích của thông tin so với yêu cầu của nhiệmvụ* *+ Có quan tâm đến tính đáng tin cậy để lựa chọn thông tin* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS cử đại diện nhóm lên trình bầy sản phẩm - GV theo dõi các nhóm trình bày và gọi các nhóm nhận xét. **Bước 3: Báo cáo kết quả và thảo luận nhóm** - HS trình bày, bảo vệ được nhận xét, đánh giá của mình về độ tin cậy, lợi ích của thông tin, ý kiến trong sản phẩm của nhóm.	và vai trò của thông tin trong giải quyết nhiệm vụ đặt ra cho nhóm (Bảng 1 SGK – tr18)

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ họctập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.	

BẢN THU HOẠCH SAU THỰC HIỆN NHIỆM VỤ

Tên các thành viên của nhóm:

Nhiệm vụ số:

A. Nhóm tự đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ:

Hoàn thành tốt ☐ Hoàn thành ☐ Không hoàn thành ☐

B. Để thực hiện nhiệm vụ, nhóm đã:

Tìm kiếm những thông tin chưa biết ☐ Không cần tìm kiếm thông tin ☐

Nếu nhóm đã thực hiện tìm kiếm thông tin để thực hiện nhiệm vụ thì trả lời tiếp các câu hỏi dưới đây:

1) Nhóm đã tìm thông tin bằng cách:

Hỏi người quen ☐ Đọc sách ☐ Tìm trên Internet ☐ Cách khác ☐

2) Thông tin tìm được ở dạng:

Chữ ☐ Hình ảnh ☐ Video ☐ Lời nói ☐

3) Kết quả tìm thông tin liên quan: Rất nhiều thông tin liên quan

Nhóm phải chọn lọc ☐ Nhóm không cần chọn lọc ☐

4) Tính hữu ích của những thông tin tìm được:

Có những thông tin không có ích, không dùng được cho nhiệm vụ ☐

Tất cả thông tin tìm được đều có ích, đều dùng cho nhiệm vụ ☐

5) Tính đáng tin cậy của những thông tin tìm được:

Nhóm coi tất cả thông tin là đáng tin cậy ☐

Nhóm thử nghiệm để tự kiểm chứng xem có đúng không ☐

Nhóm chọn nguồn thông tin đáng tin cậy ☐

6) Mỗi thành viên nêu một ví dụ cụ thể về lợi ích của thông tin trong giải quyết vấn đề (*Gợi ý: Có thể qua trải nghiệm thực hiện nhiệm vụ, nêu một vướng mắc do chưa biết một điều nào đó và nêu thông tin cụ thể khi tìm được đã giải quyết được vướng mắc nói trên, góp phần hoàn thành được nhiệm vụ*)

– Thành viên thứ nhất (họ và tên): .....

– Thành viên thứ hai (họ và tên): .....

– Thành viên thứ ba (họ và tên): .....

CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ KĨ THUẬT SỐ CÓ ĐẠO ĐỨC VÀ VĂN HÓA

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. **MỤC TIÊU**

1. **Mục tiêu**

Sau bài học này, HS sẽ:

- Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số
- Bảo đảm được các sản phẩm số do em tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật

2. Năng lực

Năng lực chung:

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

Năng lực riêng:

- Phát triển năng lực tự học thông qua việc nghiên cứu biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số

- Sử dụng công nghệ kĩ thuật số tạo ra sản phẩm thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật

3. Phẩm chất

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo.
- Củng cố tinh thần yêu nước và trách nhiệm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. **Đối với giáo viên**

- SGK, SGV, SBT Tin học 8.
- Hình ảnh, video, bài báo, một vài ví dụ về sản phẩm kĩ thuật số
- Máy tính, máy chiếu.

2. Đối với học sinh

- SGK, SBT Tin học 8.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**

a. **Mục tiêu:** Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.
b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.
c. **Sản phẩm học tập:** HS trả lời được câu hỏi:
d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận và trả lời câu hỏi: *Theo em, sản phẩm số có phản ánh đạo đức và văn hóa của người tạo ra nó không?*
- GV có thể chiếu một số sản phẩm do HS tạo ra để các em nhận xét về mối quan hệ giữa nội dung, hình thức của một sản phẩm số với chuẩn mực đạo đức và tính văn hóa

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi: *Sản phẩm số, như bất kỳ sản phẩm nào khác, có thể phản ánh đạo đức và văn hóa của người tạo ra nó. Sản phẩm số được tạo ra thông qua quá trình sáng tạo và thiết kế của con người, do đó chúng mang lại một phần nào đó trong những giá trị và quan điểm của người tạo ra chúng.*

Ví dụ, một ứng dụng di động có thể được thiết kế để thu thập dữ liệu cá nhân của người dùng mà không được thông báo trước cho người dùng. Điều này phản ánh đạo đức không tốt của nhà phát triển ứng dụng.

- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Vậy làm thế nào để giữ gìn đạo đức, văn hóa khi công nghệ kĩ thuật số phát triển và để tạo ra sản phẩm số lành mạnh, hợp pháp cần phải tránh những gì?, chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – **Sử dụng công nghệ kĩ thuật số có đạo đức và văn hóa***

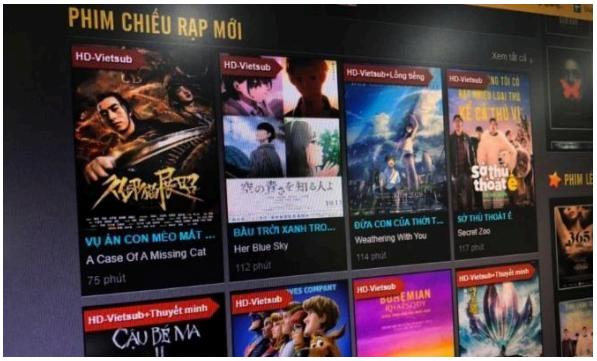
B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1: Giữ gìn đạo đức và văn hóa khi công nghệ kĩ thuật số phát triển

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS nhận biết được việc sử dụng công nghệ kĩ thuật số vô ý thức, không có đạo đức, thiếu văn hóa và vi phạm pháp luật
b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK.19, 20 và trả lời câu hỏi.
c. **Sản phẩm học tập:** HS nêu và ghi được vào vở: Khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số cần phải tránh vi phạm pháp luật, đồng thời thể hiện đạo đức và văn hóa bằng sự trung thực, lịch sự, tôn trọng người khác.
d. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm (4HS) trả lời câu hỏi phần thảo luận 1 – SGK tr.19 *Trong các hành vi sau đây, những hành vi nào là vi phạm pháp luật, vi phạm đạo đức và thiếu văn hóa?* 1) *Lén quay phim, chụp ảnh ở nơi có biển*	**1. Giữ gìn đạo đức và văn hóa khi công nghệ kĩ thuật số phát triển** ***<u>* Hoạt động 1:</u>***

cấm quay phim, chụp ảnh. 2) *Nhìn trộm bạn đang nhập mật khẩu tài khoản mạng xã hội (hay thư điện tử) để biết mật khẩu đăng nhập của bạn.* 3) *Ghi âm cuộc tranh cãi của một nhóm bạn và đưa lên mạng xã hội.* 4) *Trêu đùa bằng cách lấy một ảnh của bạn cắt ghép với những ảnh khác để gây cười rồi gửi cho một số bạn.* - GV gợi ý HS cách lập luận về mỗi hành vi: cần *đối chiếu các hành vi được nêu với sự tôn trọng pháp luật, tôn trọng cộng đồng và sự riêng tư của người khác. Tôn trọng pháp luật, tôn trọng cộng đồng và cá nhân khác, không làm gì tổn tại đến cộng đồng và cá nhân khác là người có đạo đức và văn hóa.* - GV yêu cầu các nhóm tìm thêm các ví dụ khác, đặc biệt là những trường hợp thường gặp ở lứa tuổi các em → *VD hành vi vi phạm đạo đức, pháp luật, về văn hóa: quay video rồi phát tán lên mạng hay phát trực tiếp (livestream) lên mạng các vụ bạo lực học đường, đưa thông tin cá nhân của người khác lên mạng khi chưa được phép* - GV chiếu thêm hình ảnh về tình huống sử dụng công nghệ kĩ thuật thiếu văn hóa, vi phạm pháp luật và một số tình huống ở khía cạnh đạo đức, văn hóa * Vi phạm đạo đức, vi pháp luật + *Quay phim trong rạp chiếu phim* + Xem phim tại các trang phim lậu	Hành vi vi phạm pháp luật: Các hành vi 1, 2, 3 vừa vi phạm pháp luật vừa vi phạm đạo đức và thiếu văn hóa Hành vi 4 vi phạm đạo đức và thiếu văn hóa. ***<u>* Kết luận:</u>*** Khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số cần phải tránh vi phạm pháp luật, đồng thời thể hiện đạo đức và văn hóa bằng sự trung thực, lịch sự, tôn trọng người khác.



+ Sử dụng phần mềm bẻ khóa

+ Phát trực tiếp hoặc chia sẻ các vụ bạo lực học

đường

+ Tham gia, chia sẻ, quảng cáo cho các trang web cổ vũ bạo lực, đánh bạc

** Tình huống ở khía cạnh đạo đức, văn hóa* (tận dụng mạng xã hội để lan tỏa những hành động đẹp)

(link video: 4:14 – 6: 53)

- GV nhấn mạnh với HS: *Không đấu tranh với những hiện tượng sử dụng công nghệ kĩ thuật số vi phạm đạo đức và văn hóa thì chính mình cũng là người đồng tình, tiếp tay cho sự phát triển của những hành vi không lành mạnh như vậy.*

- GV kết luận: *Khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số cần phải tránh vi phạm pháp luật, đồng thời thể hiện đạo đức và văn hóa bằng sự trung thực, lịch sự, tôn trọng người khác.*
- GV chiếu video về bộ quy tắc ứng xử trên mạng xã hội (link video)

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS đọc thông tin SGK.19, 20 và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trình bày kết quả thảo luận về những hành vi vi phạm pháp luật, vi phạm đạo đức và thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kĩ thuật số
- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

GV chuyển sang nội dung mới.

Hoạt động 2: Tạo ra sản phẩm số lành mạnh và hợp pháp

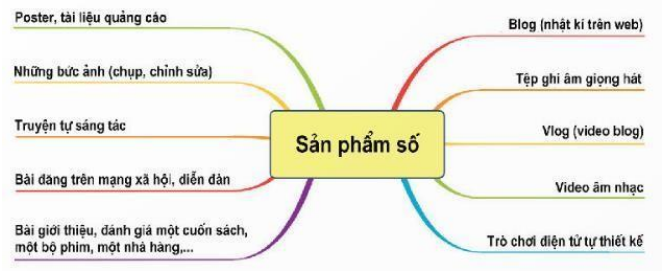
a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS ý thức được việc tôn trọng quyền tác giả của những sản phẩm số và hướng đến việc tạo ra sản phẩm số lành mạnh và hợp

pháp

b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK tr.20, 21 và trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** HS biết cách tạo ra sản phẩm số lành mạnh và hợp pháp

d. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV đặt câu hỏi: *Em hãy nêu một số sản phẩm số được tạo ra bởi HS* - GV mời HS chia sẻ câu trả lời, sau đó chiếu sơ đồ tư duy về các sản phẩm số được tạo ra bởi HS  - GV yêu cầu HS thảo luận trả lời câu hỏi trong phần thảo luận 2, SGK – tr20: *Theo em, khi tạo ra một sản phẩm số như bài viết, video, tranh quảng cáo, ... cần phải tránh những gì? Vì sao?* - GV nhấn mạnh với HS: *các sản phẩm số rất dễ dàng bị sao chép, thay đổi, tức là sản phẩm số dễ bị vi phạm bản quyền. Xã hội có nhiều hiện tượng vi phạm bản quyền sản phẩm số là một xã hội chưa văn minh* - GV chiếu video về việc vi phạm bản quyền (link video) → GV Hướng HS đến ý thức tôn trọng quyền tác giả của những sản phẩm số - GV kết luận: *những sản phẩm số của em phải có mục đích góp phần làm cho xã hội và mỗi người trở nên tốt đẹp hơn, đồng thời cho thấy em biết ứng xử lễ phép, lịch sự, tôn trọng danh dự của chonhs mình và của những người xung quanh.* - GV hướng dẫn HS đọc phần ***Tóm tắt bài học*** – SGK tr.21 để tổng kết lại bài học. **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK mục 2, SGK	**2. Tạo ra sản phẩm số lành mạnh và hợp pháp** **** Hoạt động 2:*** Khi tạo ra một sản phẩm số như bài viết, video, tranh quảng cáo, cần tránh những sai sót sau đây: - Sai sót chính tả và ngữ pháp, nếu sản phẩm chứa nhiều lỗi chính tả và ngữ pháp, có thể gây khó chịu cho người đọc, người xem. - Lỗi kỹ thuật: như âm thanh kém chất lượng, hình ảnh bị mờ hoặc kích thước không phù hợp, … - Thông tin sai lệch, không đúng với thực tế - Lạm dụng hoặc bị cấm về bản quyền như chứa nội dung bị cấm hoặc vi phạm bản quyền, sử dụng hình ảnh, bài viết không xin phép, … **** Kết luận:*** Những sản phẩm số của em phải có mục đích góp phần làm cho xã hội và mỗi người trở nên tốt đẹp hơn, đồng thời cho thấy em biết ứng xử lễ phép, lịch sự, tôn trọng danh dự của chính mình và của những người xung quanh

tr. 20, 21 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về cách tạo ra sản phẩm số lành mạnh và hợp pháp - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận. GV chuyển sang Hoạt động mới.	

C. **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. **Nội dung:** GV nêu nhiệm vụ; HS trả lời để luyện tập các kiến thức đã học.

c. **Sản phẩm học tập:** HS chọn được đáp án đúng cho câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức hoạt động:

Nhiệm vụ 1: Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu: *Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng*

Câu 1. *Đưa thông tin không phù hợp lên mạng có thể bị coi là vi phạm gì?*

A. *Vi phạm pháp luật.*

B. *Vi phạm đạo đức.*

C. *Tùy theo nội dung và hậu quả.*

D. *Không vi phạm..*

Câu 2. *Dạng sản phẩm số em có thể tạo ra là?*

A. *Những bức ảnh(chụp, chỉnh sửa)*

B. *Truyện tự sáng tác*

C. *Bài đăng trên mạng xã hội, diễn đàn*

D. *Cả ba đáp án trên đều đúng.*

Câu 3. *Quyền tác giả là gì?*

A. *Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm mình sáng tạo ra hoặc sở hữu.*

B. *Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm mình không sáng tạo ra hoặc không sở hữu.*

C. *Quyền của tất cả mọi người đối với tác phẩm mình sáng tạo ra hoặc sở hữu.*

D. *Không có quyền tác giả*

Câu 4. *Hoạt động nào dưới đây không vi phạm bản quyền?*

A. *Mạo danh tác giả.*

B. *Sửa chữa, chuyển thể phần mềm mà không được phép của tác giả.*

C. *Sử dụng phần mềm lậu.*

D. *Xem phim, nghe nhạc tại các trang web chính thống*

Câu 5. *Việc nào dưới đây không bị phê phán?*

A. *Phát tán các hình ảnh đồi trụy lên mạng*

B. *Cố ý làm nhiễm virus vào máy tính của trường*

C. *Sao chép phần mềm không có bản quyền*
D. *Tự thay đổi mật khẩu cho máy tính cá nhân của mình*
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS vận dụng kiến thức đã học và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
- GV mời đại diện HS trả lời:
Câu 1. *Đápán C.* **Câu 2.** *Đáp án D.* **Câu 3.** *Đáp án A.*
Câu 4. *Đáp án D.* **Câu 5.** *Đáp án D.*
- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
Nhiệm vụ 2: Trả lời câu hỏi phần Luyện tập SGK tr.21
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập
- GV nêu yêu cầu:
Bài 1. *Trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số, em hãy nêu và phân tích ba trường hợp cụ thể để thấy đó là biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa.* ***Bài 2.*** *Trong một bài viết của em, nếu em sử dụng một bức ảnh lấy trên mạng Internet, một bài thơ của bạn cùng lớp thì em cần làm gì để bài viết của em thể hiện sự tôn trọng bản quyền?*
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS làm việc cá nhân, dựa vào kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
- GV mời đại diện HS trình bày trước lớp:
Bài 1. *Dưới đây là ba trường hợp cụ thể trong sử dụng công nghệ kĩ thuật số mà có thể được coi là vi phạm đạo đức và pháp luật hoặc thiếu văn hóa:*
- *Lạm dụng thông tin cá nhân của người khác: như thu thập, lưu trữ, sử dụng hoặc chia sẻ thông tin cá nhân mà không có sự đồng ý của người đó là vi phạm quyền riêng tư của họ và có thể vi phạm pháp luật. Hành động này cũng thiếu văn hóa, thiếu tôn trọng đối với người khác và có thể gây ra hậu quả tiêu cực.*
- *Phát tán thông tin giả mạo hoặc sai lệch: Một số người có thể sử dụng công nghệ kĩ thuật số để phát tán thông tin giả mạo hoặc sai lệch. Điều này có thể làm cho người đọc hoặc khách hàng tin vào thông tin sai và gây ra hậu quả nghiêm trọng. Việc phát tán thông tin giả mạo hoặc sai lệch không chỉ là vi phạm đạo đức và pháp luật, mà còn thiếu văn hóa và thiếu trách nhiệm.*
- *Truyền tải nội dung vô văn hóa: Sử dụng công nghệ kĩ thuật số cũng cho phép người dùng truyền tải nội dung vô văn hóa như hình ảnh, video hoặc lời nói không đúng mực. Hành động này không chỉ là vi phạm đạo đức và pháp luật, mà còn thiếu văn hóa và gây ra ảnh hưởng xấu đến mọi người trong xã hội*

Bài 2. *Nếu em viết bài có sử dụng một bức ảnh lấy trên mạng thì cần giới thiệu tên tác giả bức ảnh (nếu biết) và đưa địa chỉ trang web mà em đã tải bức ảnh đó*
Nếu bài viết của em có sử dụng một bài thơ của bạn cùng lớp thì trước hết phải được sự đồng ý của bạn và trong bài ciết cần nêu tác giả bài thơ.
- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. **Nội dung:** GV nêu nhiệm vụ; HS vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS trong phần Vận dụng SGK tr.21

d. Tổ chức hoạt động:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện các bài tập sau: *Gia đình bạn Bình vừa lắp đặt camera an ninh để chống trộm. Bác hàng xóm của nhà bạn Bình nêu yêu cầu không để camera quay sang phía sân nhà bác. Theo em, yêu cầu đó có chính đáng không? Vì sao?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

Bác hàng xóm của nhà bạn Bình yêu cầu camera của nhà bạn Bình không quay sang phía sân nhà bác là một yêu cầu chính đáng vì cần tôn trọng sự riêng tư của gia đình người khác.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.

E. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Ôn lại kiến thức đã học.
- Hoàn thành bài tập phần ***Câu hỏi tự kiểm tra*** – SGK tr.21
- Đọc và tìm hiểu trước ***Chủ đề E. Ứng dụng tin học - Bài 1: Lọc dữ liệu***

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

E1. XỬ LÍ VÀ TRỰC QUAN HÓA DỮ LIỆU BẰNG BẢNG TÍNH ĐIỆN TỬ

BÀI 1. LỌC DỮ LIỆU

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. **MỤC TIÊU**

1. **Mục tiêu:** Sau bài học này, HS sẽ:
   - Nêu được cách thiết lập tính năng lọc và sắp xếp dữ liệu cho một bảng dữ liệu
   - Biết cách thực hiện lọc được dữ liệu trong bảng theo giá trị hoặc theo điều kiện

2. Năng lực

Năng lực chung:

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng

nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

Năng lực riêng:

- Phát triển năng lực tự học thông qua việc nghiên cứu cách thiết lập và sắp xếp dữ liệu cho một bảng dữ liệu
- Thực hiện lọc được dữ liệu trong bảng theo giá trị hoặc theo điều kiện

3. Phẩm chất

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo.
- Củng cố tinh thần yêu nước và trách nhiệm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. **Đối với giáo viên**

- SGK, SGV, SBT Tin học 8.
- Tệp bảng tính có chứa dữ liệu như ở Hình 1 SGK – tr22
- Máy tính, máy chiếu.
- **Đối với học sinh: SGK, SBT Tin học 8.**

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. **Mục tiêu:** Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** HS trả lời được câu hỏi:

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV sử dụng Hình 1 trong SGK để HS liên hệ thực tế và trả lời câu hỏi phần khởi động: *Em có một bảng thống kê số lượng học sinh giỏi của các lớp trong trường. Nếu chỉ muốn hiển thị các lớp có tỉ lệ số học sinh giỏi lớn hơn 15% thì em phải làm thế nào?*

	A	B	C	D
1	THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI			
2	Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ
3	6A	39	6	15.4%
4	6B	42	4	9.5%
5	6C	40	4	10.0%
6	7A	41	7	17.1%
7	7B	40	5	12.5%
8	7C	38	6	15.8%
9	8A	39	5	12.8%
10	8B	41	8	19.5%
11	8C	39	7	17.9%
12	9A	38	4	10.5%
13	9B	40	5	12.5%
14	9C	39	4	10.3%

Hình 1. Bảng thống kê số lượng học sinh giỏi

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi: *Sử dụng tính năng lọc trong bảng tính điện tử*
- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Làm thế nào để thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu, chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – **Bài 1: Lọc dữ liệu***

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1: Thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS biết cách thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu

b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK.22 thực hành và trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** HS thực hành thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu

d. Tổ chức hoạt động:

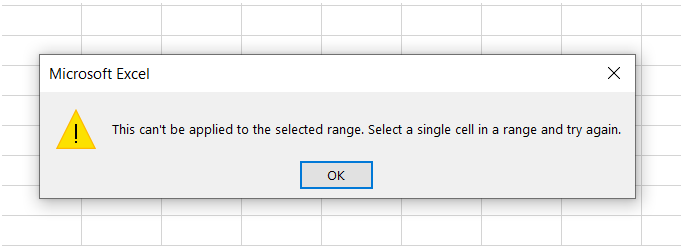
<table>
<tr><th>HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS</th><th>DỰ KIẾN SẢN PHẨM</th></tr>
<tr>
<td>

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.22 cho biết các bước thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu
- GV nhấn mạnh ý nghĩa của Bước 1 dùng để xác định vùng dữ liệu

+ Nếu chỉ muốn lọc trên một vài dữ liệu, tại Bước 1 cần chọn dãy các cột em quan tâm trên dòng tiêu đề của bảng.

+ Khi làm không đúng bước 1(chọn một ô ngoài vùng bảng dữ liệu cần sắp xếp) thì phần mềm đưa ra thông báo và không có các biểu tượng tính năng sắp xếp và lọc (hình 3)



Thông báo khi Excel không xác định được vùng bảng dữ liệu

Hình 3. Sau khi thiết lập bộ lọc

- GV tổ chức cho HS tự thực hành khám phá theo hướng dẫn tại cuối trang 22 của SGK

GV yêu cầu HS làm việc cá nhân thực hiện yêu cầu trong mục hoạt động: *Hãy thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu cho bảng dữ liệu trong Hình 1 và so sánh các kết quả thu được khi lần lượt nháy chuột vào biểu tượng* ▼ *trên dòng tiêu đề các cột **Lớp** và cột **Sĩ số**.*

- GV kết luận về cách thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu : *Trên dải lệnh Data, trong nhóm lệnh Sort & Filter, sử dụng lệnh Filter để thiết lập/ hủy tính năng sắp xếp và lọc cho một bảng dữ liệu*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS đọc thông tin SGK.22, 23, thực hành và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

</td>
<td>

1. Thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu

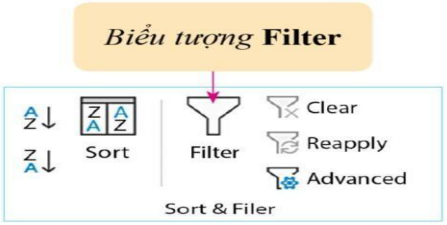
Bước 1. Nháy chuột vào một ô tính bất kì trong bảng dữ liệu cần sắp xếp hoặc lọc (Ví dụ ô C10 trong hình 1)

	A	B	C	D
1	THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI			
2	Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ
3	6A	39	6	15.4%
4	6B	42	4	9.5%
5	6C	40	4	10.0%
6	7A	41	7	17.1%
7	7B	40	5	12.5%
8	7C	38	6	15.8%
9	8A	39	5	12.8%
10	8B	41	8	19.5%
11	8C	39	7	17.9%
12	9A	38	4	10.5%
13	9B	40	5	12.5%
14	9C	39	4	10.3%

Hình 1. Bảng thống kê số lượng học sinh giỏi

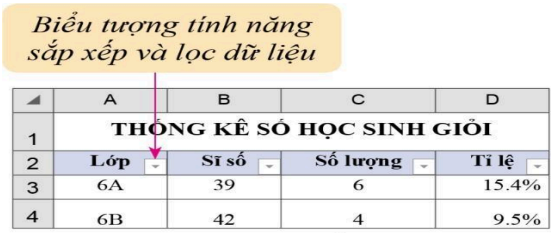
Bước 2. Chọn dải lệnh Data trên bảng chọn chức năng

Bước 3. Nháy chuột vào biểu tượng Filter (Hình 2) trong nhóm lệnh Sort & Filter



*Hình 2. Nhóm lệnh **Sort & Filter***

Sau bước 3 biểu tượng ▼ sẽ xuất hiện tại cạnh bên phải các ô tiêu đề của tất cả các cột trong vùng dữ liệu (hình 3). Lúc này, bảng dữ liệu đã sẵn sàng cho các thao tác sắp xếp và lọc dữ liệu



Hình 3. Sau khi thiết lập bộ lọc

**** Hoạt động (SGK – tr23)***

- Chọn bảng dữ liệu cần sắp xếp và lọc.
- Nhấn vào tab Data trên thanh công cụ.
- Nháy chuột vào biểu tượng Filter trong nhóm lệnh Sort and Filter
- So sánh kết quả

+ Khi chọn tiêu đề lớp:

</td>
</tr>
</table>

- GV mời đại diện HS trình bày về: *thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu*
- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

GV chuyển sang nội dung mới.

	A	B	C	D
1	THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI			
2	Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ
3	6A	39	6	15.4%
4	6B	42	4	9.5%
5	6C	40	4	10.0%
6	7A	41	7	17.1%
7	7B	40	5	12.5%
8	7C	38	6	15.8%
9	8A	39	5	12.8%
10	8B	41	8	19.5%
11	8C	39	7	17.9%
12	9A	38	4	10.5%
13	9B	40	5	12.5%
14	9C	39	4	10.3%

+ Khi chọn sĩ số lớp:

	A	B	C	D
1	THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI			
2	Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ
3	7C	38	6	15.8%
4	9A	38	4	10.5%
5	6A	39	6	15.4%
6	8A	39	5	12.8%
7	8C	39	7	17.9%
8	9C	39	4	10.3%
9	6C	40	4	10.0%
10	7B	40	5	12.5%
11	9B	40	5	12.5%
12	7A	41	7	17.1%
13	8B	41	8	19.5%
14	6B	42	4	9.5%

Hoạt động 2: Thực hiện lọc dữ liệu

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS thực hiện được lọc dữ liệu theo giá trị và lọc theo điều kiện

b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK, thực hành và trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** HS thực hành lọc dữ liệu theo giá trị và theo điều kiện

d. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV tổ chức cho HS tự thực hành khám phá theo hướng dẫn các bước tại trang 23 và 24 trong SGK để thực hành lọc dữ liệu theo giá trị và theo điều kiện *- Lưu ý: GV chuẩn bị sẵn tệp dữ liệu bảng tính như trong Hình 1 để HS thực hành* GV quay lại yêu cầu trong câu hỏi phần khởi động để minh họa chức năng lọc trong bảng tính giúp giải - quyết được yêu cầu thực tế đã nêu ở đầu bài học - GV mời đại diện 2 HS lên thực hiện yêu cầu trong phần khởi động theo cả hai cách lọc theo giá trị và theo điều kiện (mỗi HS thực hiện một cách) - GV yêu cầu HS so sánh hai cách thực hiện lọc theo dữ liệu và lọc theo điều kiện *→ Kết quả lọc theo cả hai cách là như nhau. Tuy nhiên lọc theo điều kiện thường sẽ nhanh hơn và tổng quát hơn.* - GV kết luận lại về 2 cách lọc dữ liệu: *+ Lọc theo giá trị bằng cách giữ lại các đánh dấu trong hộp kiểm tra bên cạnh các giá trị dữ liệu muốn hiển thị.* *+ Lọc theo điều kiện bằng cách sử dụng danh sách các điều kiện của tùy chọn **Number Filters** hoặc **Text Filters*** **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**	**2. Thực hiện lọc dữ liệu** - Lọc theo giá trị bằng cách giữ lại các đánh dấu trong hộp kiểm tra bên cạnh các giá trị dữ liệu muốn hiển thị. - Lọc theo điều kiện bằng cách sử dụng danh sách các điều kiện của tùy chọn **Number Filters** hoặc **Text Filters**

- HS đọc thông tin SGK mục 2 SGK tr. 24, 25, thực hành và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về: thực hiện lọc dữ liệu theo giá trị và theo điều kiện - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận. GV chuyển sang Hoạt động mới.	

Hoạt động 3: Thực hành

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS khám phá được tính năng lọc theo điều kiện với kiểu văn bản và kiểu số; đánh giá được sự thay đổi kết quả lọc khi thêm hoặc bớt điều kiện

b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS thực hành và trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** HS thực hành lọc dữ liệu theo điều kiện

d. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV tổ chức cho HS làm việc nhóm thực hành theo các nhiệm vụ được nêu trong mục 3 SGK – tr24 *Lưu ý: GV chuẩn bị sẵn tệp dữ liệu bảng tính như trong Hình 1 để HS thực hành* - HS thực hành, thảo luận và so sánh kết quả với các bạn khác - GV yêu cầu HS dựa vào kết quả thực hành đánh giá sự thay đổi kết quả lọc khi thêm hoặc bớt điều kiện **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK mục 2 SGK tr. 24, 25, thực hành và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về: thực hiện lọc dữ liệu theo giá trị và theo điều kiện - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận. GV chuyển sang Hoạt động mới.	**3. Thực hành** **Nhiệm vụ:** Sử dụng trang tính với bảng dữ liệu trong Hình 1, hãy lần lượt thực hiện các công việc sau: – Trên cột **Lớp**, sử dụng tuỳ chọn **Text Filters** và điều kiện **Begins With...** để được hộp thoại như Hình 8. Điền các tham số thích hợp để hiển thị các lớp thuộc khối **7**. *Hình 8. Hộp thoại **Custom Autofilter** khi chọn điều kiện **Begins With...** của tuỳ chọn **Text Filters*** - Sử dụng tuỳ chọn **Number Filters** và điều kiện **Greater Than…** trên cột **Số lượng để** lọc bổ sung, chỉ hiện thị khối 7 có trên 5 học sinh giỏi - Hủy bỏ bộ lọc trên cột **Lớp** và quan sát kết quả hiển thị - Hủy bỏ toàn bộ các bộ lọc để bảng dữ liệu trở về trạng thái ban đầu như ở Hình 1

	A	B	C	D
1	THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI			
2	Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ
3	6A	39	6	15.4%
4	6B	42	4	9.5%
5	6C	40	4	10.0%
6	7A	41	7	17.1%
7	7B	40	5	12.5%
8	7C	38	6	15.8%
9	8A	39	5	12.8%
10	8B	41	8	19.5%
11	8C	39	7	17.9%
12	9A	38	4	10.5%
13	9B	40	5	12.5%
14	9C	39	4	10.3%

Hình 1. Bảng thống kê số lượng học sinh giỏi

C. **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. **Nội dung:** GV nêu nhiệm vụ; HS trả lời để luyện tập các kiến thức đã học.

c. **Sản phẩm học tập:** HS chọn được đáp án đúng cho câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức hoạt động:

Nhiệm vụ 1: Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu: *Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng*

Câu 1. *Trước khi bắt đầu thao tác lọc dữ liệu thì em cần?*

A. *Chọn dải lệnh Data*
B. *Nháy chuột vào một ô bất kì trong bảng dữ liệu cần sắp xếp hoặc lọc*
C. *Nháy chuột vào biểu tượng Filter*
D. *Nháy chuột vào biểu tượng* ▼.

Câu 2. *Lọc và sắp xếp dữ liệu nằm trong dải lệnh nào dưới đây?*

A. *Home* B. *Insert* C. *Data* D.*Formulas*

Câu 3. *Nếu chỉ muốn lọc trên một vài cột dữ liệu thì?*

A. *Chọn tất cả các cột dữ liệu* B. *Chọn ra một vài cột dữ liệu bất kì*
C. *Chọn dãy các cột mà em quan tâm* D. *Chọn ô nằm ngoài cột dữ liệu*

Câu 4. *Để bỏ lọc dữ liệu trên một cột thì*

A. *Chọn vào ô loc và nhấn Delete*
B. *Đánh dấu chọn tại hộp kiểm tra cạnh từ Select All*
C. *Xóa bảng dữ liệu*
D. *Đáp án khác*

Câu 5. *Lọc theo điều kiện bằng cách?*

A. *Sử dụng danh sách điều kiện của tùy chọn Number Filters hoặc Text Filters*
B. *Sử dụng danh sách điều kiện của tùy chọn Text Filters*
C. *Sử dụng danh sách điều kiện của tùy chọn Number Filters*
D. *Giữ lại các đánh dấu trong hộp kiểm tra bên cạnh các giá trị dữ liệu muốn hiển thị*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS vận dụng kiến thức đã học và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

Câu 1. *Đáp án B.* **Câu 2.** *Đáp án C.* **Câu 3.** *Đáp án C.* **Câu 4.** *Đáp án B.* **Câu 5.** *Đáp án A.*

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

Nhiệm vụ 2: Trả lời câu hỏi phần Tự kiểm tra SGK tr.25

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu:

Câu 1. *Để hủy toàn bộ các bộ lọc của một bảng dữ liệu, cần thực hiện như thế nào?*

Câu 2. *Điều kiện Begins With … trong tùy chọn Text Filters có ý nghĩa gì?*

Câu 3. *Cho danh sách điểm trung bình môn Tin học của toàn khối 8. Để hiển thị nhóm các bạn có điểm trung bình môn từ 9.0 trở lên cần sử dụng điều kiện nào trong danh sách các điều kiện của tùy chọn Number Filters?*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS làm việc cá nhân, dựa vào kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trình bày trước lớp:

Câu 1. *Để hủy toàn bộ các bộ lọc của một bảng dữ liệu, trên dải lệnh* ***Data,*** *nháy chuột vào biểu tượng* ***Filter*** *trong nhóm lệnh* ***Sort & Filter***

Câu 2. *Điều kiện* ***Begins With…*** *trong tùy chọn* ***Text Filters*** *để thiết lập các điều kiện so sánh bằng giữa chuỗi gồm một số kí tự liên tiếp bắt đầu của nội dung trong ô tính và một chuỗi kí tự cho trước*

Câu 3. *Trong tùy chọn Number Filters, lựa chọn điều kiện lọc* ***Greater Than Or Equal To…****, giá trị cần nhập để so sánh là 9.0.*

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. **Nội dung:** GV nêu nhiệm vụ; HS vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS trong phần Vận dụng SGK tr.25

d. Tổ chức hoạt động:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện các bài tập sau: *Sử dụng trang tính với bảng dữ liệu trong Hình 1, hãy thực hiện các công việc sau:*

- *Lọc theo điều kiện để hiển thị chỉ các lớp khối 7 và khối 8.*
- *Lọc theo điều kiện để hiển thị chỉ các lớp có tỉ lệ số học sinh giỏi của lớp lớn hơn tỉ lệ học sinh giỏi của toàn trường.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

- *Để lọc bảng dữ liệu trong Hình 1 để hiển thị chỉ các lớp khối 7 và khối 8, em có thể làm theo các bước sau:*

+ Chọn bảng dữ liệu bằng cách nhấp vào một ô bất kỳ trong bảng.

+ Trên thanh menu, chọn "Data" và sau đó chọn "Filter".

+ Trên dòng tiêu đề của cột "Lớp", nhấp vào biểu tượng lọc (hình tam giác) để mở danh sách lọc.

+ Bỏ chọn hết các lớp khác khối 7 và 8 bằng cách nhấp vào ô "Select All" và sau đó bỏ chọn ô của các lớp không phải khối 7 và khối 8.

+ Nhấn nút "OK" để áp dụng bộ lọc

THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI			
Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ
7A	41	6	14.6%
7B	40	7	17.5%
7C	38	5	13.2%
8A	39	8	20.5%
8B	41	4	9.8%
8C	39	5	12.8%

.

- Lọc theo điều kiện để hiển thị chỉ các lớp có tỉ lệ số học sinh giỏi của lớp lớn hơn tỉ lệ học sinh giỏi của toàn trường.

*+ Tính tỉ lệ số học sinh giỏi của toàn trường bằng cách chia tổng số học sinh giỏi cho tổng số học sinh và nhân với 100 để tính phần trăm, sử dụng hàm **sum***

THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI							
Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ				
6A	39	4	10.3%	Trường	476	65	13.7%
6B	42	4	9.5%				
6C	40	5	12.5%				
7A	41	6	14.6%				
7B	40	7	17.5%				
7C	38	5	13.2%				
8A	39	8	20.5%				
8B	41	4	9.8%				
8C	39	5	12.8%				
9A	38	4	10.5%				
9B	40	7	17.5%				
9C	39	6	15.4%				

+ Chọn bảng dữ liệu bằng cách nhấp vào một ô bất kỳ trong bảng.

+ Trên thanh menu, chọn "Data" và sau đó chọn "Filter".

+ Trên dòng tiêu đề của cột "Tỉ lệ (%)", nhấp vào biểu tượng lọc (hình tam giác) để mở danh sách lọc.

+ Chọn "Number Filters" và sau đó chọn "Greater Than" trong danh sách.

+ Trong hộp thoại "Custom AutoFilter", nhập tỉ lệ số học sinh giỏi của toàn trường vào ô "is greater than" và sau đó nhấn nút "OK".

+ Sau khi bộ lọc được áp dụng, chỉ các lớp có tỉ lệ số học sinh giỏi của lớp lớn hơn tỉ lệ học sinh giỏi của toàn trường sẽ được hiển thị trong bảng dữ liệu.

THỐNG KÊ SỐ HỌC SINH GIỎI			
Lớp	Sĩ số	Số lượng	Tỉ lệ
7A	41	6	14.6%
7B	40	7	17.5%
8A	39	8	20.5%
9B	40	7	17.5%
9C	39	6	15.4%

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.
E. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Ôn lại kiến thức đã học.
- Đọc và tìm hiểu trước ***Bài 2: Sắp xếp dữ liệu***

BÀI 2. SẮP XẾP DỮ LIỆU

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Mục tiêu

Sau bài học này, HS sẽ:

- Nêu được cách thực hiện sắp xếp dữ liệu trong một bảng dữ liệu
- Trình bày được cách sử dụng hộp thoại sắp xếp để sắp xếp trên nhiều cột của bảng

2. Năng lực

Năng lực chung:

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

Năng lực riêng:

- Phát triển năng lực tự học thông qua việc thực hiện sắp xếp dữ liệu trong một bảng tính dữ liệu
- Sử dụng hộp thoại sắp xếp để sắp xếp trên nhiều cột của bảng
- Nêu được một số tình huống cụ thể cần sử dụng chức năng sắp xếp

3. Phẩm chất

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo.
- Củng cố tinh thần yêu nước và trách nhiệm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên:

- SGK, SGV, SBT Tin học 8.
- Tệp dữ liệu như ở Hình 2 trong SGK
- Máy tính, máy chiếu.

2. **Đối với học sinh**

- SGK, SBT Tin học 8.

III. **TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

A. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG**

a. Mục tiêu: Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: HS trả lời được câu hỏi:

d. **Tổ chức thực hiện:**

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV chia HS thành các nhóm, yêu cầu các nhóm cùng liệt kê ra các tình huống trong một thời gian khoảng từ 1 đến 2 phút: *Em hãy nêu một số tình huống cần có một bảng dữ liệu đã sắp xếp và nêu những tiêu chí sắp xếp tương ứng.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS làm việc nhóm trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS các nhóm trả lời câu hỏi: *một số tình huống cần có một bảng dữ liệu đã sắp xếp và nêu những tiêu chí sắp xếp tương ứng.*
- *Bảng dữ liệu sản phẩm của một công ty: Sắp xếp theo tên sản phẩm hoặc theo giá để giúp khách hàng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo yêu cầu của họ.*
- *Bảng dữ liệu doanh thu của một công ty: Sắp xếp theo tháng hoặc theo năm để giúp quản lý dễ dàng theo dõi sự thay đổi doanh thu theo thời gian.*
- *Bảng dữ liệu học sinh trong một trường học: Sắp xếp theo điểm số hoặc theo tên học sinh để giúp giáo viên và phụ huynh dễ dàng theo dõi tiến trình học tập của học sinh*

Bảng dữ liệu khách hàng của một cửa hàng: Sắp xếp theo địa chỉ hoặc theo số điện thoại để giúp nhân viên cửa hàng dễ dàng tìm kiếm thông tin khách hàng.

- *Bảng dữ liệu nhân viên của một công ty: Sắp xếp theo tên nhân viên hoặc theo chức*

vụ để giúp quản lý dễ dàng quản lý và theo dõi tiến độ công việc của nhân viên.

- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Làm thế nào để sắp xếp dữ liệu trên một cột và trên nhiều cột, chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – **Bài 2: Sắp xếp dữ liệu***

B. **HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC Hoạt động 1: Sắp xếp dữ liệu trên một cột**

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS biết cách sắp xếp dữ liệu trên một cột

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK.26, 27 thực hành và trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: HS thực hành sắp xếp dữ liệu trên một cột

d. **Tổ chức hoạt động:**

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu đọc thông tin mục 1 – SGK tr.26 và trả lời câu hỏi *+ Mục đích của việc sắp xếp một bảng dữ liệu là gì?* *→ Nhằm hoán đổi vị trí các hàng trong bảng dựa trên nội dung của một cột cụ thể để giá trị dữ liệu trên các bảng của cột đó được sắp xếp theo thứ tự tăng dần hoặc giảm dần* *+ Dữ liệu được sắp xếp có thể ở những dạng nào?*	**1. Sắp xếp dữ liệu trên một cột** **<u>* Hoạt động 1:</u>** - Thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu cho bảng BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC Lớp | Sĩ số | Tốt | Khá | Đạt | Chưa đạt 6A | 41 | 5 | 21 | 15 | 0 6B | 40 | 7 | 21 | 11 | 1 6C | 41 | 6 | 22 | 13 | 0 7A | 39 | 7 | 23 | 9 | 0 7B | 40 | 5 | 21 | 13 | 1 7C | 39 | 7 | 17 | 15 | 0 8A | 38 | 6 | 18 | 14 | 0 8B | 40 | 5 | 21 | 14 | 0 8C | 38 | 5 | 18 | 15 | 0 9A | 38 | 3 | 24 | 11 | 0 9B | 38 | 6 | 17 | 15 | 0 9C | 40 | 4 | 19 | 15 | 2

→ Dữ liệu được sắp xếp có thể ở dạng văn bản, dạng số hoặc dạng thời gian

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm thực hiện nhiệm vụ trong phần hoạt động 1 SGK – tr26: *Hãy tạo bảng dữ liệu thống kê xếp loại học lực các lớp như ở Hình 2, rồi thiết lập tính năng sắp xếp và lọc dữ liệu cho bảng. Tiếp đến, nháy chuột vào biểu tượng* ▼ *trong cột **Sĩ số** và lựa chọn mục **Sort Smallest to Largest**.*

Em nhận xét gì về sự thay đổi của biểu tượng ▼ *trong cột **Sĩ số** và sự thay đổi cách hiển thị dữ liệu trong bảng?*

- GV tiếp tục yêu cầu HS đọc nội dung trong mục 1 SGK – tr26, 27 tự thực hành khám phá sắp xếp trên một cột dự liệu theo 3 bước hướng dẫn trong SGK

→ GV quan sát, hỗ trợ học sinh nếu cần thiết

- GV chiếu hình 2 và hình 3 trên 1 trang chiếu, yêu cầu HS giải thích về sự thay đổi dữ liệu trong bảng trước và sau khi sắp xếp

Nháy chuột vào biểu tượng ▼ trong cột ***Sĩ số*** và lựa chọn mục ***Sort Smallest to Largest.***

BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC

Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
8A	38	6	18	14	0
8C	38	5	18	15	0
9A	38	3	24	11	0
9B	38	6	17	15	0
7A	39	7	23	9	0
7C	39	7	17	15	0
6B	40	7	21	11	1
7B	40	5	21	13	1
8B	40	5	21	14	0
9C	40	4	19	15	2
6A	41	5	21	15	0
6C	41	6	22	13	0

- Kí hiệu chuyển thành

Dữ liệu được sắp xếp theo chiều tăng dần của cột sĩ số

**** Sắp xếp dữ liệu trên một cột***

- Bước 1: Chọn một ô tính bất kì trong cột muốn sắp xếp dữ liệu

- Bước 2: Chọn dải lệnh **Data**

- Bước 3: Nháy chuột vào biểu tượng trong nhóm lệnh **Sort & Filter** (*Hình 1)* để sắp xếp theo thứ tự tăng dần

(hoặc biểu tượng để sắp xếp theo thứ tự giảm dần) của giá trị trong cột muốn sắp xếp

b

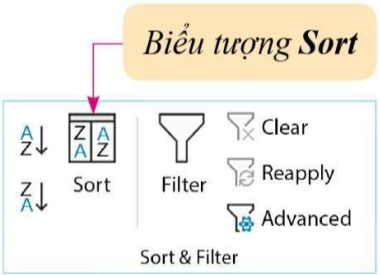
	A	B	C	D	E	F
1	BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC					
2	Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
3	6A	41	5	21	15	0
4	6B	40	7	21	11	1
5	6C	41	6	22	13	0
6	7A	39	7	23	9	0
7	7B	40	5	21	13	1
8	7C	39	7	17	15	0
9	8A	38	6	18	14	0
10	8B	40	5	21	14	0
11	8C	38	5	18	15	0
12	9A	38	3	24	11	0
13	9B	38	6	17	15	0
14	9C	40	4	19	15	2

Hình 2. Ví dụ bảng thống kê xếp loại học lực các lớp trong toàn trường

	A	B	C	D	E	F
1	BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC					
2	Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
3	6A	41	5	21	15	0
4	6C	41	6	22	13	0
5	6B	40	7	21	11	1
6	7B	40	5	21	13	1
7	8B	40	5	21	14	0
8	9C	40	4	19	15	2
9	7A	39	7	23	9	0
10	7C	39	7	17	15	0
11	8A	38	6	18	14	0
12	8C	38	5	18	15	0
13	9A	38	3	24	11	0
14	9B	38	6	17	15	0

*Hình 3. Ví dụ bảng thống kê xếp loại học lực sắp xếp theo thứ tự giảm dần của cột **Sĩ số***

- GV có thể gợi ý HS so sánh hai dòng dữ liệu tương ứng với hai lớp khác nhau như lớp 6B và 6C:



*Hình 1. Nhóm lệnh **Sort & Filter***

+ Trong hình 2 lớp 6B ở dòng 4, 6C ở dòng 5 *+ Trong hình 3 lớp 6B ở dòng 5, 6C ở dòng 4* → HS phát hiện được: S*ự hoán đổi toàn bộ dữ liệu của các dòng 4 và 5 cho nhau, mặc dù điều kiện sắp xếp chỉ xác định trên một cột dữ liệu* ***Sĩ số*** · GV kết luận lại cho HS về cách sắp xếp dữ liệu trên một cột: *Trên dải lệnh Data, trong nhóm lệnh* ***Sort & Filter*** *chọn biểu tượng* *hoặc* *để sắp xếp một hàng dữ liệu theo trật tự tăng dần hoặc giảm dần* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** · HS đọc thông tin SGK.25, 26 thực hành và trả lời câu hỏi. · GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** · GV mời đại diện HS trình bày về cách sắp xếp dữ liệu trên một cột · GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV chuyển sang nội dung mới.	

Hoạt động 2: Sắp xếp dữ liệu trên nhiều cột

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS biết cách sắp xếp dữ liệu trên nhiều cột và có thể phân biệt được cột chính, cột phụ trong tình huống cần sắp xếp trên nhiều cột

b

dữ liệu

b. **Nội dung:** GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK tr.27, 28, thực hành và trả lời câu hỏi.

c. **Sản phẩm học tập:** HS thực hành sắp xếp dữ liệu trên nhiều cột

d. **Tổ chức hoạt động:**

<table>
<tr><th>HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS</th><th>DỰ KIẾN SẢN PHẨM</th></tr>
<tr>
<td>

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm thực hiện nhiệm vụ trong phần hoạt động 2 SGK – tr27: *Trên bảng dữ liệu ở Hình 2, em hãy thực hiện lần lượt các yêu cầu sau:*

*+ Sắp xếp theo thứ tự tăng dần của cột **Tốt***

*+ Sắp xếp theo thứ tự giảm dần của cột **Sĩ số***

Hãy quan sát cách sắp xếp số lượng học sinh xếp loại tốt của các lớp có cùng sĩ số. Em hãy nhận xét về cách hiển thị dữ liệu trong bảng?

	A	B	C	D	E	F
1	BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC					
2	Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
3	6A	41	5	21	15	0
4	6B	40	7	21	11	1
5	6C	41	6	22	13	0
6	7A	39	7	23	9	0
7	7B	40	5	21	13	1
8	7C	39	7	17	15	0
9	8A	38	6	18	14	0
10	8B	40	5	21	14	0
11	8C	38	5	18	15	0
12	9A	38	3	24	11	0
13	9B	38	6	17	15	0
14	9C	40	4	19	15	2

Hình 2. Ví dụ bảng thống kê xếp loại học lực các lớp trong toàn trường

</td>
<td>

2. Sắp xếp dữ liệu trên nhiều cột

<u>* Hoạt động 2:</u>

- Sắp xếp theo thứ tự tăng dần của cột **Tốt**

BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC					
Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
9A	38	3	24	11	0
9C	40	4	19	15	2
6A	41	5	21	15	0
7B	40	5	21	13	1
8B	40	5	21	14	0
8C	38	5	18	15	0
6C	41	6	22	13	0
8A	38	6	18	14	0
9B	38	6	17	15	0
6B	40	7	21	11	1
7A	39	7	23	9	0
7C	39	7	17	15	0

- Sắp xếp theo thứ tự giảm dần của cột **Sĩ số**

BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC					
Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
6A	41	5	21	15	0
6C	41	6	22	13	0
9C	40	4	19	15	2
7B	40	5	21	13	1
8B	40	5	21	14	0
6B	40	7	21	11	1
7A	39	7	23	9	0
7C	39	7	17	15	0
9A	38	3	24	11	0
8C	38	5	18	15	0
8A	38	6	18	14	0
9B	38	6	17	15	0

- Nhận xét: Trong các dòng bằng nhau trên cột **Sĩ số,** giá trị trên cột **Tốt** được sắp xếp tăng dần. Khi xét trên toàn bộ bảng dữ liệu tương ứng với 12 lớp, giá trị trên cột **Tốt** không còn theo thứ tự tăng dần.

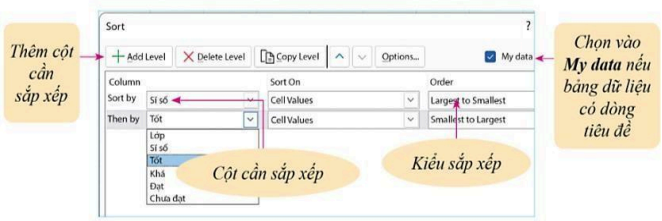
</td>
</tr>
</table>

GV lưu ý với HS: *Khi thực hiện hai yêu cầu cần đảm bảo thứ tự lần lượt, nhưng cách thực hiệnc ó thể theo cách dùng nút lệnh tượng*

(hoặc

*) trên dải lệnh hoặc bằng cách thiết lập tính năng sắp xếp và lọc tại các cột tương ứng (cột **Tốt** và cột **Sĩ số**)*

GV giới thiệu với HS hộp thoại sắp xếp như trong hình 4 tại trang 28 SGK



Hình 4. Hộp thoại sắp xếp

GV nhấn mạnh với HS cụm từ **Sort by** và **Then by** thể hiện được ý cột chính, cột phụ rõ ràng hơn

GV lưu ý với HS: *Khi có nhiều cột trong hộp thoại **Sort** được chọn, tiêu chuẩn sắp xếp được ưu tiên giảm dần theo danh sách cột từ trên xuống dưới.*

- GV yêu cầu HS đọc mục 2 – SGK tr.27, 28 thực hành theo nhóm (2 HS) sắp xếp dữ liệu trong Hình 2 theo hướng dẫn 3 bước trong SGK để được kết quả như hoạt động 2.

+ Bước 1. Lựa chọn cột cần sắp xếp và kiểu sắp xếp tăng dần hay giảm dần

*+ Bước 2. Nếu cần thiết, chọn lệnh **Add Level** để thêm cột muốn sắp xếp, tiếp tục thực hiện chọn cột cần sắp xếp và kiểu sắp xếp tăng dần*

**** Kết luận:***

- Excel cho phép sắp xếp lại các dòng trong bảng dữ liệu dựa trên nội dung của nhiều cột
- Dùng hộp thoại sắp xếp là cách đơn giản để thực hiện sắp xếp dựa trên nội dung của nhiều cột
- Cách để mở hộp thoại sắp xếp: Trên dải lệnh **Data,** trong nhóm lệnh **Sort & Filter**, chọn biểu tượng

hay giảm dần *+ Bước 3. Nháy chuột vào lệnh **OK** để thu được kết quả mong muốn* - GV kết luận: *Trên dải lệnh **Data,** trong nhóm lệnh **Sort & Filter**, chọn biểu tượng* *để hiển thị hộp thoại sắp xếp cho phép sắp xếp bảng theo nhiều cột khác nhau.* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK tr. 27, 28, thực hành và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về cách sắp xếp dữ liệu trên nhiều cột - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận. GV chuyển sang Hoạt động mới.	

C. **HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. Nội dung: GV nêu nhiệm vụ; HS trả lời để luyện tập các kiến thức đã học.

c. Sản phẩm học tập: HS chọn được đáp án đúng cho câu hỏi trắc nghiệm.

d. **Tổ chức hoạt động:**

Nhiệm vụ 1: Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu: *Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng*

Câu 1. *Để thêm cột muốn sắp xếp thì chọn lệnh?*

A. *Sort* *B. Filter* *C. Add Level* *D. Then by*

Câu 2. *Khi có nhiều cột trong hộp thoại Sort thì tiêu chuẩn sắp xếp được?*

A. *Tăng dần theo danh sách cột từ trên xuống dưới*

B. *Ưu tiên và giảm dần theo danh sách cột từ dưới lên trên*

C. *Ưu tiên và giảm dần theo danh sách cột từ trên xuống dưới*

D. *Giảm dần theo danh sách cột từ trên xuống dưới*

Câu 3. *Dữ liệu được sắp xếp có thể ở những dạng nào?*

A. *Dạng văn bản, dạng số hoặc dạng thời gian*

B. *Dạng văn bản, dạng thời gian hoặc dạng hình ảnh*

C. *Dạng số, dạng thời gian hoặc dạng hình ảnh*

D. *Dạng văn bản, dạng số hoặc dạng hình ảnh*

Câu 4. *Bước đầu tiên để sắp xếp dữ liệu trên một cột là:*

A. *Chọn một ô tính bất kì trong bảng dữ liệu cần sắp xếp*

B. *Chọn một ô bất kì trong cột muốn sắp xếp dữ liệu*

C. *Chọn dải lệnh Data*

D. Nháy chuột vào biểu tượng *trong nhóm lệnh* ***Sort & Filter*** *để sắp xếp theo thứ tự tăng dần*

Câu 5. *Excel cho phép sắp xếp lại các dòng trong bảng dữ liệu dựa trên?*

A. *Nội dung của nhiều hàng* *C. Nội dung của nhiều cột*

B. *Nội dung của nhiều ô* *D. Đáp án khác.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS vận dụng kiến thức đã học và trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

Câu 1.

Đáp án C.

Câu 3.

Đáp án A.

Câu 2.

Đáp án C.

Câu 4.

Đáp án B.

Câu 5.

Đáp án C.

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

Nhiệm vụ 2: Trả lời câu hỏi phần Luyện tập SGK tr.28

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu: *Em hãy thực hiện sắp xếp các lớp ở bảng dữ liệu trong Hình 2 theo thứ tự tăng dần của số lượng học sinh xếp loại học lực Tốt, rồi tới Khá và sau cùng là Đạt.*

	A	B	C	D	E	F
1	BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC					
2	Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
3	6A	41	5	21	15	0
4	6B	40	7	21	11	1
5	6C	41	6	22	13	0
6	7A	39	7	23	9	0
7	7B	40	5	21	13	1
8	7C	39	7	17	15	0
9	8A	38	6	18	14	0
10	8B	40	5	21	14	0
11	8C	38	5	18	15	0
12	9A	38	3	24	11	0
13	9B	38	6	17	15	0
14	9C	40	4	19	15	2

Hình 2. Ví dụ bảng thống kê xếp loại học lực các lớp trong toàn trường

- **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS làm việc cá nhân, dựa vào kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

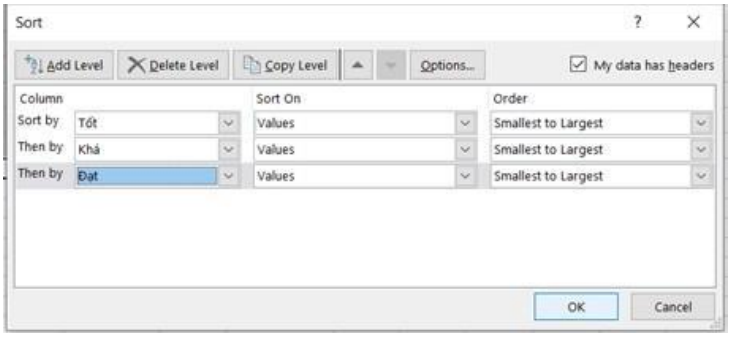
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trình bày trước lớp:

+ Trên thanh công cụ Data chọn Sort hiển thị hộp thoại

+ Khi hộp thoại xuất hiện lựa chọn cột Tốt, sau đó chọn lệnh Add level thêm cột Khá và Đạt, tất cả sắp xếp theo thứ tự Smallest to Largest.



- *Sau đó chọn OK, kết quả thu được như sau:*

BẢNG XẾP LOẠI HỌC LỰC

Lớp	Sĩ số	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạt
9A	38	3	24	11	0
9C	40	4	19	15	2
8C	38	5	18	15	0
7B	40	5	21	13	1
8B	40	5	21	14	0
6A	41	5	21	15	0
9B	38	6	17	15	0
8A	38	6	18	14	0
6C	41	6	22	13	0
7C	39	7	17	15	0
6B	40	7	21	11	1
7A	39	7	23	9	0

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. **Nội dung:** GV nêu nhiệm vụ; HS vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS trong phần Vận dụng SGK tr.28

d. **Tổ chức hoạt động:**

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện các bài tập sau: *Bảng xếp hạng các đội bóng trong một giải đấu bóng đá được sắp xếp dựa theo thứ tự các tiêu chí sau: tổng số điểm đạt được, hiệu số bàn thắng - thua, số bàn thắng đã ghi được. Nếu em có một danh sách kết quả thi đấu của các đội bóng gồm các thông tin: tổng điểm đã đạt được, số bàn thắng đã ghi, số bàn thua đã nhận. Em hãy sắp xếp danh sách để đưa ra bảng xếp hạng các đội bóng.*

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

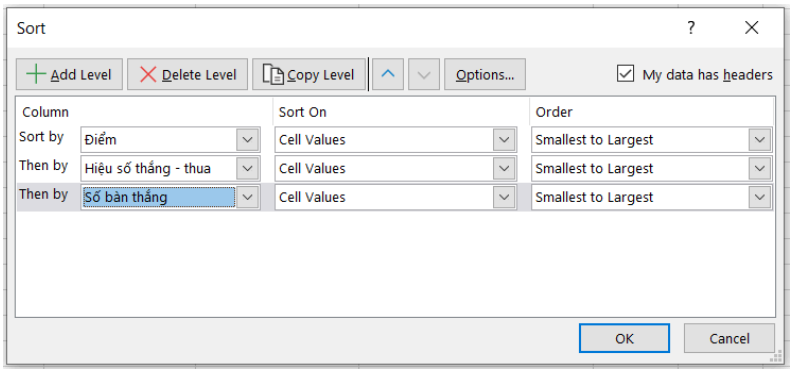
- GV mời đại diện HS trả lời:

+ Lựa chọn một danh sách kết quả thi đấu của các đội bóng gồm các thông tin: 1) tên đội, 2) tổng điểm đã đạt được, 3) số bàn thắng, 4) số bàn thua; 5) hiệu số bàn thắng – thua (cột 5 được tính từ giá trị của hai cột 3) và 4))

	A	B	C	D	E
1	BẢNG XẾP CÁC ĐỘI BÓNG				
2	**Đội**	**Điểm**	**Số bàn thắng**	**Số bàn thua**	**Hiệu số thắng - thua**
3	6A	12	10	5	5
4	6B	8	8	2	6
5	6C	5	5	3	2

*+ Chọn toàn bộ bảng sau đó trên thanh công cụ **Data** chọn **Sort** hiển thị hộp thoại*

*+ Khi hộp thoại xuất hiện lựa chọn cột **điểm**, sau đó chọn lệnh **Add level** thêm cột **hiệu số bàn thắng - thua**, **số bàn thắng**, tất cả sắp xếp theo thứ tự **Largest to Smallest***



+ Kết quả là xếp hạng đội bóng theo thứ tự thành tích tốt nhất từ trên xuống.

	A	B	C	D	E
1	BẢNG XẾP CÁC ĐỘI BÓNG				
2	**Đội**	**Điểm**	**Số bàn thắng**	**Số bàn thua**	**Hiệu số thắng - thua**
3	6C	5	5	3	2
4	6B	8	8	2	6
5	6A	12	10	5	5

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.
- **E. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:**

- Ôn lại kiến thức đã học.
- Hoàn thành bài tập phần ***Câu hỏi tự kiểm tra*** – SGK tr.28
- Đọc và tìm hiểu trước ***Bài 3: Biểu đồ trong phần mềm bảng tính***

BÀI 3. BIỂU ĐỒ TRONG PHẦN MỀM BẢNG TÍNH

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Mục tiêu

Sau bài học này, HS sẽ:

- Biết được ý nghĩa của việc biểu diễn dữ liệu bằng biểu đồ
- Nêu được một số dạng biểu đồ thông dụng
- Nêu được các thành phần chủ yếu trong biểu đồ

2. Năng lực

Năng lực chung:

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

Năng lực riêng:

- Phát triển năng lực tự học thông qua việc tìm hiểu một số dạng biểu đồ thông dụng
- Nêu được một số dạng biểu đồ thông dụng; liệt lê được các thành phần cơ bản, cần thiết phải xuất hiện trong một biểu đồ để giúp người xem hiểu được nội dung, ý nghĩa của biểu đồ

3. Phẩm chất

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo.
- Củng cố tinh thần yêu nước và trách nhiệm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với giáo viên

- SGK, SGV, SBT Tin học 8.
- Máy tính, máy chiếu.
- Một số hình ảnh về một số biểu đồ thông dụng
- Phiếu học tập
- Tệp bảng tính có chứa dữ liệu như ở Hình 2 SGK – tr30

2. Đối với học sinh

- SGK, SBT Tin học 8.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

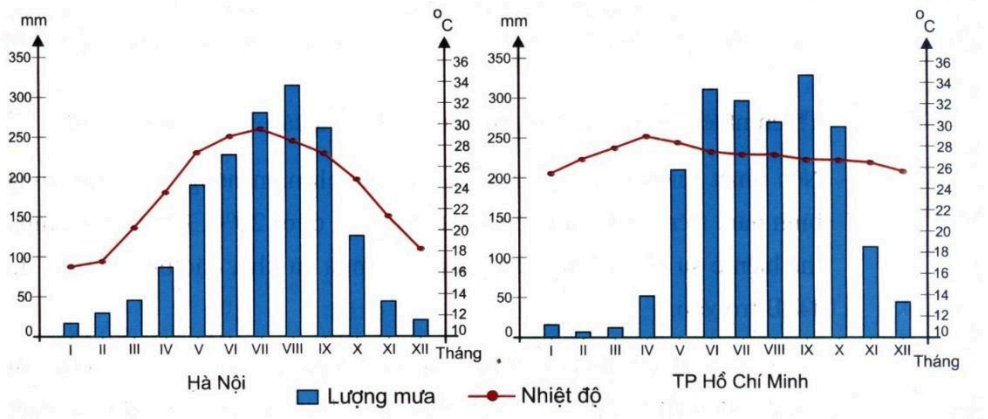
b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: HS trả lời được câu hỏi:

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV giới thiệu với HS về biểu đồ nhiệt độ và lượng mưa của Hà Nội và TP. HCM



Hình 13. Biểu đồ nhiệt độ và lượng mưa ở Hà Nội và TP. Hồ Chí Minh

- GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh sau và trả lời câu hỏi: *Em hãy nêu một số tình huống thực tế mà dữ liệu được biểu diễn dưới dạng biểu đồ.*

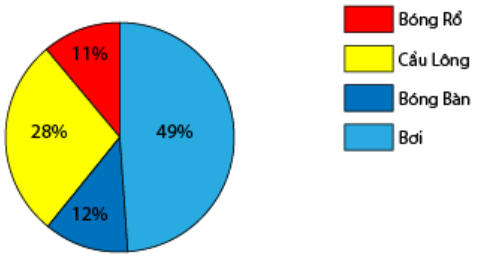
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

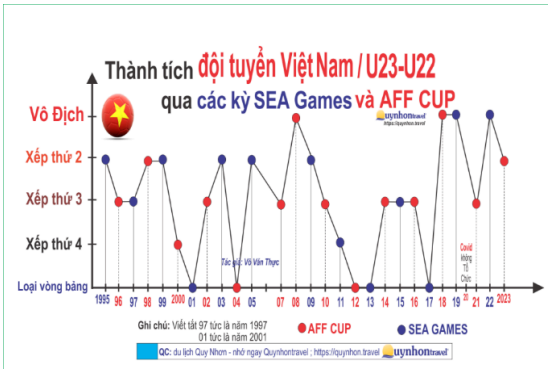
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi:

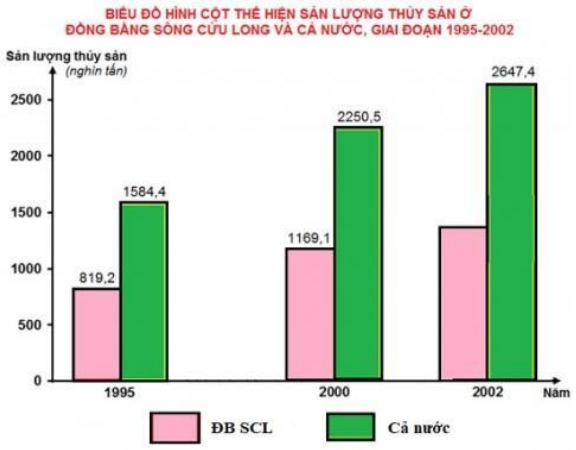
+ Biểu đồ thống kê sự yêu thích một số môn thể thao của học sinh lớp 8



+ Biểu đồ thành tích bóng đá Việt Nam tại các kỳ SEA GAMES và AFF CUP



+ Biểu đồ thể hiện sản lượng thủy sản ở ĐBSCL và cả nước giai đoạn 1995 – 2002



- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

- GV dẫn dắt HS vào bài học: *Vậy có những loại biểu đồ thông dụng nào và các phàn phần cơ bản của biểu đồ gồm những gì, chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – **Bài 3: Biểu đồ trong phần mềm bảng tính***

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1: Biểu diễn dữ liệu bằng biểu đồ

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS nhận thấy được ưu điểm của việc sử dụng biểu đồ và biết được các dạng biểu đồ tương ứng với các mục tiêu trực quan hóa dữ liệu khác nhau

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK.29, 30 và trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: HS nêu và ghi được vào vở: Biểu diễn dữ liệu bằng biểu đồ sẽ làm cho dữ liệu trực quan và dễ hiểu hơn

d. Tổ chức hoạt động:

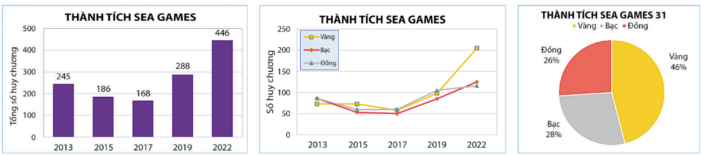
<table>
<tr><th>HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS</th><th>DỰ KIẾN SẢN PHẨM</th></tr>
<tr>
<td>

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV chiếu hình ảnh của *Bảng 1* và *Hình 1* trong SGK trên cùng một trang chiếu, yêu cầu thảo luận nhóm (4 HS) trả lời câu hỏi trong phần hoạt động 1 SGK: *Hãy quan sát bảng dữ liệu về thành tích SEA Games của Việt Nam trong Bảng 1 và các biểu đồ tương ứng trong Hình 1 rồi cho biết bảng dữ liệu hay các biểu đồ cho phép so sánh thành tích các năm được dễ dàng hơn.*

Bảng 1. Thành tích SEA Games của Việt Nam từ năm 2013 đến năm 2022 (Nguồn: Thông tấn xã Việt Nam)

Năm	Vàng	Bạc	Đồng	Tổng
2013	73	86	86	245
2015	73	53	60	186
2017	58	50	60	168
2019	98	85	105	288
2022	205	125	116	446



a) Biểu đồ cột *b) Biểu đồ đường* *c) Biểu đồ hình tròn*

Hình 1. Một số dạng biểu đồ trong PMBT Excel

</td>
<td>

1. Biểu diễn dữ liệu bằng biểu đồ

**** Hoạt động 1:***

Các biểu đồ cho phép so sánh thành tích các năm được dễ dàng hơn, thể hiện mối quan hệ, xu thế của dữ liệu.

(phiếu bài tập đính kèm cuối mục).

**** Kết luận:***

- Biểu đồ là cách biểu diễn dữ liệu một cách trực quan dưới dạng hình ảnh, giúp ta dễ dàng so sánh sự khác nhau, nhận thấy xu hướng thay đổi, đánh giá tỉ lệ giữa các thành phần của một dãy số liệu

- Một số dạng biểu đồ thông dụng trong PMBT Excel”

+ Biểu đồ hình cột: thích hợp khi so sánh dữ liệu nói chung

</td>
</tr>
</table>

- GV yêu cầu HS quan sát *Bảng 1* và *Hình 1* cho biết: Những cột/ dòng dữ liệu nào trong *Bảng 1* được biểu diễn trong các biểu đồ của *Hình 1*? *(+ Hình 1a tương ứng với dữ liệu tại cột **Năm** và cột **Tổng**,* *+ Hình 1b tương ứng với dữ liệu tại các cột **Năm**, cột **Vàng**, cột **Bạc**, cột **Đồng**.* *+ Hình 1c tương ứng giá trị tại ba ô ở dòng cuối cùng và ba cột **Vàng**, **Bạc**, **Đồng**.)* - GV nhấn mạnh với HS: *Biểu diễn dữ liệu bằng biểu đồ sẽ làm cho dữ liệu trực quan và dễ hiểu hơn* - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm (4HS) thực hiện nhiệm vụ vào ***Phiếu học tập (đính kèm cuối mục)***: *Em hãy nối các tình huống thực tế với dạng biểu đồ tương ứng* - GV tổ chức cho HS báo cáo và chốt kết quả bài tập trong phiếu học tập *+ Biểu đồ cột: a, c, d* *+ Biểu đồ đường: e, h, i* *+ Biểu đồ hình tròn: b, g, k* - GV kết luận về vai trò của biểu đồ trong biểu diễn dữ liệu và một số dạng biểu đồ thông dụng **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK.29, 30 và trả lời câu hỏi.	+ Biểu đồ đường: thường được dùng để biểu diễn các dữ liệu thay đổi theo thời gian và để xác định xu hướng tăng hay giảm của dữ liệu + Biểu đồ hình tròn: thích hợp khi muốn biểu diễn tỉ lệ hoặc mức đóng góp của dữ liệu so với tổng thể - Lựa chọn một dạng biểu đồ hợp lí sẽ tạp nên hiệu quả tốt trong việc trực quan hóa dữ liệu

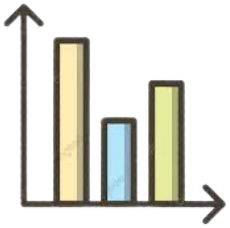
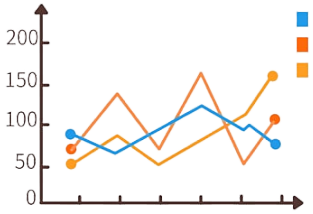
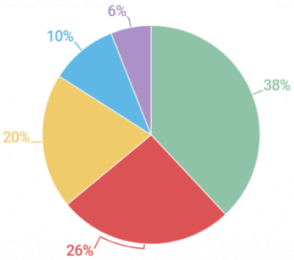
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày kết quả thảo luận về việc lựa chọn biểu đồ phù hợp cho các tình huống cụ thể - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV chuyển sang nội dung mới.	

PHIẾU HỌC TẬP: BIỂU DIỄN DỮ LIỆU BẰNG BIỂU ĐỒ

Nhóm:……

Tên các thành viên: .....

Bài tập: Em hãy nối các tình huống thực tế với dạng biểu đồ tương ứng

Tình huống thực tế	Dạng biểu đồ
a) So sánh số lượng xếp loại học lực, hạnh kiểm cuối năm học của lớp em.	 Biểu đồ cột
b) Thể hiện cơ cấu diện tích gieo trồng phân theo các nhóm cây ở nước ta.	
c) So sánh nhiệt độ trung bình hàng tháng của Hà Nội và Thành phố Hồ Chí Minh.	
d) So sánh số lượng học sinh xếp loại học lực Tốt, Khá giữa các lớp với nhau	 Biểu đồ đường
e) Thể hiện sự thay đổi cơ cấu lao động trong các khu vực kinh tế.	
g) Biểu diễn tỉ lệ xếp loại học lực của lớp	
h) Thể hiện sự thay đổi nhiệt độ trung bình hằng tháng trong một năm tại tỉnh/thành phố em đang sinh sống.	 Biểu đồ hình tròn
i) Biểu diễn số bạn xếp loại học lực tốt của lớp em qua các năm	

k) Thể hiện tỉ lệ xếp loại thừa cân, bình thường và thiếu cân dựa trên chỉ số IBM của lớp em.	

Hoạt động 2: Tính tự động của biểu đồ

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS thực hành và thấy được tính tự động cập nhật của biểu đồ

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK,tr.30 thực hành và trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: HS thực hành và rút ra được kết luận: Biểu đồ trong PMBT Excel tự động cập nhật theo sự thay đổi của số liệu

d. Tổ chức hoạt động:

<table>
<tr><th>HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS</th><th>DỰ KIẾN SẢN PHẨM</th></tr>
<tr><td>

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV chuẩn bị sẵn tệp bảng tính có dữ liệu như trong Hình 2 cho HS thực hành

<table>
<tr><th></th><th>A</th><th>B</th><th>C</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="3">THÀNH TÍCH SEA GAMES 31</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Quốc gia</td><td>HCV</td><td>Tổng</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Indonesia</td><td>69</td><td>241</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Philippines</td><td>52</td><td>227</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Singapore</td><td>47</td><td>166</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Thailand</td><td>92</td><td>332</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Vietnam</td><td>205</td><td>446</td></tr>
</table>

Hình 2. Thành tích SEA Games 31 của 5 quốc gia đứng đầu (Nguồn: Thông tấn xã Việt Nam)

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm thực hành lần lượt theo các nhiệm vụ trong phần hoạt động 2 SGK – tr30: *Tạo bảng số liệu Thành*

</td><td>

2. Tính tự động của biểu đồ

<u>* Hoạt động 2:</u>

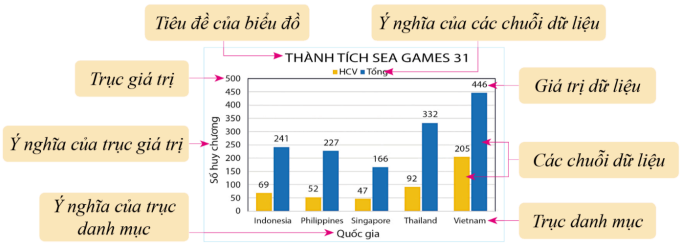
- Tạo bảng số liệu Thành tích SEA Games 31 như trong Hình 2.

<table>
<tr><td colspan="3">BẢNG THÀNH TÍCH SEA GAME 31</td></tr>
<tr><td>Quốc gia</td><td>HCV</td><td>Tổng</td></tr>
<tr><td>Indonesia</td><td>69</td><td>241</td></tr>
<tr><td>Philippines</td><td>52</td><td>227</td></tr>
<tr><td>Singapore</td><td>47</td><td>166</td></tr>
<tr><td>Thailand</td><td>92</td><td>332</td></tr>
<tr><td>Vietnam</td><td>205</td><td>446</td></tr>
</table>

- Tiếp đến, chọn toàn bộ bảng (khối ô **A2:C7**) rồi nhấn tổ hợp phím **Alt+F1** để thu được biểu đồ cột tương tự như trong Hình 3.

</td></tr>
</table>

*tích SEA Games 31 như trong Hình 2. Tiếp đến, chọn toàn bộ bảng (khối ô **A2:C7**) rồi nhấn tổ hợp phím **Alt+F1** để thu được biểu đồ cột tương tự như trong Hình 3.*



Hình 3. Một số thành phần cơ bản của biểu đồ

*Thay đổi các giá trị trong các cột **HCV**, **Tổng** của bảng số liệu và quan sát những thay đổi tương ứng với biểu đồ vừa tạo ra. Em có nhận xét gì?*

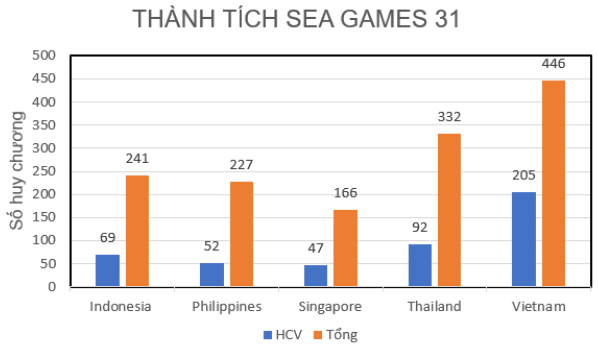
- GV chiếu thêm các ví dụ về biểu đồ dạng đường, dạng hình tròn *(chuẩn bị sẵn trong các tệp bảng tính)* và thực hiện minh họa cho HS quan sát về tính tự động cập nhật của hai dạng biểu đồ này.

- GV kết luận về tính tự động của biểu đồ: *Biểu đồ PMBT Excel tự động cập nhật theo sự thay đổi của số liệu*

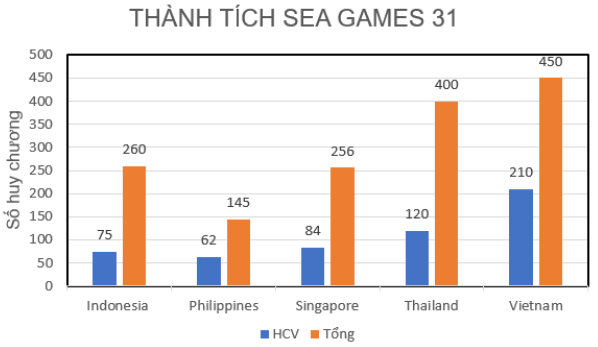
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS đọc thông tin SGK mục 2 SGK tr. 30, thực hành và trả lời câu hỏi.

- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.



- Thay đổi các giá trị trong các cột **HCV**, **Tổng** của bảng số liệu và quan sát những thay đổi tương ứng với biểu đồ vừa tạo ra.



- Nhận xét: Giá trị của biểu đồ thay đổi tương ứng với giá trị trong bảng số liệu.

**** Kết luận:***

Biểu đồ PMBT Excel tự động cập nhật theo sự thay đổi của số liệu

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận - GV mời đại diện HS trình bày về: *tính tự động của biểu đồ* - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận. - GV chuyển sang Hoạt động mới.	

Hoạt động 3: Các thành phần của biểu đồ

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS nhận biết được các thành phần của biểu đồ

b. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK,tr.31 thực hành và trả lời câu hỏi.

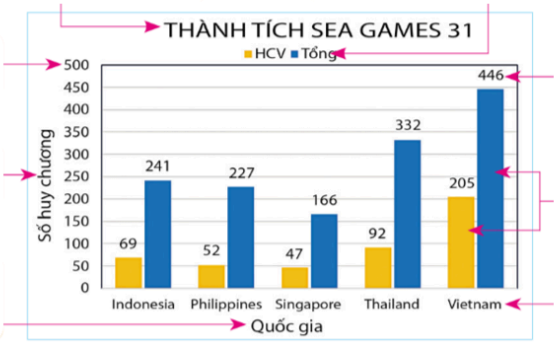
c. Sản phẩm học tập: HS nhận biết được các thành phần cơ bản của biểu đồ gồm: tiêu đề của biểu đồ, các chuỗi dữ liệu, trục giá trị, trục danh mục, các giá trị dữ liệu

d. Tổ chức hoạt động:

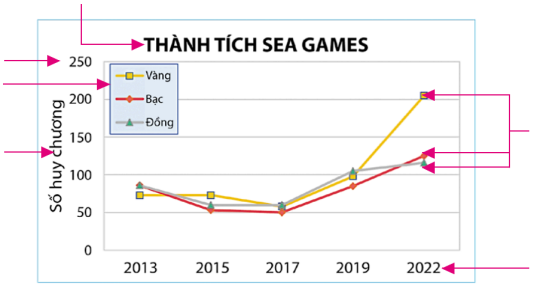
HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 3 và quan sát hình 3 để ghi nhớ một số thành phần cơ bản của biểu đồ. - GV chia HS thành các nhóm, tổ chức cho HS chơi trò chơi ***Ai nhanh ai đúng***: *Em hãy gắn*	**2. Tính tự động của biểu đồ** Các thành phần của biểu đồ gồm: tiêu đề của biểu đồ, các chuỗi dữ liệu, trục giá trị, trục danh mục, các giá trị dữ liệu,... - Biểu đồ cột

các thẻ dưới đây vào vị trí các thành phần của biểu đồ

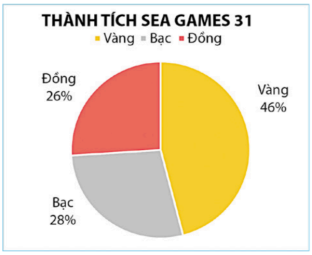
+ Biểu đồ cột

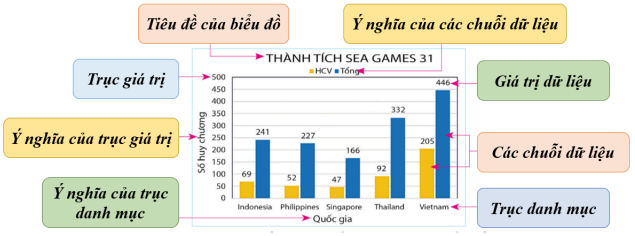


+ Biểu đồ đường

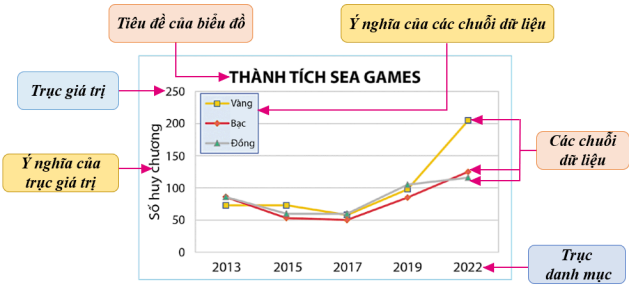


- GV yêu cầu HS kể tên các thành phần của biểu đồ hình tròn trong hình 1c





- Biểu đồ đường



- GV kết luận về các thành phần của biểu đồ: *Các thành phần của biểu đồ gồm: tiêu đề của biểu đồ, các chuỗi dữ liệu, trục giá trị, trục danh mục, các giá trị dữ liệu,...* - GV chú ý với HS: *Các thành phần trong biểu đồ không nhất thiết đều phải xuất hiện đồng thời trong biểu đồ* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK mục 3 SGK tr. 31, thực hành tìm hiểu về các thành phần của biểu đồ - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày về: *các thành phần của biểu đồ* - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức và kết luận. - GV chuyển sang Hoạt động mới.	

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. Nội dung: GV nêu nhiệm vụ; HS trả lời để luyện tập các kiến thức đã học.

c. Sản phẩm học tập: HS chọn được đáp án đúng cho câu hỏi trắc nghiệm.

d. Tổ chức hoạt động:

Nhiệm vụ 1: Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu: *Khoanh tròn vào đáp án đặt trước câu trả lời đúng*

Câu 1. *Biểu đồ nào thích hợp khi so sánh dữ liệu nói chung?*

A. Biểu đồ đường

B. Biểu đồ cột

C. Biểu đồ hình tròn

D. Biểu đồ vùng

Câu 2. *Ví dụ nào dưới đây ta cần sử dụng* ***biểu đồ tròn****?*

A. So sánh số lượng học sinh xếp loại học lực tốt, khá giữa các lớp với nhau

B. Biểu diễn số bạn xếp loại học lực tốt của lớp em qua các năm

C. Biểu diễn tỉ lệ xếp loại học lực của lớp

D. So sánh nhiệt độ trung bình hàng tháng của Hà Nội và TP. HCM

Câu 3. *Đáp án nào dưới đây ta cần sử dụng* ***biểu đồ đường****?*

A. So sánh số lượng học sinh xếp loại học lực tốt, khá giữa các lớp với nhau

B. Biểu diễn số bạn xếp loại học lực tốt của lớp em qua các năm

C. Biểu diễn tỉ lệ xếp loại học lực của lớp

D. So sánh nhiệt độ trung bình hàng tháng của Hà Nội và TP. HCM

Câu 4. *Đâu không phải là thành phần của biểu đồ?*

A. Số thứ tự biểu đồ

B. Ý nghĩa của trục danh mục

C. Tiêu đề của biểu đồ

D. Các chuỗi dữ liệu

Câu 5. *Điểm nổi bật trong phần mềm bảng tính là*

A. Khả năng thay đổi biểu đồ trên số liệu

B. Khả năng thay đổi dữ liệu

C. Khả năng tự động cập nhật theo số liệu

D. Khả năng biến dữ liệu thành hình ảnh

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS vận dụng kiến thức đã học và trả lời câu hỏi.

- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

Câu 1. *Đáp án B.*

Câu 2. *Đáp án C.*

Câu 3. *Đáp án B.*

Câu 4. *Đáp án A.*

Câu 5. *Đáp án C.*

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

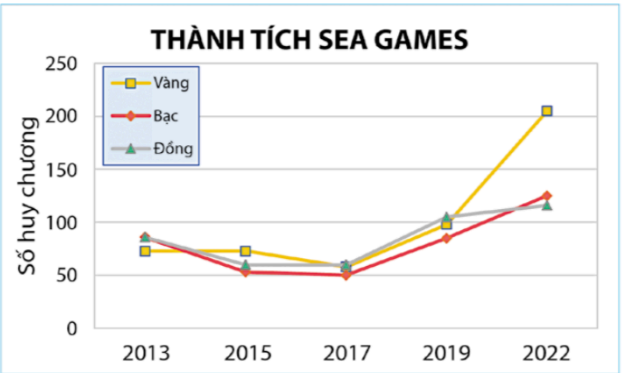
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

Nhiệm vụ 2: Trả lời câu hỏi phần Luyện tập SGK tr.31

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV nêu yêu cầu: *Em hãy quan sát biểu đồ trong Hình 1b và cho biết:*



1) Trong biểu đồ có mấy chuỗi dữ liệu? Ý nghĩa của mỗi chuỗi dữ liệu đó là gì?

2) Ý nghĩa của các trục giá trị và trục danh mục trong biểu đồ là gì?

3) Để biết số lượng huy chương đã đạt được thì biểu đồ cần thêm thành phần nào?

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS làm việc cá nhân, dựa vào kiến thức đã học để trả lời câu hỏi.

- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trình bày trước lớp:

1) Trong biểu đồ có 3 chuỗi dữ liệu: vàng, bạc đồng., Ý nghĩa của mỗi chuỗi dữ liệu đó là số huy chương vàng, bạc, tương ứng đội tuyển Việt Nam đạt được qua các năm.

2) Ý nghĩa của các trục giá trị: số lượng của mỗi loại huy chương

Trục danh mục trong biểu đồ thể hiện các năm diễn ra SEA GAMES

3) Để biết số lượng huy chương đã đạt được thì biểu đồ cần thêm giá trị dữ liệu.

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.

b. Nội dung: GV nêu nhiệm vụ; HS vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS trong phần Vận dụng SGK tr.31

d. Tổ chức hoạt động:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện các bài tập sau: *Em sẽ dùng loại biểu đồ nào để minh họa cho dữ liệu khi muốn:*

1) So sánh dân số các nước trong khu vực Đông Nam Á cho năm 2022.

2) Biểu diễn sự gia tăng dân số của Việt Nam trong 10 năm qua.

3) Biểu diễn tỉ trọng cơ cấu GDP của Việt Nam năm 2022.

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
- GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết.

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời:

1) So sánh dân số các nước trong khu vực Đông Nam Á cho năm 2022: biểu đồ cột

2) Biểu diễn sự gia tăng dân số của Việt Nam trong 10 năm qua: biểu đồ đường

3) Biểu diễn tỉ trọng cơ cấu GDP của Việt Nam năm 2022: biểu đồ hình tròn

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.

E. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

- Ôn lại kiến thức đã học.
- Hoàn thành bài tập phần ***Câu hỏi tự kiểm tra*** – SGK tr.31
- Đọc và tìm hiểu trước ***Bài 4: Thực hành tạo biểu đồ***

BÀI 4. THỰC HÀNH TẠO BIỂU ĐỒ

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Tạo được một biểu đồ tự bảng dữ liệu.
- Thay đổi được hình dạng của biểu đồ đã có.
- Thêm bớt và thay đổi được định dạng các thành phần của một biểu đồ.

2. Về năng lực:

- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng tạo biểu đồ.
- Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên

- Chuẩn bị bài giảng, máy chiếu, máy tính.

2. Học sinh

- Sách giáo khoa, vở ghi
- Kiến thức đã học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU) (5 phút)

a) *Mục tiêu*: Đặt HS vào ngữ cảnh bài học để thấy ý nghĩa của việc trình bày dữ liệu bằng biểu đồ.

b) *Nội dung*: nhận xét về hai cách trình bày Hình 1 và Hình 2.

c) *Sản phẩm*: HS nhận xét theo chủ quan của mình. Ví dụ: Cách trình bày bằng biểu đồ minh hoạ dữ liệu trực quan, rõ ràng hơn.

d) *Tổ chức thực hiện*

- HS ngồi theo nhóm đôi, quan sát và nhận xét về hai cách trình bày dữ liệu ở Hình 1 và Hình 2.
- HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
- GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến.
- Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận, GV tổng hợp các ý kiến của HS và dẫn dắt vào hoạt động 1 của nội dung hình thành kiến thức.

2. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

- Không

3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

1. **Hoạt động 1: Tạo biểu đồ cột (15 phút)**

a) *Mục tiêu*:

- Tạo được một biểu đồ tự bảng dữ liệu.
- Thay đổi được hình dạng của biểu đồ đã có.
- Thêm bớt và thay đổi được định dạng các thành phần của một biểu đồ.

b) *Nội dung*: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c) *Sản phẩm*: Hs hoàn thành tìm hiểu kiến thức.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 1, SGK trang 32, 33, 34.
- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.
- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (SGK trang 32, 33, 34).
- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở SGK trang 32, 33, 34.
- Dựa trên kiến thức đã học, GV yêu cầu HS nêu một số tình huống thực tế cần tạo biểu đồ (câu hỏi củng cố trang 33 SGK)

2. **Hoạt động 2: Luyện tập - Thực hành tạo biểu đồ (20 phút)**

a) *Mục tiêu*: Rèn kỹ năng tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính.

b) *Nội dung*:

- Nhiệm vụ 1: Tạo biểu đồ cột để so sánh trực quan số học sinh quan tâm các nội dung.
- Nhiệm vụ 2: Tạo biểu đồ đường để so sánh trực quan số học sinh quan tâm các nội dung.
- Nhiệm vụ 3: Tạo biểu hình tròn để so sánh trực quan số học sinh quan tâm các nội dung.

d) *Tổ chức thực hiện:*

Bài tập: Bảng dữ liệu xếp loại học lực các lớp khối 9 của trường 5 năm qua:

Năm	Lớp	Tốt	Khá	Đạt	Chưa đạ	Tổng
2018	9A	7	23	5	4	39
2018	9B	8	23	3	1	35
2018	9C	6	13	6	4	29
2019	9A	10	13	7	0	30
2019	9B	10	21	4	4	39
2019	9C	4	14	5	2	25
2020	9A	5	13	7	4	29
2020	9B	9	10	6	2	27
2020	9C	5	12	3	2	22
2021	9A	4	16	5	0	25
2021	9B	10	15	4	2	31
2021	9C	9	21	7	3	40
2022	9A	8	16	3	3	30
2022	9B	10	14	6	3	33
2022	9C	9	22	5	2	38

Dựa vào bảng dữ liệu xếp loại học lực các lớp khối 9 của trường 5 năm qua em hãy tạo biểu đồ cột, biểu đồ đường và biểu đồ hình tròn để so sánh: Tổng số học sinh xếp loại học lực Khá của từng lớp trong khối 9 năm vừa qua.

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, thực hiện theo các bước hướng dẫn trong SGK trang 32, 33, 34 để hoàn thành 2 nhiệm vụ (lưu ý hoán đổi để mỗi HS được thực hành trực tiếp trên máy một nhiệm vụ).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Trong quá trình quan sát học sinh thực hành, nhận diện các vấn đề cần lưu ý và lựa chọn nhóm HS báo cáo kết quả (nhóm có kết quả đã đạt được theo mục tiêu, nhóm có vấn đề cần lưu ý,...)
- GV sử dụng công cụ quản lý phòng máy để HS báo cáo quá trình thực hành trước lớp.
- GV tổ chức đánh giá và chốt lại kỹ năng tạo biểu đồ cột, biểu đồ đường viền và biểu đồ hình quạt tròn.

3. **Hoạt động 3: Vận dụng (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tạo biểu đồ.

b) *Nội dung*: Bài tập vận dụng trong SGK trang 34

c) *Sản phẩm*: tệp bài làm của học sinh *CongNghePhanMem.xlsx*.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.

- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

*** Hướng dẫn về nhà:**

- Ôn lại kiến thức đã học.
- Đọc và tìm hiểu trước ***Bài 5: Các kiểu địa chỉ trong Excel***

BÀI 5. CÁC KIỂU ĐỊA CHỈ TRONG EXCEL

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối, địa chỉ tuyệt đối và địa chỉ hỗn hợp của một ô tính.

- Giải thích được sự thay đổi địa chỉ trong công thức khi sao chép ô tính có chứa công thức.

2. Năng lực

Góp phần phát triển năng lực NLa, NLb, (thông qua đó phát triển năng lực chung "Tự chủ và tự học; Giao tiếp và hợp tác"), biểu hiện cụ thể là:

+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.

+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.

- Năng lực Tin học:

+ Sử dụng được phần mềm Excel vào giải quyết các bài toán trong thực tế, bước đầu tạo ra được sản phẩm số phục vụ cuộc sống nhờ khai thác phần mềm ứng dụng.

+ Có khả năng làm việc nhóm, hợp tác được trong việc tạo ra, trình bày và giới thiệu sản phẩm số.

3. Phẩm chất

Giúp học sinh hình thành các phẩm chất:

- Có thái độ học tập tốt để trở thành người có ích cho gia đình, xã hội, đất nước;

- *Chăm chỉ học tập*, tích cực tham gia các hoạt động trên lớp;

- Nghiêm túc, có *trách nhiệm* thực hiện các nhiệm vụ theo yêu cầu của thầy cô: Trả lời câu hỏi, làm bài tập, hoàn thành phiếu học tập.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. ***Giáo viên***

- SGK, Kế hoạch bài dạy, phiếu học tập, các video liên quan đến bài học.

- Máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh

- Đồ dùng học tập, SGK.

- Đọc trước bài theo sự hướng dẫn của GV.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

1. Mục tiêu: Tạo tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học.

2. Nội dung: GV trình bày vấn đề, HS trả lời câu hỏi.

3. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS

4. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi:

Theo em, vì sao trong công thức/hàm, Excel thường sử dụng địa chỉ các ô tính chứa số liệu thay cho số liệu trực tiếp?

- HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ.

Dự kiến trả lời:

Trong công thức/hàm, Excel thường sử dụng địa chỉ các ô tính chứa số liệu thay cho số liệu trực tiếp để có thể tự động tính toán lại giá trị của ô khi số liệu đầu vào thay đổi.

- GV đánh giá, nhận xét và dẫn dắt vào bài học.

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (40 phút)

Hoạt động 1: Địa chỉ ô tính trong công thức *(15 phút)*

1. Mục tiêu: HS biết được:

- Khả năng tự động tính toán lại khi số liệu đầu vào thay đổi. Để khai thác tính năng này, Excel sử dụng địa chỉ các ô (hoặc khối ô) chứa dữ liệu trong công thức/hàm thay vì sử dụng DL trực tiếp.

- Excel có khả năng tự động thay đổi địa chỉ các ô được sử dụng trong công thức/hàm khi sao chép công thức/hàm từ ô này sang ô khác.

2. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS lắng nghe, đọc SGK, thảo luận và trả lời câu hỏi.

3. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS.

4. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV-HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
**** Bước 1: Giao nhiệm vụ học tập:*** - GV chia lớp thành 4 nhóm. - Yêu cầu các HS thảo luận nhóm thực hiện hoàn thành Hoạt động 1 SGK tr.35 trong thời gian 8 phút: 1) Hãy tạo một trang tính với dữ liệu như Hình 1. Tại ô **E2**, lập công thức = **B2*C2+D2** để tính doanh số cho sản phẩm *Máy tính*. 2) Sao chép công thức từ ô E2 sang các ô trong khối ô E3:E5 rồi nháy chuột vào các ô trong khối và nhận xét những thay đổi xuất hiện trên thanh công thức. SUM =B5*C5+D5 A B C D E 1 Tên hàng	Số lượng	Đơn giá (Nghìn VND)	Thuế (Nghìn VND)	Thành tiền (Nghìn VND) 2 Máy tính	24	8 400		201 600 3 Màn hình	15	3 200		48 000 4 Máy in	6	3 700		22 200 5 Máy chiếu	5	9 400		=B5*C5+D5 6 7 Thuế suất	8.5% Hình 1. Sao chép công thức	**1. Địa chỉ ô tính trong công thức** - Đặc tính nổi bật của PM bảng tính là khả năng tự động tính toán lại khi số liệu đầu vào thay đổi. Để khai thác tính năng này, Excel sử dụng địa chỉ các ô (hoặc khối ô) chứa dữ liệu trong công thức/hàm thay vì sử dụng DL trực tiếp. - Khi sao chéo một ô có chứa công thức, địa chỉ ô trong công thức sẽ thay đổi phù hợp với vị trí mới.

**** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ*** - Các nhóm trao đổi, thảo luận trả lời các câu hỏi trên. **** Bước 3: Báo cáo, thảo luận*** - Đại diện các nhóm trình bày câu trả lời của nhóm. - Các nhóm khác nhận xét. **** Bước 4: Kết luận nhận định.*** - Gv nhận xét câu trả lời của các nhóm, đánh giá và chốt kiến thức.	

Hoạt động 2: Các kiểu địa chỉ trong Excel (17 phút)

1. Mục tiêu: HS biết được các kiểu địa chỉ trong Excel: Địa chỉ tương đối, địa chỉ tuyệt đối và địa chỉ hỗn hợp.

2. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS lắng nghe, đọc SGK và trả lời câu hỏi.

3. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS.

4. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV-HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
**** Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:*** - GV chia lớp thành 4 nhóm. - Yêu cầu các HS thảo luận nhóm thực hiện hoàn thành Hoạt động 1 SGK tr.35 trong thời gian 9 phút: 1) Trong trang tính được tạo ra từ Hoạt động 1, tại ô **D2** lập ông thức **=B2*C2*B7** để tính thuế cho sản phẩm Máy tính. Sao chép nội dung ô **D2** sang khối **D3:D5** và giải thích kết quả nhận được.	**2. Các kiểu địa chỉ trong Excel**

2) Thực hiện lại yêu cầu trên nhưng công thức tại D**2** là **=B2*C2*B7** rồi cho nhận xét về địa chỉ các ô tính trong công thức tại các ô thuộc khối ô **D3:D5**

**** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ***

- Học sinh đọc nội dung và thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ trên.

**** Bước 3: Báo cáo, thảo luận***

- Đại diện các nhóm trình bày câu trả lời của nhóm.

- Các nhóm khác nhận xét, bổ sung.

**** Bước 4: Kết luận nhận định.***

- Gv nhận xét câu trả lời của các nhóm, chốt kiến thức và ghi điểm nhóm thực hành tốt:

1) Trong trang tính được tạo ra từ Hoạt động 1, tại ô **D2** lập ông thức **=B2*C2*B7** để tính thuế cho sản phẩm Máy tính:

D2 =B2*C2*B7

	A	B	C	D	E
1	Tên hàng	Số lượng	Đơn giá	Thuế (Nghìn VND)	Thành tiền (Nghìn VND)
2	Máy tính	24	8400	17136	218736
3	Màn hình	15	3200		
4	Máy in	6	3700		
5	Máy chiếu	5	9400		
6					
7	Thuế suất	8.5%			
8					

- Sao chép nội dung ô **D2** sang khối **D3:D5**. Kết quả thu được ra 0 do B7 trong ô D2 đã thay đổi thành B8, B9, B10.

- Địa chỉ tương đối: Dạng địa chỉ có thể thay đổi cả tên hàng và tên cột khi sao chép công thức sang nơi khác.

- Địa chỉ tuyệt đối: Dạng địa chỉ có cả tên hàng và tên cột không bị thay đôi khi sao chép công thức sang nơi khác.

- Địa chỉ hỗn hợp: Dạng địa chỉ có tên hàng hoặc tên cột thay đổi khi sao chép công thức sang nơi khác.

D3 =B3*C3*B7

	A	B	C	D	E
1	Tên hàng	Số lượng	Đơn giá	Thuế (Nghìn VND)	Thành tiền (Nghìn VND)
2	Máy tính	24	8400	17136	218736
3	Màn hình	15	3200	4080	
4	Máy in	6	3700	1887	
5	Máy chiếu	5	9400	3995	
6					
7	Thuế suất	8.5%			

- Địa chỉ các ô tính trong công thức tại các ô thuộc khối ô **D3:D5** thay đổi tương ứng, duy nhất địa chỉ B7 giữ nguyên.

Hoạt động 3: Thực hành (8 phút)

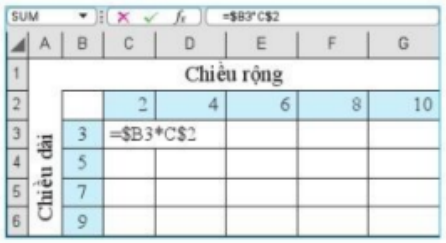
1. Mục tiêu: Giúp học sinh hiểu được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối, địa chỉ tuyệt đối và địa chỉ hỗn hợp của một ô tính.

2. Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS lắng nghe, đọc SGK, thảo luận và trả lời câu hỏi.

3. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS.

4. Tổ chức hoạt động:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV-HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
**** Bước 1: GV giao nhiệm vụ học tập:*** - Yêu cầu học sinh nghiên cứu SGK trang 37 và thảo luận nhóm đôi trong thời gian 5 phút để làm bài tập thực hành. 1) Cho bảng dữ liệu như Hình 3, tại ô C3 lập công thức =**$B3*C$2** để tính diện tích hình chữ nhật có chiều dài và chiều rộng được lưu trong các ô **B3** và **C2**. Sao chép nội dung ô **C3** ra toàn khối **C3:G6** rồi quan sát các kết quả thu được và nội dung công thức trong các ô thuộc khối **C3:G6**	**3. Thực hành** 1) A B C D E F G H 1 Chiều rộng 2 2 4 6 8 10 3 Chiều dài 3 =$B3*C$2 12 18 24 30 4 5 10 20 30 40 50 5 7 14 28 42 56 70 6 9 18 36 54 72 90 7 2) Thực hiện yêu cầu 1 với địa chỉ tương đối: Thực hiện yêu cầu 1 với địa chỉ tuyệt đối:



	A	B	C	D	E	F	G
1		Chiều rộng					
2			2	4	6	8	10
3	Chiều dài	3	=$B3*C$2				
4		5					
5		7					
6		9					

Hình 3. Bảng dữ liệu tính diện tích hình chữ nhật

2) Thực hiện lại yêu cầu trên với các kiểu địa chỉ khác nhau (tương đối, tuyệt đối, hỗn hợp) trong công thức tại ô **C3**.

3) Em có nhận xét gì với kết quả thực hiện hai yêu cầu trên.

**** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ***

- Các nhóm trao đổi, thảo luận để trả lời các câu hỏi trên.

**** Bước 3: Báo cáo, thảo luận***

- Đại diện các nhóm trình bày câu trả lời của nhóm.

- Các nhóm khác nhận xét, bổ sung.

**** Bước 4: Kết luận nhận định.***

- Gv nhận xét câu trả lời của các nhóm và kết luận: thông qua bài tập thực hành trên các em cần biết cách sử dụng loại địa chỉ nào để giải quyết từng bài tập cụ thể.

	A	B	C	D	E	F	G
1		Chiều rộng					
2			2	4	6	8	10
3		=B3*C2			6	6	6
4	Chiều dài	5	6	6	6	6	6
5		7	6	6	6	6	6
6		9	6	6	6	6	6

3) Nhận xét: Qua việc thực hiện 2 yêu cầu trên học sinh biết cách sử dụng loại địa chỉ nào để giải quyết từng bài tập cụ thể.

C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

1. Mục tiêu: Củng cố lại kiến thức đã học thông qua làm bài tập luyện tập, vận dụng.

2. Nội dung: HS sử dụng SGK, kiến thức đã học, hiểu biết thực tế, liên hệ bản thân để trả lời câu hỏi.

3. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS.

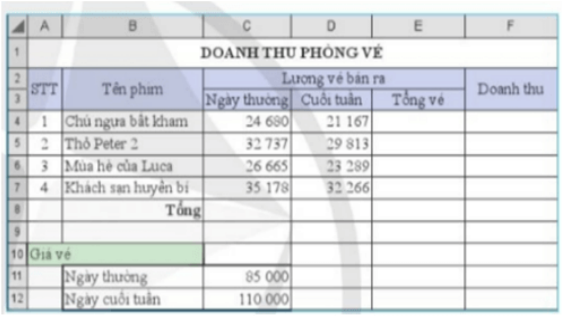
4. Tổ chức thực hiện:

<table>
<tr><th>HOẠT ĐỘNG CỦA GV-HS</th><th>DỰ KIẾN SẢN PHẨM</th></tr>
<tr><td>

**** Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:***

GV yêu cầu học sinh hoạt động cá nhân thực hành bài tập:

Cho bảng dữ liệu doanh thu của một phòng bán vé xem phim như ở Hình 4. Em hãy lập công thức để tính:
1) Tổng vé đã bán cho từng phim.
2) Doanh thu cho từng phim.
3) Tổng doanh thu phòng vé.



	A	B	C	D	E	F
1	DOANH THU PHÒNG VÉ					
2	STT	Tên phim	Lượng vé bán ra			Doanh thu
3			Ngày thường	Cuối tuần	Tổng vé	
4	1	Chú ngựa bất kham	24 680	21 167		
5	2	Thỏ Peter 2	32 737	29 813		
6	3	Mùa hè của Luca	26 665	23 289		
7	4	Khách sạn huyền bí	35 178	32 266		
8		Tổng				
9						
10	Giá vé					
11		Ngày thường	85 000			
12		Ngày cuối tuần	110 000			

Hình 4. Bảng dữ liệu về doanh thu phòng vé

**** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ***

HS hoạt động cá nhân thực hiện nhiệm vụ ngoài lớp học.

**** Bước 3: Báo cáo, thảo luận***

HS gửi câu trả lời cho giáo viên trên zalo nhóm lớp, HS khác nhận xét, bổ sung.

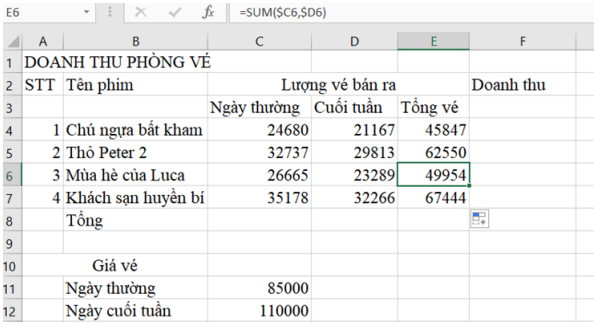
**** Bước 4: Kết luận nhận định.***

GV nhận xét, đánh giá và chuẩn kiến thức.

</td><td>

1) Tổng vé đã bán cho từng phim.

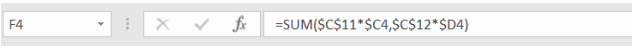
Sau đó sao chép công thức sang ô E5:E7



	A	B	C	D	E	F
1	DOANH THU PHÒNG VÉ					
2	STT	Tên phim	Lượng vé bán ra			Doanh thu
3			Ngày thường	Cuối tuần	Tổng vé	
4	1	Chú ngựa bất kham	24680	21167	45847	
5	2	Thỏ Peter 2	32737	29813	62550	
6	3	Mùa hè của Luca	26665	23289	49954	
7	4	Khách sạn huyền bí	35178	32266	67444	
8		Tổng				
9						
10		Giá vé				
11		Ngày thường	85000			
12		Ngày cuối tuần	110000			

2) Doanh thu cho từng phim.

- Thiết lập công thức cho ô F4



- Sao chép sang ô F5:F7

</td></tr>
</table>

F5 =SUM(C11*$C5,$C$12*$D5)

	A	B	C	D	E	F	G
1	DOANH THU PHÒNG VÉ						
2	STT	Tên phim	Lượng vé bán ra			Doanh thu	
3			Ngày thường	Cuối tuần	Tổng vé		
4	1	Chú ngựa bất kham	24680	21167	45847	4426170000	
5	2	Thỏ Peter 2	32737	29813	62550	6062075000	
6	3	Mùa hè của Luca	26665	23289	49954	4828315000	
7	4	Khách sạn huyền bí	35178	32266	67444	6539390000	
8		Tổng					
9							
10		Giá vé					
11		Ngày thường	85000				
12		Ngày cuối tuần	110000				

3) Tổng doanh thu phòng vé.

Công thức:

F8 =SUM(F4:F7)

Kết quả:

A	B	C	D	E	F	G
DOANH THU PHÒNG VÉ						
STT	Tên phim	Lượng vé bán ra			Doanh thu	
		Ngày thường	Cuối tuần	Tổng vé		
1	Chú ngựa bất kham	24680	21167	45847	4426170000	
2	Thỏ Peter 2	32737	29813	62550	6062075000	
3	Mùa hè của Luca	26665	23289	49954	4828315000	
4	Khách sạn huyền bí	35178	32266	67444	6539390000	
	Tổng				21855950000	
	Giá vé					
	Ngày thường	85000				
	Ngày cuối tuần	110000				

BÀI 6. THỰC HÀNH TỔNG HỢP

(Thời lượng 1 tiết)

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ.

- Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang chiếu sang trang tính.

- Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.

2. Năng lực

Góp phần phát triển năng lực NLa, NLd, (thông qua đó phát triển năng lực chung "Tự chủ và tự học; Giao tiếp và hợp tác"), biểu hiện cụ thể là:

+ Giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo.

+ Góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với giáo viên.

- Năng lực Tin học:
  + Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông;
  + Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông;

3. Phẩm chất

Giúp học sinh hình thành các phẩm chất: Nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm trong học tập.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

2. ***Giáo viên***

- SGK, Giáo án, phiếu học tập, các video liên quan đến bài học

- Máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh

- Đồ dùng học tập, SGK.

- Đọc trước bài theo sự hướng dẫn của GV

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

C. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (2 phút)**

1. Mục tiêu: Tạo tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học.

2. Nội dung: GV trình bày vấn đề, HS trả lời câu hỏi.

3. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS

4. Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi:

Hàng tháng, các em được bố mẹ cho một số tiền để chi tiêu sinh hoạt cá nhân. Các em thường dùng số tiền đó vào những công việc gì? Làm thế nào để nhớ các khoản đã tiêu?

- HS tiếp nhận, thực hiện nhiệm vụ.

Dự kiến trả lời:

+ Em mua sách, truyện, ăn sáng, ….

+ Em sẽ ghi chép các khoản vào sổ, …

- GV đánh giá, nhận xét và dẫn dắt vào bài học.

D. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC, LUYỆN TẬP (40 phút)

Hoạt động 1: Bài 1- Lập sổ chi tiêu hàng tháng (25 phút)

1. Mục tiêu: HS tạo được một sổ chi tiêu cá nhân để ghi lại nhật kí chi tiêu trong tháng từ đó biết quản lí chi tiêu hợp lý.

2. Nội dung: GV nêu vấn đề; HS lắng nghe, thảo luận và thực hành.

3. Sản phẩm học tập: Bài làm của học sinh

4. Tổ chức hoạt động:

Cho bảng dữ liệu:

NHẬT KÍ CHI TIÊU TRONG THÁNG

STT	Ngày tháng	Nội dung	Hạng mục chi tiêu			
			Học tập	Ăn uống	Giải trí	Chi khác
1	2-Mar	Ăn sáng		15,000		
2	4-Mar	Bút bi, tẩy, gọt bút chì	14,500			
3	6-Mar	Xe buýt đến rạp phim				10,000
4		Vé xem phim			45,000	
5	7-Mar	Mua nước uống		17,000		
6	10-Mar	Ăn sáng		15,000		
7		Sách về lập trình Python	68,000			
8	15-Mar	Truyện Doremon			51,000	
9		Mua Piza		135,000		
10	18-Mar	Mua đồ chơi				42,000
11	24-Mar	Ăn sáng		22,000		
12	28-Mar	Sách học cờ vua	57,000			

NGÂN SÁCH THÁNG

	Số tiền	Tỷ lệ
Cố định tháng		
Tồn từ tháng trước		
Có thêm		
Tổng		

BẢNG TỔNG HỢP CHI TIÊU THÁNG

	Số tiền	Tỷ lệ
Học tập		
Ăn uống		
Giải trí		
Chi khác		
Còn lại		

HOẠT ĐỘNG CỦA GV-HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
**** Bước 1: Giao nhiệm vụ học tập:***	

<table>
<tr>
<td>- GV trình chiếu và giới thiệu các bảng dữ liệu trên. Sau đó, yêu cầu học sinh thực hiện các nhiệm vụ sau:

a, Nhiệm vụ 1: Yêu cầu học sinh làm việc theo nhóm đôi để tạo các bảng dữ liệu trên trong thời gian 10 phút.

b, Nhiệm vụ 2:

- Yêu cầu hs quan sát bảng ngân sách tháng và bảng tổng hợp chi tiêu tháng để trả lời các câu hỏi sau:

+ Để tính tỉ lệ trong bảng ngân sách tháng em làm thế nào?

+ Để có tổng số tiền của từng loại trong tháng em thực hiện như thế nào?

+ Em hãy nêu cách tính tỉ lệ từng mục chi tiêu trong bảng tổng hợp chi tiêu tháng?

- HS thực hành tính tỉ lệ trong bảng ngân sách tháng.

- HS thực hiện tính số tiền của từng hạng mục chi tiêu và tỉ lệ trong bảng tổng hợp chi tiêu tháng.

c, Nhiệm vụ 3:</td>
<td>- Tạo được các bảng dữ liệu như mẫu.

- Lấy số tiền trong từng mục chia cho tổng số tiền *100%

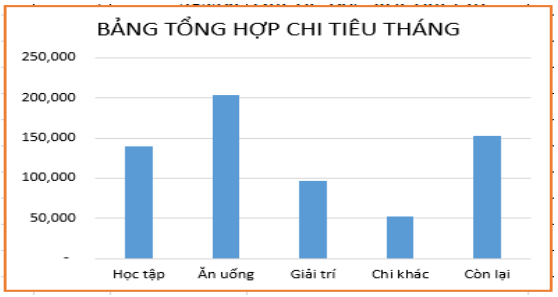
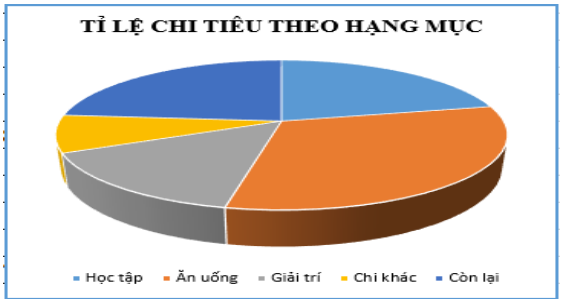
- Tính tổng số tiền tương ứng với từng hạng mục trong bảng “Nhật kí chi tiêu trong tháng 3”

- Lấy số tiền trong từng mục chia cho tổng số tiền trong bảng “ngân sách tháng” *100%

NGÂN SÁCH THÁNG
<table>
<tr><th></th><th>Số tiền</th><th>Tỷ lệ</th></tr>
<tr><td>Cố định tháng</td><td>500,000</td><td>77.6%</td></tr>
<tr><td>Tồn từ tháng trước</td><td>87,000</td><td>13.5%</td></tr>
<tr><td>Có thêm</td><td>57,000</td><td>8.9%</td></tr>
<tr><td>Tổng</td><td>644,000</td><td></td></tr>
</table>

BẢNG TỔNG HỢP CHI TIÊU THÁNG
<table>
<tr><th></th><th>Số tiền</th><th>Tỷ lệ</th></tr>
<tr><td>Học tập</td><td>139,500</td><td>22%</td></tr>
<tr><td>Ăn uống</td><td>204,000</td><td>32%</td></tr>
<tr><td>Giải trí</td><td>96,000</td><td>15%</td></tr>
<tr><td>Chi khác</td><td>52,000</td><td>8%</td></tr>
<tr><td>Còn lại</td><td>152,500</td><td>24%</td></tr>
</table>

- Em sử dụng biểu đồ cột</td>
</tr>
</table>

+ Để so sánh số tiền đã tiêu của từng hạng mục trong bảng tổng hợp chi tiêu tháng em sử dụng biểu đồ gì? + Để thể hiện tỉ lệ chi tiêu theo từng hạng mục của bảng trên em sử dụng biểu đồ gì? + HS thực hạnh tạo các biểu đồ trên.	- Em sử dụng biểu đồ tròn   - Quan sát 2 biểu đồ em xác định được những hạng mục chi tiêu nhiều/ít và tỉ lệ chi tiêu của từng hạng mục từ đó em có thể điều chỉnh và quản lý chi tiêu cho phù hợp.
d, Nhiệm vụ 4: Yêu cầu hs quan sát 2 biểu đồ vừa tạo và trả lời câu hỏi: - Mục đích của việc tạo 2 biểu đồ trên là gì? **** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ*** - Các nhóm trao đổi, thảo luận trả lời các câu hỏi trên và thực hành.	

**** Bước 3: Báo cáo, thảo luận*** - Đại diện các nhóm trình bày câu trả lời của nhóm. - Các nhóm khác nhận xét. **** Bước 4: Kết luận nhận định.*** - Gv nhận xét câu trả lời và bài làm của các nhóm. GV nhấn mạnh vai trò của việc lập bảng dữ liệu và tạo biểu đồ: Giúp học sinh biết và tự quản lý chi tiêu của mình cho phù hợp.	

Hoạt động 2: Bài 2-Lập trang tính quản lý chi tiêu trong năm (15 phút)

1. Mục tiêu: HS thực hiện được thao tác sao chép nội dung của bảng từ 1 tệp văn bản sang 1 tệp Excel và chỉnh sửa, định dạng cho phù hợp.

2. Nội dung: GV nêu vấn đề, học sinh thảo luận nhóm và thực hiện nhiệm vụ.

3. Sản phẩm học tập: Bài làm của học sinh.

4. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV-HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
**** Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:*** - GV chia lớp thành các nhóm 4. - GV yêu cầu các nhóm đọc bài tập 2 SGK/39 và thảo luận để xác định các bước thực hiện lập trang tính quản lý chi tiêu trong năm trong thời gian 3 phút. - GV yêu cầu các nhóm mở file word sổ quản lý chi tiêu đã có sẵn trên máy và thực hiện thi đua hoàn thành bài trong thời gian 10 phút. **** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ***	Các bước thực hiện: - Bước 1: Nhập dữ liệu cho bảng quản lý chi tiêu trên file word. - Bước 2: Sao chép bảng trên file word sang file excel sau đó chỉnh sửa, định dạng cho phù hợp.

- Các nhóm trao đổi, thảo luận để xác định các bước thực hiện vả thực hành. **** Bước 3: Báo cáo, thảo luận*** - Đại diện các nhóm trình bày câu trả lời của nhóm. - Các nhóm khác nhận xét, bổ sung. **** Bước 4: Kết luận nhận định.*** - Gv nhận xét và chọn 3 nhóm hoàn thành đúng, nhanh nhất để tuyên dương. Yêu cầu các nhóm chưa làm xong về nhà hoàn thành bài tập và nộp bài qua đường link cô gửi trên zalo lớp.	- Bước 3: Chèn vào sau các cột Hạng mục chi cột có tiêu đề Tiết kiệm tháng. - Bước 4: Lập công thức để tính số tiền tiết kiệm trong tháng ở cột mới thêm. - Bước 5: Chọn một ô hợp lý để đưa vào đó công thức tính số tiền tiết kiệm tích lũy được trong năm.

E. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (3 phút)

1. Mục tiêu: HS biết sử dụng phần mềm bảng tính để giải quyết bài toán thực tế.

2. Nội dung: GV nêu vấn đề, học sinh thảo luận và thực hiện nhiệm vụ ở nhà.

3. Sản phẩm học tập: Bài làm của học sinh.

4. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV-HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
**** Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:*** - GV yêu cầu HS hãy thiết kế một sổ chi tiêu sao cho bạn quản lí quỹ của lớp có thể quản lí quỹ lớp được rõ ràng, hợp lý. **** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ*** - Các nhóm trao đổi, thảo luận và hoàn thành bài ở nhà. **** Bước 3: Báo cáo, thảo luận*** - Đại diện các nhóm trình bày câu trả lời của nhóm. - Các nhóm khác nhận xét, bổ sung.	

**** Bước 4: Kết luận nhận định.*** - Gv nhận xét câu trả lời của hs và yêu cầu hs nộp sản phẩm qua đường link cô gửi trên zalo lớp.	

CHỦ ĐỀ E2. SOẠN THẢO VĂN BẢN VÀ PHẦN MỀM TRÌNH CHIẾU NÂNG CAO

Bài 1. Xử lý đồ họa trong văn bản

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Biết được cách tạo vùng vẽ và tạo hình vẽ cơ bản, hiệu chỉnh và xóa bỏ được hình vẽ.
- Biết được cách đưa ảnh vào văn bản và hiệu chỉnh vị trí kích thước đường viền của ảnh và xóa bỏ ảnh.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực chung của học sinh như sau:

- Năng lực tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra một số lệnh, nhóm lệnh trong word
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được cách tạo và xử lý đồ họa trong văn bản, chèn ảnh và hiệu chỉnh ảnh trong văn bản

2.2. Năng lực Tin học:

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực Tin học của học sinh như sau:

Năng lực A (NLa):

- Có ý thức và biết cách khai thác môi trường số, biết tổ chức và lưu trữ dữ liệu; bước đầu tạo ra được sản phẩm số phục vụ cuộc sống nhờ khai thác phần mềm ứng dụng

Năng lực E (NLe):

- Sử dụng được công cụ và dịch vụ tin học thông dụng để chia sẻ, trao đổi thông tin và hợp tác 1 cách an toàn. Biết hợp tác trong các dự án tin học tạo ra sản phẩm đơn giản phục vụ học tập và đời sống.

3. Về phẩm chất:

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố phẩm chất của học sinh như sau:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm.

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trung thực: Thật thà, thẳng thắn trong báo cáo kết quả hoạt động cá nhân và theo nhóm, trong đánh giá và tự đánh giá.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

1. Thiết bị dạy học:

Phấn, bảng, máy tính, máy chiếu, phiếu học tập, …

2. Học liệu:

- GV: SGK, SGV, SBT, tài liệu tham khảo, file word Hình 1, 2,3,4,5 sgk

- HS: SGK, bảng nhóm, bút lông, bút dạ, phấn.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút)

a) Mục tiêu: Khơi gợi nhu cầu sử dụng đồ họa trong văn bản

b) Nội dung: 1 số hình ảnh về đồ họa trong văn bản thực tế.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập**	* Nội dung: Sơ đồ lớp học.

- Yêu cầu hs hoạt động nhóm (Mỗi nhóm 6 bạn) thảo luận thống nhất kết quả trên giấy A4: Vẽ sơ đồ lớp học. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV yêu cầu đại diện nhóm hoàn thành nhanh nhất lên bảng trình bày. - HS các nhóm quan sát, lắng nghe, nhận xét . *** Kết luận, nhận định** - Giáo viên nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập và kĩ năng hoạt động nhóm của HS. Từ đó dẫn dắt vào bài mới.	

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (30phút)

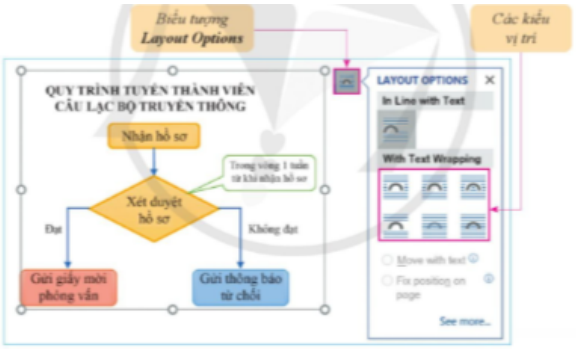
Hoạt động 2.1: Tạo và xử lý hình vẽ (20 phút)

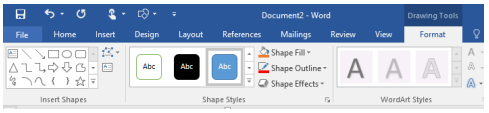
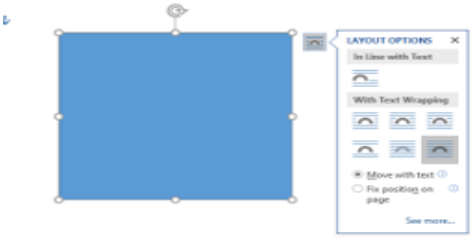
a) Mục tiêu: - Biết được cách tạo vùng vẽ và tạo hình vẽ cơ bản, hiệu chỉnh và xóa bỏ được hình vẽ

b) Nội dung: - Học sinh thảo luận làm việc nhóm hoàn thiện phiếu học tập trên cơ sở nghiên cứu sách giáo khoa và gợi ý hướng dẫn của giáo viên

c) Sản phẩm: Phiếu học tập

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1:** **GV yêu cầu HS quan sát hình 2**  *Hình 2. Lựa chọn một kiểu vị trí của khung vẽ*	1. **Tạo và xử lý hình vẽ.** a) <u>Quy trình chung tạo hình vẽ gồm 3 bước:</u> -Bước 1: Đặt con trỏ soạn thảo tại vị trí cần chèn trong văn bản, nháy chuột vào lệnh **Shapes** trên dải lệnh Insert, nháy chuột vào lệnh **New Drawing Cansas** để tạo vùng vẽ -Bước 2: Chọn 1 hình vẽ cần tạo trong nhóm **Insert Shapes** trân dải lệnh **Drawing Tools/Format**

Hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi sau: Theo em, mô tả quy trình tuyển thành viên câu lạc bộ truyền thông ở phần bên trái trong Hình 2 cơ ưu điểm gì so với thông báo chỉ bằng văn bản? *** HS thực hiện nhiệm vụ** *GV chốt nhận xét kết quả chuyển vấn đề. *** GV giao nhiệm vụ học tập 2:** GV yêu cầu học sinh mở máy kết hợp nghiên cứu sgk Thảo luận theo nhóm tổ (8 học sinh) trả lời câu hỏi và phiều học tập. Mỗi nhóm 1 trả lời 1 câu hỏi tương ứng của tổ mình bốc thăm được Câu 1: Em hãy nêu quy trình chung để tạo hình vẽ gồm mấy bước là những bước nào? Nêu cách xóa bỏ hình vẽ. Thao tác lại cho các bạn cùng quan sát Câu 2: Em hãy nêu cách hiệu chỉnh kích thước, vị trí khung vẽ. Thao tác lại cho các bạn cùng quan sát Câu 3: Em hãy nêu hiệu chỉnh màu nền, nét vẽ và kích thước hình vẽ. Thao tác lại cho các bạn cùng quan sát *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm. - Hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. *** Báo cáo, thảo luận**	 -Bước 3: Chọn hình vẽ đã tạo và thực hiện hiệu chỉnh bằng các lệnh phù hợp trên dải lệnh **Drawing Tools/Format** b) <u>Hiệu chỉnh kích thước, vi trí khung vẽ</u> -Hiệu chỉnh kích thước khung vẽ: nháy chuột phải tại cạnh của khung vẽ chọn lệnh Fit để kích thước khung vừa đủ bao trọn các hình vẽ -Hiệu chỉnh vị trí khung vẽ: + Nháy chuột tại cạnh để chọn toàn bộ khung vẽ + Chọn Layout Options + Trong bảng chọn mới xuất hiện, chọn 1 kiểu vị trí  c)<u>Hiệu chỉnh màu nền, nét vẽ và kích thước hình vẽ</u> -Hiệu chỉnh màu nền gồm 4 bước: + Chọn hình vẽ + Nháy chuột mở dải lệnh Drawing Tools/ Format +Nháy chuột vào lệnh Shape Fill +Nháy chuột chọn màu nền -Hiệu chỉnh kích thước hình vẽ, ta nháy chuột chọn hình vẽ/ Di chuyển tại vị trí nút tròn thành mũi tên hai chiều rồi thực hiện kéo thả điều chỉnh kích thước

- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. - GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo phân công của GV. - HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác. *** Kết luận, nhận định:** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm - GV chốt kiến thức:	- Thay đổi vị trí hình vẽ, di chuyển chuột vào hình vẽ xuất hiện mũi tên 4 chiều rồi kéo thả điều chỉnh vị trí. d) <u>Xóa bỏ hình vẽ</u> -Nháy chuột vào cạnh để chọn hình vẽ rồi chọn **Delete** hoặc **Backspace**

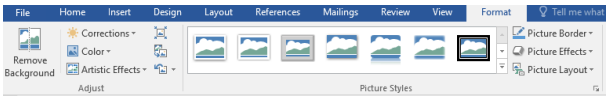
Hoạt động 2.2: Chèn ảnh và hiệu chỉnh hình ảnh (10 phút)

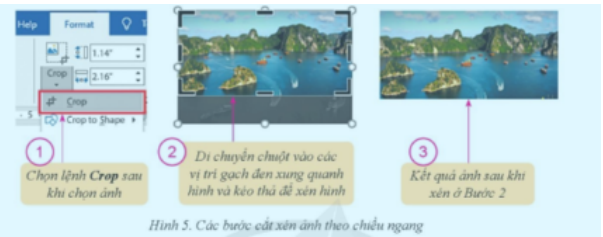
a) Mục tiêu: -Biết đưa ảnh vào văn bản và hiệu chỉnh vị trí kích thước đường viền của ảnh, xóa bỏ ảnh

b) Nội dung: - Thảo luận trả lời câu hỏi

c) Sản phẩm: - Thao tác thực hành được trên máy với hình ảnh đơn giản.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** GV yêu cầu học sinh mở máy kết hợp nghiên cứu sgk Thảo luận cặp đôi trả lời câu hỏi - Em hãy cho biết để chèn hình ảnh vào trong văn bản em làm như thế nào - Em hãy nêu 1 số hiệu chỉnh thường dùng đối với đối tượng ảnh và thực hiện thao tác hiệu chỉnh trên máy. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Các nhóm thảo luận, thống nhất trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên	**2.Chèn ảnh và hiệu chỉnh hình ảnh** <u>a) Chèn hình ảnh</u> Đặt con trỏ tại vị trí cần chèn, nháy chuột vào lệnh **Picture** trên dải lệnh **Insert**, chọn nguồn lấy ảnh từ máy tính hoặc Internet, thực hiện thao tác chèn tìm và chèn ảnh. <u>b) Hiệu chỉnh ảnh</u> -Chọn ảnh/ hiệu chỉnh ảnh trên dải lệnh **Picture Tools/Format** 

- Hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét - GV chốt kiến thức:	-Hiệu chỉnh kích thước vị trí ảnh giống với hiệu chỉnh trên hình vẽ - Cắt xén ảnh  *Hình 5. Các bước cắt xén ảnh theo chiều ngang* -Tạo khung viền: Nhóm **Picture styles** **c)Xóa bỏ ảnh** -Chọn ảnh nhấn phím **Delete** hoặc **Backspace**

Hoạt động 3: Luyện tập, vận dụng (8 phút)

a) Mục tiêu: Tổ chức trò chơi "AI NHANH HƠN" thông qua các câu hỏi trắc nghiệm

b) Nội dung: Vận dụng kiến thức đã học để trả lời đúng các câu hỏi trắc nghiệm

c) Sản phẩm: Đáp án các câu hỏi trắc nghiệm

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - Giới thiệu trò chơi và luật chơi "AI NHANH HƠN" * **<u>Luật chơi:</u>** Chia lớp thành 2 đội; mỗi đội chọn ra 3 bạn xếp thành 2 hàng chơi tiếp sức. Bạn thứ 1 đọc câu hỏi trên bảng phụ rồi ghi đáp án lên bảng, xong quay về chuyền phấn cho bạn thứ 2 rồi xuống đứng cuối hàng. Bạn thứ 2 đọc câu hỏi trên bảng phụ rồi ghi đáp án lên bảng, có thể sửa đáp án của đồng đội làm trước, xong quay về chuyền phấn cho bạn thứ 3, … Tiến hành đến khi hoàn thành các câu hỏi hoặc đến khi hết thời gian 2 phút. * **<u>Câu hỏi:</u>** Câu 1: Lệnh nào trên dải lệnh Insert cho phép chèn hình và ảnh vào văn bản A. Shapes	**Đáp án:** 1- C; 2 - A; 3 - C; 4 - B; 5.1)4) đúng

B. Picture C. Shapes và Picture D. Drawing Câu 2: Dải lệnh nào chứa các lệnh cho phép hiệu chỉnh hình ảnh kích thước hình khối A. Drawing Tools/Format B. Picture Tools/Fomat C. Home D. File Câu 3: Em hãy sắp xếp thứ tự các bước tô màu nền 1 hình cho đúng 1)Chọn hình vẽ 2)Nháy chuột vào lệnh Shape Fill 3)Nháy chuột mở dải lệnh Drawing Tools /Format 4) Nháy chuột vào kiểu tô màu nền A.1-2-3-4 B. 1-4-3-2 C. 1-3-2-4 D. 4-3-2-1 Câu 4: Để hiệu chỉnh vị trí khung vẽ ta nháy chuột vào khung vẽ và chọn: A. Fit B. Layout Options C. Shape D. Format Câu 5: Trong các câu sau, những câu nào đúng? 1)Nên tạo vùng vẽ và vẽ trong đó để tránh các hình vẽ di chuyển sai lệnh so sới bố cục hình vẽ mà ta thực hiện 2) Sau khi chèn 1 hình cơ bản thì không thể thay đổi hình dạng của nó 3)Chỉ có thể chèn vào văn bản những hình ảnh đã lưu sẵn trên máy tính đang dùng	

4)Chỉ có thể chèn được ảnh trong khung vẽ để kết hợp với các hình vẽ cơ bản tạo thành hình như mong muốn *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Tiến hành trò chơi: + Cử thành viên tham gia trò chơi; + Đặt tên đội; + Cử trọng tài; + Cổ vũ *** Báo cáo, thảo luận** - Trọng tài: Thông báo hết thời gian hoặc trò chơi kết thúc. Gọi đại diện các nhóm nhận xét chéo. Công bố kết quả: *** Đáp án:** 1- C; 2 - A; 3 - C; 4 - B; 5 - Tuyên bố đội thắng cuộc. *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ, chốt kết quả cuối cùng	

Hoạt động 4: Hướng dẫn tự học ở nhà (2 phút)

- Hoàn thành bài tập thực hành sách giáo khoa/ tr.43.
- Chuẩn bị bài mới, đọc trước nội dung Bài 2: "Thực hành xử lý đồ họa trong văn bản"

BÀI 2. THỰC HÀNH XỬ LÍ ĐỒ HỌA TRONG VĂN BẢN (1 TIẾT)

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Khai thác, sử dụng tốt thực hành về vẽ cơ bản trong Word.

- Biết ứng dụng thực tế vẽ 1 số hình cơ bản.

- Kết hợp giữa mạng Internet và kiến thức đã học để áp dụng vào thực tế vẽ hình

2. Năng lực:

a) Năng lực chung:

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học ứng dụng vào thực tế, tìm tòi, phát hiện giải quyết các nhiệm vụ trong cuộc sống.

b) Năng lực riêng:

- Hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề.
- Tổ chức và trình bày thông tin.

*3. **Phẩm chất:*** Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên

Chuẩn bị bài giảng, máy chiếu, máy chiếu vật thể.

2. Học sinh

- Sách giáo khoa, vở ghi.

- Kiến thức đã học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)

a) Mục tiêu: Tạo tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học.

b) Nội dung: GV cho HS thực hành về 1 hình vẽ cơ bản

c) Sản phẩm: Học sinh thực hành trực tiếp

d) Tổ chức thực hiện:

- GV cho 1 học sinh vẽ 1 hình chữ nhật trên máy tính

- GV cho các học sinh khác nhận xét về cách vẽ của bạn

- GV nhận xét và dẫn dắt học sinh vào nội dung bài thực hành

2. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

Không

3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

Hoạt động 1: Sử dụng hình cơ bản

a) Mục tiêu: Rèn kỹ năng vẽ hình của học sinh, biết áp dụng vào thực tế để vẽ hình về 1 sơ đồ một trường học

b) Nội dung: HS quan sát SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c) Sản phẩm: HS hoàn thành sản phẩm thực hành

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ - GV yêu cầu HS đọc và thực hiện nhiệm vụ ở hoạt động 1 sgk tr. 44 - GV yêu cầu học sinh quan sát hình 1 SGK nêu lên được: *Hình 1. Sơ đồ một trường học* + Trong sơ đồ một trường học có sử dụng các hình vẽ gì? + Có các hướng chữ gì trong các hình? + Có màu nền gì trong các hình?	**1. Sử dụng hình cơ bản** ***<u>HĐ1</u>*** - Vẽ sơ đồ của trường

- GV giải thích cho HS hiểu: *ở trong sơ đồ có sử dụng các hình vẽ: hình chữ nhật, đường thẳng, hình mũi tên, sử dụng các textbox; sử dụng hướng chữ ngang, chữ từ trên xuống, từ dưới lên theo hình giáo viên hướng dẫn học sinh thao tác quay chữ theo hướng yêu cầu.* **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ** - HS lắng nghe, thảo luận theo nhóm, đưa ra câu trả lời, áp dụng vào để làm thực hành - Giáo viên quan sát và trợ giúp các nhóm **Bước 3: Báo cáo, thảo luận** - HS báo cáo thảo luận các câu hỏi trước khi thực hành, báo cáo sản phẩm thực hành của mình. **Bước 4: Kết luận, nhận định** - GV nhận xét các sản phẩm tuyên dương các sản phẩm tốt và các sản phẩm khác các em sẽ cố gắng.	

Hoạt động 2: Sử dụng hình cơ bản

a) Mục tiêu: Học sinh biết khai thác Internet, biết sử dụng các hình vẽ cơ bản, biết cắt hình ảnh

b) Nội dung: GV giảng giải, HS lắng nghe, thảo luận và trả lời sau đó thực hành hình 2

c) Sản phẩm: Học sinh thể hiện được kết quả thực hành của mình

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ - GV yêu cầu HS đọc và thực hiện nhiệm vụ ở hoạt động 2 sgk trang 44 - GV yêu cầu học sinh thảo luận cặp đôi (có thể tham khảo hình 2 tr 44) *Hình 2. Vòng đời phát triển của loài bướm* + Tải từ Internet ảnh của bốn giai đoạn + Tạo một khung vẽ. Đưa bốn ảnh vào khung vẽ, sắp xếp vị trí cho hợp lí + Tạo thêm các đối tượng mũi tên cong và thêm hộp văn bản chú thích + Sử dụng lệnh Crop\Crop to Shape và chọn hình để cắt xén ảnh **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ** - HS lắng nghe, thảo luận, áp dụng vào để làm thực hành - Giáo viên quan sát, hướng dẫn các cặp chưa làm được **Bước 3: Báo cáo, thảo luận** - HS báo cáo sản phẩm thực hành **Bước 4: Kết luận, nhận định**	**2. Tạo khung ảnh** ***<u>HĐ2</u>*** - Tạo khung ảnh

- GV nhận xét các sản phẩm tuyên dương các sản phẩm tốt và các sản phẩm khác các em sẽ cố gắng.	

4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. Nội dung: Biết khai thác sử dụng các hình vẽ để vẽ các hình trong thực tế.

c. Sản phẩm: HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. Tổ chức thực hiện:

Gv đưa câu hỏi về nhà:

Dựa vào kiến thức em đã học em hãy vẽ sơ đồ từ nhà đến trường.

BÀI 3. DANH SÁCH LIỆT KÊ VÀ TIÊU ĐỀ TRANG

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Tạo được danh sách dạng liệt kê dạng Bullets hoặc Numbering. Thay đổi hoặc hủy bỏ danh sách liệt kê.
- Tạo được tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang.
- Tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế.

2. Năng lực

a. Năng lực chung: Năng lực tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.

b. Năng lực tin học: Hình thành, phát triển chủ yếu các năng lực:

- NLa: Biết cách khai thác môi trường số, biết tổ chức và lưu trữ dữ liệu; bước đầu tạo ra được sản phẩm số phục vụ cuộc sống nhờ khai thác phần mềm ứng dụng

− NLe: Hợp tác trong môi trường số.

3. Phẩm chất: Hình thành và phát triển phẩm chất chăm chỉ và trách nhiệm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên: Giáo án, hình ảnh liên quan đến bài học, phòng máy tính, máy chiếu.

2. Học sinh: Đồ dùng học tập, sgk, vở ghi, đọc bài trước theo sự hướng dẫn của GV.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

4. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)

a) Mục tiêu: HS biết được văn bản được trình bầy theo danh sách liệt kê.

b) Nội dung:

GV cho HS quan sát cách trình bầy của mục *Câu hỏi tự kiểm tra* và *Tóm tắt bài học* ở SGK Tin học 8 để học sinh đưa ra nhận xét.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:

Yêu cầu HS quan sát cách trình bầy nội dung các mục Câu hỏi tự kiểm tra và Tóm tắt bài học ở cuối bài học. Em có nhận xét gì về cách trình bầy văn bản trên.

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ

HS suy nghĩ và trả lời câu hỏi

Bước 3: Báo cáo, thảo luận

GV gọi một số HS đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS

Bước 4: Kết luận, nhận định

Chúng ta có thể sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo ra danh sách dạng liệt kê. Vậy tạo danh sách dạng liệt kê như thế nào thì chúng ta cùng tìm hiểu bài hôm nay. Bài 3. Danh sách liệt kê và tiêu đề trang.

5. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (35 phút)

Hoạt động 1: Tạo danh sách liệt kê (15 phút)

a) Mục tiêu: Biết được cách tạo, thay đổi hoặc hủy bỏ danh sách liệt kê

b) Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ	**1. Tạo danh sách liệt kê** ***a. Tạo danh dách liệt kê***

- GV chia lớp thành 4 nhóm, yêu cầu các nhóm quan sát hình 1 trang 45 và tìm hiểu SGK để trả lời câu hỏi sau. Thời gian thảo luận trong 4 phút. 1. *Danh sách liệt kê có tác dụng gì?* 2. *Có thể trình bầy hai nội dung này theo định dạng giống nhau không?* 3. *Trình bầy các bước tạo danh sách liệt kê để tạo 2 nội dung trên.* 4. *Có thể thay đổi hoặc hủy bỏ danh sách liệt kê không?* **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ** - HS trao đổi, thảo luận, hoàn thành phiếu học tập - GV theo dõi, hỗ trợ, hướng dẫn HS nếu HS gặp khó khăn. **Bước 3: Báo cáo, thảo luận** - GV gọi đại diện 1 nhóm trình bày kết quả thảo luận của nhóm mình, nhóm khác nhận xét, bổ sung (nếu có). - Các nhóm trao đổi chéo bài làm, đánh giá kết quả của nhóm bạn theo kết quả GV trình chiếu trên PowerPoint. **Bước 4: Kết luận, nhận định** - GV nhận xét thái độ làm việc của các nhóm. - GV chốt kiến thức.	B1: Chọn đoạn văn bản cần tạo danh sách liệt kê B2: Vào Home Trong nhóm Paragraph nháy chuột vào: + Bullets: kiểu hoa thị + Numbering: kiểu có thứ tự (chữ số, chữ cái, …) ***b. Thay đổi hoặc hủy bỏ danh sách liệt kê*** - Có thể thay đổi các biểu tượng/ kí tự, chuyển từ kiểu liệt kê có thứ tự sang không thứ tự và ngược lại - Chọn None để hủy bỏ kiểu liệt kê

Hoạt động 2: Tạo tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang (20 phút)

a) Mục tiêu: Biết được cách tạo tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang

b) Nội dung: HS đọc SGK để tìm hiểu nội dung kiến thức theo yêu cầu của GV.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS trên giấy A0

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ - GV cho HS làm việc theo nhóm, sử dụng kĩ thuật khăn trải bàn để trả lời câu hỏi trong 5 phút: 1. *Tiêu đề đầu trang và chân trang có xuất hiện ở tất cả các trang trong văn bản hay không?* 2. *Đánh số trang trong văn bản có tác dụng gì?* 3. *Trình bầy các bước tạo tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang* **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ** - HS trao đổi, thảo luận, hoàn thành phiếu học tập - GV theo dõi, hỗ trợ, hướng dẫn HS nếu HS gặp khó khăn. **Bước 3: Báo cáo, thảo luận** - GV gọi đại diện 1 nhóm trình bày kết quả thảo luận của nhóm mình, nhóm khác nhận xét, bổ sung (nếu có). - Các nhóm trao đổi chéo bài làm, đánh giá kết quả của nhóm bạn theo kết quả GV trình chiếu trên PowerPoint. **Bước 4: Kết luận, nhận định** - GV nhận xét thái độ làm việc của các nhóm. - GV chốt kiến thức.	**2. Tạo tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang** ***a. Tạo tiêu đề đầu trang, chân trang*** B1. Vào **Insert** □ chọn lệnh **Header** hoặc **Footer** trong nhóm Header & Footer B2. Chọn một mẫu tiêu đề B3. Chỉnh sửa nội dung cho tiêu đề. => Để chuyển về soạn thảo nội dung trong trang văn bản □ nháy chuột **Close Header and Footer.** ***b. Đánh số trang*** B1. Vào **Insert** □ chọn lệnh **Page Number** trong nhóm Header & Footer B2. Chọn một kiểu mẫu thích hợp ***Chú ý:*** - *Để xóa tiêu đề:* vào Header hoặc Footer □ chọn Remove Header hoặc Remove Footer - *Để xóa số trang:* vào Page Number chọn Remove Page Number

3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP (3 phút)

a) Mục tiêu: Củng cố, khắc sâu kiến thức đã học thông qua trò chơi

b) Nội dung: Học sinh sẽ thảo luận nhóm để trả lời các câu hỏi nhanh nhất.

c) Sản phẩm: Câu trả lời của HS

Câu 1: B, Câu 2: D, Câu 3: C, Câu 4: C; Câu 5: B

d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ

- GV chia 4 nhóm tương ứng với 4 đội chơi. Bốn đội chơi thi trả lời nhanh 5 câu hỏi. Nếu đội nào trả lời đúng và nhanh nhất sẽ là đội chiến thắng

Câu 1: Khi muốn tạo danh sách liệt kê dạng số thì ta chọn lệnh?

A. Bullets
B. Numbering
C. Cả hai đáp án trên đều đúng
D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 2: Ta có thể thay đổi điều gì của danh sách liệt kê?

A. Chuyển từ kiểu liệt kê có thứ tự sang kiểu không có thứ tự
B. Chuyển từ kiểu liệt kê không có thứ tự sang có thứ tự
C. Hủy bỏ định dạng danh sách liệt kê thành các đoạn văn bản bình thường
D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 3: Nhóm lệnh Header & Footer nằm trong thẻ?

A. Home
B. Data
C. Insert
D. Đáp án khác

Câu 4: Để thêm đầu trang ta chọn lệnh?

A. Footer
B. Page Number
C. Header
D. Đáp án khác

Câu 5: Để đánh số trang ta chọn lệnh?

A. Footer
B. Page Number
C. Header
D. Đáp án khác

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: Các nhóm suy nghĩ và trả lời câu hỏi

Bước 3: Báo cáo, thảo luận: Các nhóm trả lời câu hỏi

Bước 4: Kết luận, nhận định: Giáo viên nhận xét và bổ sung

4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG (2 phút)

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. Nội dung: Học sinh về nhà thực hành theo yêu cầu của GV

c. Sản phẩm: HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. Tổ chức thực hiện:

Gv đưa câu hỏi về nhà:

Câu 1. Em hãy tạo hai danh sách liệt kê có thứ tự và không có thứ tự

Câu 2. Em hãy tạo tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang cho một văn bản bất kì

*** Hướng dẫn về nhà**

- Dặn dò HS về nhà ôn lại các kiến thức đã học
- Nghiên cứu trước Bài 4. Thực hành tạo danh sách liệt kê và tiêu đề trang

BÀI 4. THỰC HÀNH TẠO DANH SÁCH LIỆT KÊ VÀ TIÊU ĐỀ TRANG

Thời gian thực hiện: 1 tiết.

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Trình bày được thông tin dạng liệt kê có thứ tự hoặc không có thứ tự.
- Thực hiện được việc tạo tiêu đề đầu trang, tiêu đề chân trang và cách đánh số trang.

2.Về năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ và tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với hướng dẫn của giáo viên để tạo danh sách liệt kê; tạo tiêu đề đầu trang, tiêu đề chân trang và cách đánh số trang trong phần mềm MS Word

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác như tạo danh sách liệt kê; tạo tiêu đề đầu trang, tiêu đề chân trang và cách đánh số trang trong phần mềm MS Word.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra.

2.2. Năng lực Tin học:

– Năng lực A (NLa): HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS Word phục vụ cuộc sống và học tập.

Năng lực D (NLd):Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS Word.

3.Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

1. Giáo viên:

- Kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, bảng, máy tính, máy chiếu, phòng máy tính.

2. Học sinh:

- Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh vận dụng kiến thức vào bài tập thực hành.

b) Nội dung:

- HS thảo luận vấn đề do giáo viên đưa ra (Phiếu học tập số 1). GV dựa trên câu trả lời của HS đặt câu hỏi gợi mở sang những tình huống có vấn đề trong bài học mới.

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện:

<table>
<tr><th>Hoạt động của GV và HS</th><th>Dự kiến sản phẩm</th></tr>
<tr><td>

*** GV giao nhiệm vụ học tập**

- GV trình chiếu phiếu học tập số 1. Yêu cầu học sinh các nhóm thảo luận đưa ra đáp án

*** HS thực hiện nhiệm vụ**

- HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm.
- GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn.

*** Báo cáo, thảo luận**

- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.
- GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá.

</td><td>

<u>Đáp án</u>:

<table>
<tr><th>Câu</th><th>Đáp án</th></tr>
<tr><td>1</td><td>C</td></tr>
<tr><td>2</td><td>A</td></tr>
<tr><td>3</td><td>B</td></tr>
<tr><td>4</td><td>B</td></tr>
</table>

</td></tr>
</table>

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
- HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác. *** Kết luận, nhận định** - Giáo viên nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập và kĩ năng hoạt động của HS. Từ đó hướng dẫn học sinh nghiên cứu, tìm hiểu nội dung cho hoạt động hình thành kiến thức mới .- HS cả lớp quan sát, lắng nghe. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm về cách tạo danh sách liệt kê có thứ tự.	

2. Hoạt động 2: Luyện tập (15 phút)

a) Mục tiêu: Rèn luyện kỹ năng tạo một kiểu đánh dấu mới.

b) Nội dung: Vận dụng kiến thức đã học để rèn luyện kỹ năng tạo một kiểu đánh dấu mới.

c) Sản phẩm: Sản phẩm thực hành của học sinh

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động 2.1: Tạo danh sách liệt kê có thứ tự (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Biết được cách tạo danh sách liệt kê có thứ tự.

b) Nội dung:

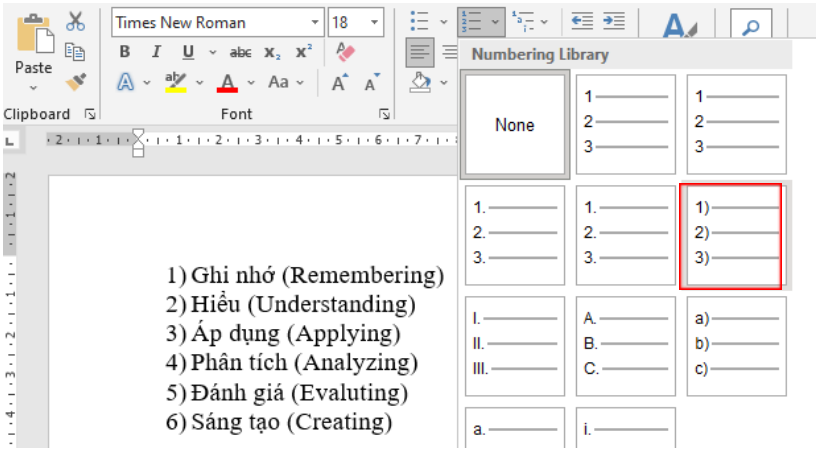
- Khám phá cách tạo danh sách liệt kê có thứ tự.

c) Sản phẩm:

- Học sinh tạo được danh sách liệt kê có thứ tự.

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** - Yêu cầu HS quan sát Hình 1 trang 49 sách giáo khoa. - Gv y/c HS thảo luận nhóm đôi câu hỏi: Em hãy tạo danh sách liệt kê có thứ tự các mức nhận thức theo thang đo Bloom. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào vở học tập, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm. - Hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. *** Báo cáo, thảo luận**	**1. Tạo danh sách liệt kê có thứ tự.** Tạo danh sách liệt kê được thực hiện bằng hai bước: - Bước 1. Chọn các đoạn cần tạo danh sách liệt kê. - Bước 2. Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Numbering**, nháy chọn một kiểu đánh dấu đầu đoạn trong bảng chọn xuất hiện. Kết quả là các đoạn đã chọn tạo thành danh sách ở kiểu liệt kê vừa chọn.

- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện nhóm nhanh nhất báo cáo kết quả hoạt động và trả lời các câu hỏi phản biện. - HS: Đại diện nhóm trình bày báo cáo.  - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có). *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm về cách tạo danh sách liệt kê có thứ tự.	

Hoạt động 2.2: Tạo danh sách liệt kê không có thứ tự và cách tạo một kiểu đánh dấu mới (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Biết được cách tạo danh sách liệt kê không có thứ tự và cách tạo một kiểu đánh dấu mới.

b) Nội dung:

- Khám phá cách tạo danh sách liệt kê không có thứ tự và cách tạo một kiểu đánh dấu mới.

c) Sản phẩm:

- Học sinh tạo được danh sách liệt kê không có thứ tự và cách tạo một kiểu đánh dấu mới.

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** - Gv y/c HS thảo luận nhóm đôi câu hỏi: Em hãy tạo một danh sách liệt kê các điều nêu trong "Nội quy phòng thực hành Tin học".	**2. Tạo danh sách liệt kê không có thứ tự.** Tạo danh sách liệt kê không có thứ tự được thực hiện bằng hai bước

NỘI QUY
SỬ DỤNG PHÒNG TIN HỌC

I/ ĐỐI VỚI HỌC SINH

Đi lại nhẹ nhàng không làm ảnh hưởng đến các lớp khác.

Ngồi đúng vị trí, nghiêm túc. Không đi lại tự do trong phòng.

Tuyệt đối không ăn quà trong phòng máy và vứt rác bừa bãi.

Luôn có ý thức giữ gìn máy móc và các đồ dùng trong phòng máy. Không tự ý xê dịch màn hình, đầu CPU, bàn phím hoặc con chuột.

Chỉ được bật, tắt và sử dụng máy khi có giáo viên cho phép. Không tự ý vào các chương trình trò chơi khi giáo viên chưa cho phép.

Phải đảm bảo an toàn trong khi sử dụng máy, nhất là an toàn về điện.

Kết thúc buổi học phải thoát máy ra khỏi chương trình học, tắt máy và xếp gọn gàng bàn phím, chuột, ghế của mình đúng nơi quy định và ra về trật tự theo hướng dẫn của giáo viên.

Tất cả học sinh phải thực hiện tốt những điều trên. Nếu có tình vi phạm sẽ bị kỷ luật tuỳ theo mức độ nghiêm trọng và phải bồi thường thiệt hại do mình gây ra.

- Bước 1. Chọn các đoạn cần tạo danh sách liệt kê.
- Bước 2. Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Bullets**, nháy chọn một kiểu đánh dấu đầu đoạn trong bảng chọn xuất hiện. Kết quả là các đoạn đã chọn tạo thành danh sách ở kiểu liệt kê vừa chọn.

- GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau:

+ Khởi động phần mềm MS Word

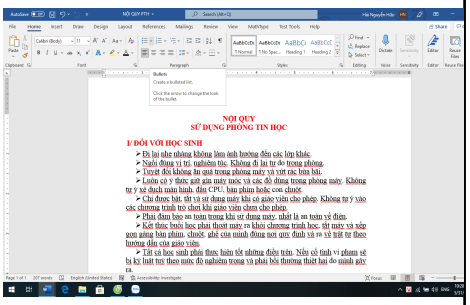
+ Thực hành **bài tập 1**

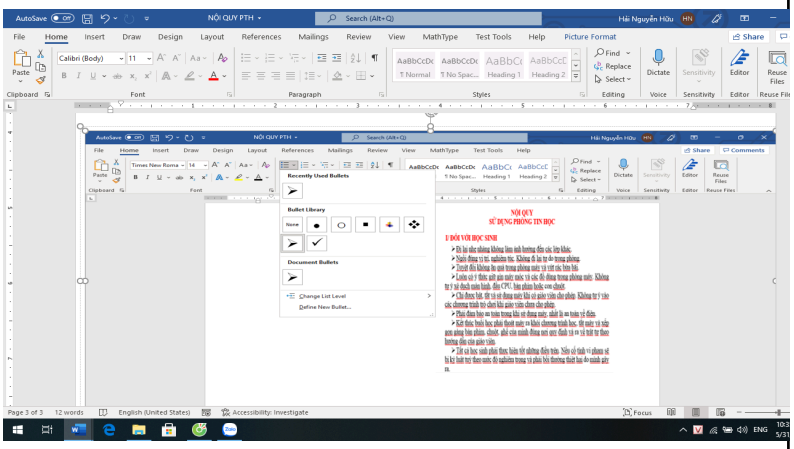
*** HS thực hiện nhiệm vụ**

- Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào vở học tập, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm.
- Hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn.

*** Báo cáo, thảo luận**

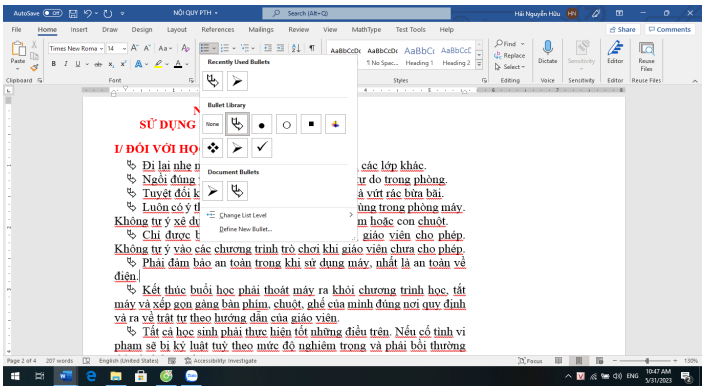
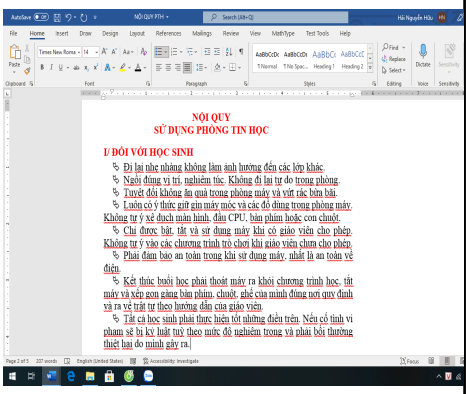
- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện nhóm nhanh nhất báo cáo kết quả hoạt động và trả lời các câu hỏi phản biện.
- HS: Đại diện nhóm trình bày báo cáo.
- HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có).





*** Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.
- HS cả lớp quan sát, lắng nghe.

GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm về cách tạo danh sách liệt kê không có thứ tự.	
*** GV giao nhiệm vụ học tập 2** - Gv y/c HS thảo luận nhóm đôi câu hỏi: Em hãy tạo một kiểu đánh dấu đầu dòng không có sẵn (bằng một ký tự tùy ý) cho danh sách "Nội quy phòng thực hành Tin học". *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. - Học sinh thực hành theo nhóm máy. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện nhóm nhanh nhất báo cáo kết quả hoạt động và trả lời các câu hỏi phản biện. - HS: Đại diện nhóm trình bày báo cáo. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có).  *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm về cách tạo một kiểu đánh dấu mới. GV: Lưu ý: Ta có thể sử dụng **Define New Number Format …** hoặc **Define New Multilevel List …**ở lệnh **Numberring** hoặc **Multilevel List** để tạo thêm kiểu đánh dấu đầu dòng.	Tạo một kiểu đánh dấu mới được thực hiện: - Bước 1 Trên dải lệnh **Home,** nháy chuột vào lệnh **Bullets** - Bước 2. Nháy chuột chọn **Define New Bullet …** - Bước 3: Nháy chuột vào lệnh **Symbol** để chọn một ký tự đặc biệt, hoặc nháy chuột vào **Picture** để chọn một ảnh dung để đánh dấu đầu dòng. - Bước 4: Nháy chuột chọn **OK** để tạo thêm kiểu đánh dấu đầu dòng mới. 

Hoạt động 2.3: Tạo tiêu đề đầu trang và đánh số trang (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Biết được cách tạo được tiêu đề đầu trang và cách đánh số trang.

b) Nội dung:

- Thực hành tạo tiêu đề đầu trang và cách đánh số trang.

c) Sản phẩm:

- SP thực hành của học sinh đã tạo tiêu đề đầu trang và cách đánh số trang.

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - Yêu cầu HS đọc nội dung Bài 3 trong sgk, sử dụng một văn bản tạo tiêu đề đầu trang và đánh số trang như yêu cầu SGK? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Học sinh thực hành theo nhóm máy. - GV hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.	**3. Tạo tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số trang** **a. Tạo tiêu đề đầu trang** + Bước 1: Chọn **Insert \ Header**, rồi chọn mẫu phù hợp. + Bước 2: Chèn biểu tượng hình ảnh (Có thể chọn hình ảnh khác SGK). + Bước 3: Nhập nội dung văn bản. **b. Đánh số trang** + Bước 1: Chọn **Insert \ Page Number \ Bottom of Page**, Chọn mẫu trong bảng hiện ra + Bước 2: Nhập thêm từ "Trang" vào trước số trang.

3. Hoạt động 3: Vận dụng (3phút)

a) Mục tiêu:Rèn luyện kỹ năng tạo tiêu đề chân trang

b) Nội dung: HS thực hành theo yêu của bài

c) Sản phẩm:Tạo tiêu đề chân trang theo yêu cầu.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập.** Y/c HS chọn một hình ảnh hay biểu tượng đại diện cho văn bản của em và gắn nó vào tiêu đề chân trang để tạo được tiêu đề chân trang theo yêu cầu SGK *** HS thực hiện nhiệm vụ** HS thực hành. Nếu không đủ thời gian, có thể cho phép HS hoàn thiện sản phẩm ở nhà *** Báo cáo, thảo luận**	 - Bước 1: **Insert / Footer / Blank (Three Columns).** - Bước 2: Nháy vào **[Type here]** để thực hiện thêm hình

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
Hs trình bày sản phẩm nếu hoàn thành hoặc gửi sản phẩm qua mail hoặc Zalo giáo viên *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét đánh giá tinh thần, thái độ học tập và kết quả của các nhóm sau khi đã báo cáo ở tiết học sau. - Các nhóm hoàn thiện câu trả lời ở hoạt động vận dụng để tiết sau báo cáo trước lớp. - Chuẩn bị bài mới, đọc trước nội dung Bài 5:**"Thực hành tổng hợp"**	ảnh và văn bản vào vị trí chân trang.

Phiếu học tập số 1

Câu 1: Để tạo danh sách liệt kê có thứ tự ta sử dụng lệnh

a) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Bullets**
b) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Sort**
c) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Numbering**
d) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Shading**

Câu 2: Để tạo danh sách liệt kê không có thứ tự ta sử dụng lệnh.

a) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Bullets**
b) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Find**
c) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Numbering**
d) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Shading**

Câu 3: Để tạo tiêu đề đầu trang cho văn bản ta sử dụng lệnh

a) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Header**
b) Trên dải lệnh **Insert**, nháy chuột vào lệnh **Header**
c) Trên dải lệnh **Insert**, nháy chuột vào lệnh **Footer**
d) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Footer**

Câu 4: Để đánh số trang cho văn bản ta sử dụng lệnh

a) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Page Number**
b) Trên dải lệnh **Insert**, nháy chuột vào lệnh **Page Number**
c) Trên dải lệnh **Insert**, nháy chuột vào lệnh **Footer**
d) Trên dải lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Footer**

BÀI 5. THỰC HÀNH TỔNG HỢP

Thời gian thực hiện: 01 tiết.

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Tạo được một vài sản phẩm là văn bản có tính thẩm mĩ phục vụ nhu cầu thực tế.

2.Về năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ và tự học: HS biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và giáo viên. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm, cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của giáo viên.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

2.2. Năng lực Tin học:

– Năng lực A (NLa): HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS Word phục vụ cuộc sống và học tập.

Năng lực D (NLd): Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS Word.

3.Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

1. Giáo viên:

- SGK, SGV Tin học 8, máy tính, máy chiếu, phòng máy, phiếu đánh giá

2. Học sinh:

- Sách giáo khoa, tệp ảnh về địa điểm tham quan, bản kế hoạch trên giấy

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh vận dụng kiến thức vào bài tập thực hành.

b) Nội dung: GV cho HS trả lời câu hỏi trong Phiếu học tập 1

PHIẾU HỌC TẬP 1

Câu 1: Để chèn ảnh vào trong văn bản ta thực hiện

A. Insert/Pictures/chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản
B. Insert/Shapes/ chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản
C. Home/Shapes/ chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản
D. File/Pictures/chọn nguồn lấy ảnh/tìm ảnh và chèn vào văn bản

Câu 2: Để tạo danh sách liệt kê ta sử dụng lệnh

A. Insert/Bullets
B. Home/Bullets
C. Insert/ Numbering
D. Home/Bullets, Numbering

Câu 3: Để chọn mẫu tiêu đề đầu trang, chân trang, số trang ta sử dụng lệnh

A. Insert/Header, Footer,Page Number

B. Insert/ Footer, Header, Page Number
C. Home/Header, Footer,Page Number
D. Insert/Header,Page Number, Footer

c) Sản phẩm:

Câu trả lời của HS trên phiếu học tập

d) Tổ chức thực hiện:

<table>
<tr><th>Hoạt động của GV và HS</th><th>Dự kiến sản phẩm</th></tr>
<tr><td>

*** GV giao nhiệm vụ học tập**

- GV yêu cầu HS trao đổi cặp đôi hoàn thành phiếu học tập 1 trong 2 phút

*** HS thực hiện nhiệm vụ**

- HS: lắng nghe, thực hiện nhiệm vụ
- GV: Quan sát HS hoạt động, hỗ trợ nếu cần

*** Báo cáo, thảo luận**

- Gọi đại diện 1 cặp đôi báo cáo
- GV yêu cầu cặp đôi khác nhận xét, bổ sung (nếu có)

*** Kết luận, nhận định**

- Giáo viên chốt đáp án, nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập và kĩ năng hoạt động của HS.

- GV: ở tiết học trước các em đã biết chèn ảnh vào văn bản, tạo danh sách liệt kê, tạo tiêu đề đầu trang, chân trang, đánh số trang. Hôm nay chúng ta cùng thực hành tổng hợp tạo văn bản có tính thẩm mĩ.

</td><td>

Đáp án:

<table>
<tr><th>Câu</th><th>Đáp án</th></tr>
<tr><td>1</td><td>A</td></tr>
<tr><td>2</td><td>D</td></tr>
<tr><td>3</td><td>A</td></tr>
</table>

</td></tr>
</table>

2. Hoạt động 2: Luyện tập (30 phút)

Hoạt động : Thực hành tạo văn bản về kế hoạch đi dã ngoại (30 phút)

a) Mục tiêu:

- HS biết trình bày phần nội dung ba mục theo yêu cầu và sắp xếp ảnh vào bài trình chiếu.
- Hs biết tạo tiêu đề đầu trang có thể là câu slogan(phương châm) của lớp bên trái, ảnh logo trường góc bên phải.

b) Nội dung:

- HS đưa nội dung ba mục theo yêu cầu và sắp xếp ảnh vào văn bản.
- HS tạo tiêu đề đầu trang có thể là câu slogan của lớp bên trái, ảnh logo trường góc bên phải.

c) Sản phẩm:

Kế hoạch: "CHƯƠNG TRÌNH VUI CHƠI DÃ NGOẠI LỚP 8A"

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm

*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành - GV yêu cầu HS tìm hiểu các yêu cầu trong SGK sau đó trong nhóm thực hành tổng hợp và bổ sung thêm nội dung để hoàn thành một văn bản về kế hoạch đi dã ngoại. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS tiến hành làm việc theo nhóm máy, thực hiện các nhiệm vụ đã được giao - Trong quá trình HS thực hiện nhiệm vụ, GV theo dõi hoạt động của các nhóm, phát hiện những nhóm hoặc cá nhân chưa tích cực tham gia các hoạt động học tập hoặc gặp khó khăn, GV cần hỗ trợ, gợi ý và hướng dẫn cho HS, giải đáp các thắc mắc và dạy các kĩ năng thực hiện nhiệm vụ khi cần thiết. *** Báo cáo, thảo luận** GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Đại diện nhóm máy kiểm tra chéo theo sơ đồ(1-2-3-…), đánh giá theo phiếu đánh giá. *Lưu ý: Một bạn ở lại, một bạn đi kiểm tra.* HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác. *** Kết luận, nhận định** - GV quan sát lựa chọn một số bài ở các mức độ khác nhau để chữa: -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm.	CHƯƠNG TRÌNH VUI CHƠI DÃ NGOẠI LỚP 8A **1. Thời gian, địa điểm:** • Thời gian thứ 7 ngày … tháng ….năm • Địa điểm: Khu sinh thái …… **2. Lịch trình** • 07h00-8h00: tập trung tại công trường, lên xe và di chuyển. • 8h00 -11h00: tham gia các hoạt động ***a. Tạo các mục cho văn bản*** + Bước 1: Chọn các đoạn cần tạo danh sách liệt kê + Bước 2: Trên dải lệnh **Home,** nháy chuột vào lệnh **Bullets** hoặc **Numbering**, nháy chọn một kiểu đánh dấu đầu đoạn trong bảng xuất hiện. ***b. Đánh số trang*** + Bước 1: Chọn dải lệnh **Insert**, chọn lệnh **Page Number** để mở bảng có sẵn các mẫu đánh số trang + Bước 2: Nháy chuột chọn kiểu mẫu phù hợp. ***d. Hoàn thiện sản phẩm*** - Kiểm tra lại bố cục, nội dung - Lưu văn bản

Hoạt động 3: Vận dụng (10 phút)

a) Mục tiêu:

- Vận dụng các kiến thức đã học để tạo văn bản có tính thẩm mĩ, nội dung gắn với thực tiễn

b) Nội dung:

- Em hãy tạo một văn bản giới thiệu về trường em. Nội dung văn bản gồm: sơ lược lịch sử ngôi trường, những thành tích nổi bật, hình ảnh khuôn viên trường (có thể có sơ đồ kèm chú thích hoặc ảnh).

c) Sản phẩm:

- Kết quả làm việc theo nhóm

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - Thực hiện tạo một văn bản giới thiệu về trường em. Nội dung văn bản gồm: sơ lược lịch sử ngôi trường, những thành tích nổi bật, hình ảnh khuôn viên trường (có thể có sơ đồ kèm chú thích hoặc ảnh). *** HS thực hiện nhiệm vụ** Các nhóm thảo luận, và trình bày trong buổi học sau. *** Báo cáo, thảo luận** Hs trình bày sản phẩm hoàn thành gửi sản phẩm qua E-mail hay Zalo của giáo viên Giáo viên chấm kết quả của các nhóm chia sẻ. *** Kết luận, nhận định** - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên.	Văn bản giới thiệu về trường em.

PHIẾU ĐÁNH GIÁ

Nhóm máy:……

STT	Nội dung	Mức độ hoàn thành		
		Tốt(T)	Đạt(Đ)	Chưa đạt(CĐ)
1	Có đầy đủ ba phần thông tin theo yêu cầu			
2	Sử dụng từ hai kiểu định dạng danh sách liệt kê khác nhau			
3	Có từ hai hình ảnh/hình vẽ minh họa			
4	Có tiêu đề đầu trang, chân trang			
5	Có số trang tự động			

BÀI 6. SỬ DỤNG CÁC BẢN MẪU TRONG TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

Ngày soạn:

Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Biết được cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình chiếu mới.
- Biết được cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu.

2.Về năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ và tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu; áp dụng các bản mẫu định dạng trong phần mềm MS Powerpoint.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu; áp dụng các bản mẫu định dạng trong phần mềm MS Powerpoint.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra trong phần mềm MS Powerpoint.

2.2. Năng lực Tin học:

– Năng lực A (NLa): HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS Powerpoint phục vụ cuộc sống và học tập.

Năng lực D (NLd): Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS Powerpoint.

3.Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên:

- Sách kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, bảng, máy tính, máy chiếu, giấy Roki.

2. Học sinh:

- Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. **HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (5 phút)**

a) **Mục tiêu**: Giúp HS nhận thấy vai trò quan trọng của việc thiết kế các trang trình chiếu. Sử dụng các mẫu được thiết kế sẵn là một cách thuận tiện và dễ dàng để tạo bài trình chiếu đẹp, hấp dẫn.

b) **Nội dung**: HS thảo luận vấn đề do giáo viên đưa ra. GV dựa trên câu trả lời của HS đặt câu hỏi gợi mở sang những tình huống có vấn đề trong bài học mới.

c) **Sản phẩm**: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

d)**Tổ chức thực hiện**:

*** Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

- Để phát động tuần lễ giờ Trái đất. Mỗi nhóm sẽ lên kế hoạch và báo cáo bằng bài trình chiếu Powepoint. Nếu các em là giám khảo trong buổi báo cáo đó các em sẽ căn cứ vào yếu tố nào trong các yếu tố sau để đánh giá bài thuyết trình đó của nhóm bạn (màu sắc, hình ảnh, hiệu ứng, hay nội dung)

- Với cùng một nội dung, cùng tư liệu hình ảnh, bảng biểu, làm sao để tạo một bài trình chiếu gây ấn tượng, thể hiện sự chuyên nghiệp?

*** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:** HS suy nghĩ trả lời

*** Bước 3: Báo cáo, thảo luận**: Gọi HS trả lời

*** Bước 4: Kết luận, nhận định:**

Để thiết kế được các trang chiếu một cách chuyên nghiệp và gây ấn tượng thì việc sử dụng các mẫu thiết kế sẵn là một cách thuận tiện và dễ dàng để tạo bài trình chiếu đẹp và hấp dẫn. Vậy cách sử dụng các bản mẫu trong bài trình chiếu này như thế nào thì chúng ta cùng tìm hiểu bài ngày hôm nay.

2. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (30 phút)

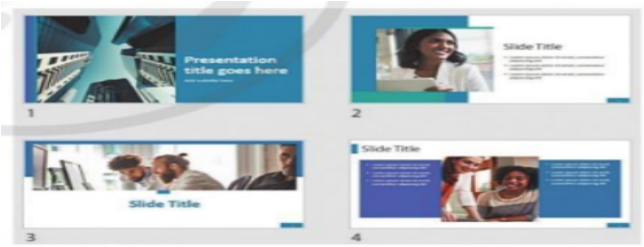
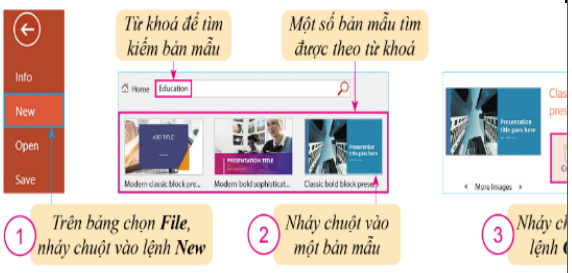
Hoạt động 1: Sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu.(*15 phút*)

- Mục Tiêu: Giúp HS nhận ra sự hài hòa thống nhất về màu sắc giữa các thành phần trên một trang và giữa các trang trong toàn bài trình chiếu.

- Nội dung: Hãy quan sát bốn trang chiếu trong hình 1. Em có nhận xét gì về màu sắc và nội dung trình bày trên các trang chiếu?

- Sản phẩm: Hs hoàn thành tìm hiểu kiến thức

- Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** - Yêu cầu HS quan sát Hình 1 trang 52 sách giáo khoa thảo luận nhóm và trả lời câu hỏi:  *Hình 1. Bốn trang trình chiếu của một bản mẫu* + Em hãy quan sát Bốn trang chiếu trong Hình 1 ? Em có nhận xét gì về màu sắc và nội dung trình bày trên trang chiếu? HS trả lời *GV: Như vậy để tạo được bài trình chiếu từ bản mẫu các em cùng quan sát cô làm mẫu và hoàn thiện các câu hỏi sau trong phiếu học tập.* **?** Nêu quy trình chung tạo bài trình chiếu từ bản mẫu **?** Cách tạo trang chiếu mới theo bố cục có sẵn. ? Làm thế nào để thay đổi bố cục trang chiếu. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS thảo luận nhóm, quan sát, nghiên cứu trả lời câu hỏi. - HS nghiên cứu SGK, suy nghĩ trả lời cá nhân các câu hỏi. *** Báo cáo, thảo luận**	**1. Sử dụng các bản mẫu để tạo bài trình chiếu** **Hình 1:** - Các hình ảnh được đặt ở vị trí khác nhau trong mỗi trang. - Các hộp văn bản chưa thể hiện nội dung cụ thể mà chỉ là minh họa vị trí, định dạng của phần văn bản. - Quy trình chung tạo bài trình chiếu từ bản mẫu gồm ba bước: + Bước 1: Chọn lệnh lệnh ***File***, nháy chuột vào lệnh ***New*** + Bước 2: Nháy chuột vào bản mẫu (tìm theo từ khóa). + Bước 3: Nháy chuột vào lệnh ***Create***  *Hình 2. Ba bước cơ bản tạo bài trình chiếu từ một bản mẫu* **** Chú ý:*** Thay đổi bố cục của trang chiếu: chọn lệnh ***Layout*** trên dải lệnh

- Đại diện 1 nhóm HS trình bày - HS nhận xét, đánh giá - GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc, kết quả hoạt động của HS. *** Kết luận, nhận định** Bốn trang trình chiếu trong Hình 1 là bản mẫu có định dạng sẵn chứa bố cục, màu sắc, phông chữ, hiệu ứng, kiểu nền và cả nội dung. *** GV giao nhiệm vụ học tập 2** - Yêu cầu HS mở phần mềm Powepoint thực hành tạo bản mẫu trong phần mềm trình chiếu: - Sau khi thực hành xong em hãy: + Ghi lại tên mẫu em đã sử dụng + Liệt kê một số mẫu bố cục có sẵn của bản mẫu + Liệt kê mẫu bố cục của 2 trang chiếu đầu tiên trong bài trình chiếu. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Thực hành theo yêu cầu của GV đưa ra. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.	***Home*** □ nháy chuột vào kiểu bố cục mới

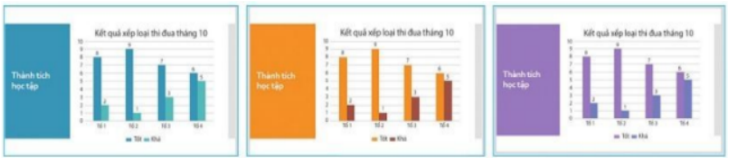
Hoạt động 2: Áp dụng các mẫu định dạng trong bài trình chiếu. (*15 phút*)

a) Mục tiêu: Giúp học sinh nhận ra được cùng một mẫu nhưng có thể hiệu chỉnh thay đổi màu sắc khác nhau.

b) Nội dung:

c) Sản phẩm: HS hoàn thành tìm hiểu kiến thức

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Sản phẩm dự kiến
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** - Yêu cầu HS quan sát ba trang chiếu trong Hình 4 trang 53 skg, cho biết những điểm giống và khác nhau của chúng?  **HS:** Thảo luận, trả lời	**2. ÁP DỤNG CÁC MẪU ĐỊNH DẠNG TRONG BÀI TRÌNH CHIẾU** - Trang chiếu thứ nhất là hợp lí về màu sắc, nội dung văn bản và định dạng chữ hợp lí, các trang còn lại đều có những điểm không hợp lí.

GV: Để áp dụng một mẫu và nhiều mẫu định dạng cho toàn bài trình chiếu các em cùng quan sát cô làm mẫu và hoàn thiện các câu hỏi sau trong phiếu học tập.

? Tại sao nên sử dụng mẫu định dạng cho các trang trong bài trình chiếu.

? Làm thế nào để áp dụng một mẫu định dạng và nhiều mẫu định dạng cho toàn bài trình chiếu

? Cách để hiệu chỉnh màu sắc, phông chữ, hình nền, kích thước của các mẫu định dạng.

*** HS thực hiện nhiệm vụ**

- HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.
- GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.

*** Báo cáo, thảo luận**

- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.

+ Giống nhau: Ba trang chiếu có cùng mẫu định dạng, bố cục, phông chữ.

+ Khác nhau: Ba trang chiếu có cách phối màu khác nhau

*** Kết luận, nhận định**

- GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.
- HS cả lớp quan sát, lắng nghe.

*** GV giao nhiệm vụ học tập 2**

- Yêu cầu HS đọc nội dung trong sgk thực hành theo nhóm máy: Em hãy thay đổi mẫu định dạng của một bài trình chiếu bằng một mẫu định dạng khác

*** HS thực hiện nhiệm vụ**

- HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.
- GV: Quan sát các cặp đôi hoạt động, hỗ trợ các cặp đôi khi gặp khó khăn.

*** Báo cáo, thảo luận**

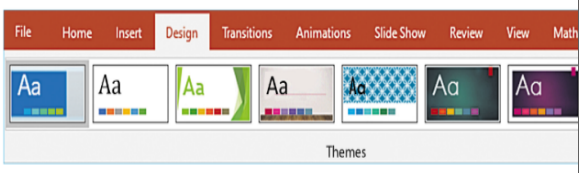
- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động. Gọi đại diện các cặp đôi lên báo cáo kết quả hoạt động.

+ Nháy chuột vào một kiểu trong nhóm lệnh ***Theme*** trên dải lệnh ***Design***

+ Ngoài ra, ta có thể chỉnh màu sắc, phông chữ. Hình nền, kích thước các mẫu định dạng:

* Nháy chọn dải lệnh ***Design*** □ chọn nhóm lệnh ***Variants*** □ chọn ***Customize***

- Mỗi mẫu định dạng được coi như một tập hợp định dạng màu sắc, phông chữ và hiệu ứng thống nhất cho tất cả các trang trong bài trình chiếu.
- Để áp dụng một mẫu định dang: Nháy chuột vào một kiểu trong nhóm Themes trên dải lệnh Design.
- Để áp dụng nhiều mẫu định dạng: Nháy chuột vào lệnh More ở góc dưới bên phải của nhóm Themes.



*Hình 5. Nhóm **Themes** chứa các mẫu định dạng có sẵn*

- Cách hiệu chỉnh màu sắc, phông chữ, hình nền, kích thước của các mẫu định dạng: Trong dải lệnh Design, nhóm Variants và Customizi

Ghi nhớ:

- Sử dụng các mẫu định dạng trong khung Themes trên dải lệnh Design giúp định dạng bài trình chiếu hài hòa về màu sắc và thống nhất về phông chữ.

Để thay đổi mẫu định dạng của một bài trình chiếu trong PowerPoint, làm theo các bước sau:

- Mở bài trình chiếu cần thay đổi mẫu định dạng.
- Chọn tab "Design" trên thanh menu ở phía trên cùng của màn hình.
- Chọn bất kỳ mẫu định dạng nào trong các tùy chọn được cung cấp. Em có thể di chuột qua các mẫu định dạng để xem trước trước khi chọn.
- Nếu em muốn tùy chỉnh mẫu định dạng, em có thể nhấp chuột vào nút "Variant" để thay đổi màu sắc và các chi tiết khác của bố cục.
- Em cũng có thể tùy chỉnh mẫu định dạng bằng cách thêm các hình ảnh, biểu tượng hoặc phông chữ khác. Chọn "Format Background" để thay đổi hình

*** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.	nền của trang chiếu hoặc chọn "Slide Size" để thay đổi kích thước của trang chiếu. - Lưu các thay đổi bằng cách chọn "Save" hoặc "Save As" nếu em muốn lưu bản sao mới với mẫu định dạng khác. Lưu ý rằng thay đổi mẫu định dạng của bài trình chiếu có thể ảnh hưởng đến sắp xếp, kích thước và các thành phần trên trang chiếu, vì vậy hãy kiểm tra lại trước khi lưu và trình chiếu bài của em.

3. LUYỆN TẬP (5 phút)

a) Mục tiêu: Học sinh sử dụng các kiến thức đã học về cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình chiếu mới và cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu.

b) Nội dung: Vận dụng kiến thức đã học để trả lời đúng các câu hỏi.

c) Sản phẩm: Đáp án các câu hỏi

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** *** <u>Câu hỏi:</u> Trong các câu sau những câu nào đúng:** 1) Có thể tìm kiếm và tải từ Internet các bản mẫu theo một mẫu định dạng nhất định. 2) Không thể thay đổi màu sắc và phông chữ của một mẫu định dạng. 3) Không thể thay đổi các hình ảnh trong một bản mẫu. 4) Cần định dạng văn bản có màu tối trên nền sáng và ngược lại để dễ đọc nội dung. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS trả lời vào vở *** Báo cáo, thảo luận** - HS trình bày kết quả trả lời câu hỏi **Đáp án:** 1, 4 *** Kết luận, nhận định** - GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận	**- Đáp án:** 1) Có thể tìm kiếm và tải từ Internet các bản mẫu theo một mẫu định dạng nhất định. 4) Cần định dạng văn bản có màu tối trên nền sáng và ngược lại để dễ đọc nội dung.

4. VẬN DỤNG (5 phút)

a) Mục tiêu: Học sinh sử dụng các kiến thức đã học về cách sử dụng các bản mẫu (template) khi tạo bài trình chiếu mới và cách áp dụng các mẫu định dạng (theme) trong định dạng bài trình chiếu.

b) Nội dung:

2. Em lựa chọn bản mẫu tùy thích để tạo bài trình chiếu có nội dung phát động tuần lễ hoạt động hưởng ứng Giờ Trái Đất.

c) Sản phẩm: Thay đổi được mẫu định dạng của một bài trình chiếu bằng một mẫu định dạng khác

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** GV nêu yêu cầu và gợi ý hướng dẫn HS cách làm bài tập vận dụng theo yêu cầu nội dung *** HS thực hiện nhiệm vụ** - Các nhóm thảo luận và trình bày trong buổi học sau. *** Báo cáo, thảo luận** - Giáo viên chấm kết quả của bài báo của các nhóm chia sẻ. *** Kết luận, nhận định** - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm tại nhà qua nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên. - Chuẩn bị bài mới, đọc và thực hành trước nội dung Bài 7: **"Thực hành sử dụng bản mẫu"**	- Tạo trang chiếu theo bố cục có sẵn: Trên dải lệnh Home, nháy chuột vào phía dưới lệnh New Slide, nháy chọn một mẫu bố cục. - Nếu muốn thay đổi bố cục của trang chiếu, nháy chuột vào lệnh Layout trên dải lệnh Home rồi chọn kiểu bố cục mới. - Hiệu chỉnh màu sắc, phông chữ, hình nền, kích thước của các mẫu định dạng sử dụng nhóm lệnh Variants và Customize trên dải lệnh Design.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

Câu hỏi 1:

? Em có nhận xét gì về màu sắc và nội dung trình bày trên các trang chiếu?

.....

? Nêu quy trình chung tạo bài trình chiếu từ bản mẫu

.....

.....

.....

? Cách tạo trang chiếu mới theo bố cục có sẵn.

.....

? Làm thế nào để thay đổi bố cục trang chiếu.

.....

Câu hỏi 2: Thực hành mở phần mềm Powepoint tạo một số bản mẫu trong phần mềm trình chiếu

Sau khi thực hành xong em hãy

- Ghi lại tên mẫu em đã sử dụng
- Liệt kê một số mẫu bố cục có sẵn của bản mẫu
- Liệt kê mẫu bố cục của 2 đến 3 trang chiếu đầu tiên trong bài trình chiếu

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2: Thực hành

Em hãy thay đổi mẫu định dạng của một bài trình chiếu bằng một mẫu định dạng khác

SẢN PHẨM NHÓM 4

Họ tên	Đơn vị công tác
1. Nguyễn Thị Việt	THCS Bắc Lý
2. Nguyễn Thị Oánh	THCS Xuân Khê
3. Tạ Thị Thu Hà	THCS Đức Lý
4. Trần Hữu Thuận	THCS Phú Phúc

BÀI 7. THỰC HÀNH SỬ DỤNG BẢN MẪU

Thời gian thực hiện: 1 tiết.

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Sử dụng được một bản mẫu tùy ý để tạo bài trình chiếu.
- Hiệu chỉnh được màu sắc, phông chữ, hình nền cho bản mẫu trình chiếu.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ và tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với hướng dẫn của giáo viên tạo một bài trình chiếu để báo cáo tổng kết thi đua trong tháng của lớp em.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác sử dụng bản mẫu phù hợp để tạo bài trình chiếu, chọn màu chữ, màu nền đảm bảo tính tương phản và hài hòa trong toàn bài.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra.

2.2. Năng lực Tin học:

- Năng lực A (NLa): HS sử dụng đúng các bản mẫu của phần mềm

- Năng lực D (NLd): HS sử dụng được phần mềm học tập MS PowerPoint

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

1. Giáo viên:

- Kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, bảng, máy tính, máy chiếu, phòng máy tính.

2. Học sinh:

- Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh vận dụng kiến thức vào bài tập thực hành.

b) Nội dung: GV tổ chức trò chơi "**Ai nhanh hơn**"

- Luật chơi: GV chia lớp thành 2 đội chơi. Sau khi quản trò đọc câu hỏi, các đội chơi suy nghĩ và giơ tay trả lời trong vòng 15 giây. Nếu trả lời đúng và nhanh nhất, đội chơi giành 10 điểm, trả lời sai, đội bạn được quyền trả lời. Nếu trả lời đúng được 5 điểm. Đội có tổng số điểm cao hơn là đội giành chiến thắng.

- Nội dung câu hỏi trò chơi **: "Ai nhanh hơn"**

Câu 1: Để sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu ta thực hiện

A. File/New/chọn bản mẫu/create.
B. File/Save/chọn bản mẫu/create.
C. Home/New/chọn bản mẫu/create.
D. Insert/New/chọn bản mẫu/create.

Câu 2: Khung nào trên giải lệnh Design giúp định dạng bài trình chiếu hài hòa về màu sắc và thống nhất về phông chữ

A. Themes.
B. Document Formatting.
C. Page Backgroud.
D. Paragraph.

Câu 3: Trong các phát biểu sau phát biểu nào đúng

A. Không thể thay đổi các ảnh trong bản mẫu.
B. Không thể thay đổi màu sắc của một mẫu định dạng.
C. Không thể thay đổi phông chữ của một mẫu định dạng.
D. Cần định dạng văn bản có màu tối trên nền sáng và ngược lại để dễ đọc nội dung.

Câu 4: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng về tạo tiêu đề trang?

A. Cần nhập nội dung tiêu đề ở tất cả các trang.
B. Chỉ cần nhập nội dung tiêu đề ở trang đầu tiên.
C. Cần nhập nội dung tiêu đề ở trang chính giữa.
D. Chỉ cần nhập nội dung tiêu đề trang ở 1 trang bất kì.

Câu 5: Để thay đổi bố cục trang chiếu, ta chọn lệnh nào sau đây?

A. Lệnh **New Slide** trên dải lệnh **Home.**
B. Lệnh **Layout** trên dải lệnh **Home.**
C. Lệnh **Themes** trên dải lệnh **Design**

D. Lệnh **More** trên dải lệnh **Design.**

Câu 6: Sắp xếp các bước theo đúng thứ tự để hiệu chỉnh màu sắc cho tổng thể một bản mẫu theo một bảng màu có sẵn.

1. Di chuyển chuột vào lệnh Colors để mở bảng lựa chọn các bảng màu.
2. Trên dải lệnh Design, nháy chuột vào nút lệnh More trong khung Variants.
3. Nháy chọn bảng màu theo ý thích.

A. 2- 3-1. B. 3-1-2. C. 2-1-3. D. 1-2-3.

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện:

<table>
<tr><th>Hoạt động của GV và HS</th><th>Dự kiến sản phẩm</th></tr>
<tr><td>

*** GV giao nhiệm vụ học tập**
- GV tổ chức trò chơi **: "Ai nhanh hơn"**
+ Chia đội
+ Phổ biến Luật chơi
*** HS thực hiện nhiệm vụ**
- HS: chia đội, lắng nghe luật chơi và tham gia trò chơi
*** Báo cáo, thảo luận**
- HS: Các đội chơi đọc, suy nghĩ và trả lời câu hỏi
- GV: công bố đáp án, tính điểm cho các đội chơi.
*** Kết luận, nhận định**
- GV: Nhận xét, đánh giá hoạt động trò chơi, công bố đội chiến thắng.
- GV: ở tiết học trước các em đã biết sử dụng các bản mẫu trong tạo bài trình chiếu, hôm nay chúng ta cùng thực hành sử dụng bản mẫu để tạo bài trình chiếu.

</td><td>

Đáp án:

<table>
<tr><th>Câu</th><th>Đáp án</th></tr>
<tr><td>1</td><td>A</td></tr>
<tr><td>2</td><td>A</td></tr>
<tr><td>3</td><td>D</td></tr>
<tr><td>4</td><td>D</td></tr>
<tr><td>5</td><td>B</td></tr>
<tr><td>6</td><td>C</td></tr>
</table>

</td></tr>
</table>

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức, luyện tập (35 phút)

Hoạt động: Thực hành tạo bài trình chiếu tổng kết thi đua (35 phút)

a) Mục tiêu:

- Biết sử dụng bản mẫu để tạo bài trình chiếu tổng kết thi đua.
- Nhập được nội dung vào từng trang chiếu
- Sử dụng bảng và hình ảnh trong trang chiếu

b) Nội dung: HS thực hành trên máy tạo một bài trình chiếu để báo cáo tổng kết thi đua trong tháng của lớp em. Yêu cầu cần đạt như sau:

Nhiệm vụ: Em hãy tạo một bài trình chiếu để báo cáo tổng kết thi đua trong tháng của lớp em. Yêu cầu cần đạt như sau:

1) Sử dụng một bản mẫu phù hợp để tạo bài trình chiếu có từ 4 đến 6 trang.

2) Yêu cầu về bố cục: trang đầu tiên có bố cục kiểu **Title Slide**, các trang còn lại sử dụng từ hai bố cục khác nhau trở lên.

3) Định dạng màu: màu chữ, màu nền đảm bảo tính tương phản và hài hòa trong toàn bài.

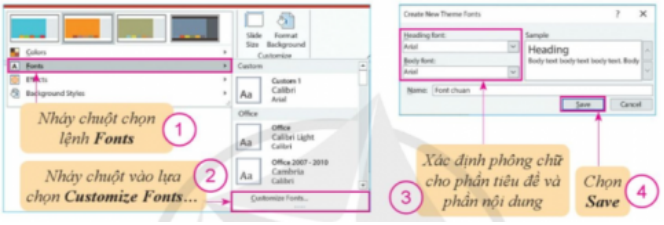
4) Định dạng phông chữ, cỡ chữ: tiêu đề có phông chữ Arial, cỡ chữ từ 30 đến 40 nội dung có phông chữ Times New Roman, cỡ chữ từ 22 đến 28.

5) Có ảnh và bảng trong bài trình chiếu.

6) Thiết lập hiệu ứng trình chiếu tùy ý.

c) Sản phẩm: Bài thực hành của HS

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập.** - GV: yêu cầu học sinh khởi động máy tính và thực hiện các nhiệm vụ thực hành sau: + Khởi động phần mềm MS Powerpoint + Thực hành bài tập **thực hành** Trang 55, 56 SGK theo nhóm 4hs/máy trong 25 phút -HS: Tiến hành thực hiện nhiệm vụ theo nhóm đã phân công (4hs/1 máy) *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS tiến hành làm việc theo nhóm, thực hiện các nhiệm vụ đã được giao: lập kế hoạch làm việc, thỏa thuận về quy tắc làm việc, tiến hành giải quyết nhiệm vụ, chuẩn bị báo cáo kết quả trước lớp, xác định nội dung và cách trình bày kết quả. - Trong quá trình HS thực hiện nhiệm vụ, GV theo dõi hoạt động của các nhóm, phát hiện những nhóm hoặc cá nhân chưa tích cực tham gia các hoạt động học tập hoặc gặp khó khăn, GV cần hỗ trợ, gợi ý và hướng dẫn cho HS, giải đáp các thắc mắc và dạy các kĩ năng thực hiện nhiệm vụ khi cần thiết. *** Báo cáo, thảo luận**	- Sử dụng từ khóa "Education" để tìm kiếm bản mẫu phù hợp tạo bài trình chiếu. Tạo số lượng trang chiếu theo yêu cầu. - Chọn bố cục phù hợp và nhập nội dung cho từng trang. Ví dụ trong Hình 1: trang đầu tiên có bố cục kiểu **Title Slide**; trang 3 có bố cục **Picture with Caption**; trang 4 có bố cục **Comparison**. - Thiết lập bộ phông chữ cho phần tiêu đề và nội dung của bản mẫu hoặc mẫu định dạng theo yêu cầu như hướng dẫn trong Hình 2. Xem hình minh họa dưới đây *Hình 1. Minh họa bốn trang của báo cáo tổng kết thi đua tháng*  *Hình 2. Thiết lập bộ phông chữ mới cho bản mẫu hoặc mẫu định dạng*

GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo theo Bảng kiểm đánh giá sản phẩm của HS HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác. *** Kết luận, nhận định** GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động luyện tập thực hành các bài tập của các nhóm. -Nêu những lỗi mà các em thường hay mắc phải - Đưa ra hướng khắc phục - Giải đáp những thắc mắc của học sinh - Tuyên dương và ghi điểm những học sinh thực hành tốt, phê bình những em lười thực hành, mất trật tự trong giờ thực hành. HS: Chú ý quan sát, lắng nghe kết quả đánh giá của GV	

BẢNG KIỂM ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM CỦA HỌC SINH
NHÓM.....

STT	Nội dung	Điểm
1	Bài trình chiếu có đủ từ 4 đến 6 trang	1,5 điểm
2	Có sử dụng bản mẫu	1,5 điểm
3	Trang đầu tiên có bố cục kiểu **Title Slide**	1 điểm
4	Các trang còn lại sử dụng từ hai bố cục khác nhau trở lên.	1 điểm
5	Màu chữ, màu nền đảm bảo tính tương phản và dễ đọc nội dung	1 điểm
6	Màu sắc hài hòa, thống nhất trong toàn bộ bài trình chiếu	1 điểm
7	Định dạng phông chữ trên các trang chiếu theo đúng yêu cầu	1 điểm
8	Có hình ảnh và có bảng biểu trong bài trình chiếu	1 điểm
9	Có hiệu ứng chuyển trang, hiệu ứng cho các đối tượng	1 điểm
Tổng		

Nhóm đánh giá

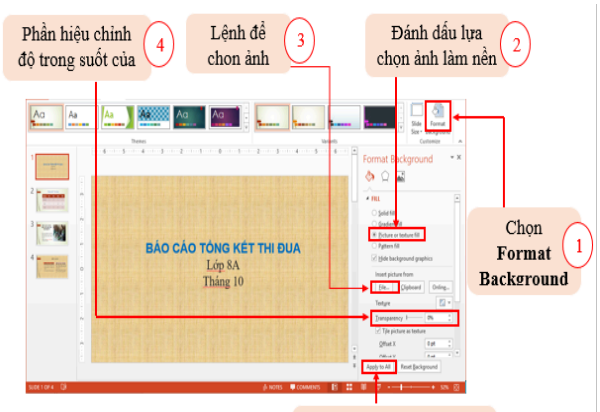
3. Hoạt động: Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu: Rèn luyện kỹ năng thay đổi hình nền của toàn bài chiếu

b) Nội dung: HS thực hành thay đổi hình nền toàn bài trình chiếu đã tạo ở trên bằng một hình ảnh tùy ý

c) Sản phẩm: Bài trình chiếu của HS đã được thay hình nền bằng ảnh tùy ý

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - Thực hiện nội dung vận dụng theo nhóm *** HS thực hiện nhiệm vụ** Các nhóm thảo luận, và trình bày trong buổi học sau. *** Báo cáo, thảo luận** Hs trình bày sản phẩm hoàn thành gửi sản phẩm qua E-mail hay Zalo của giáo viên Giáo viên chấm kết quả của các nhóm chia sẻ. *** Kết luận, nhận định** - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên. - Chuẩn bị bài mới, đọc trước nội dung Bài 8: **"Kết nối đa phương tiện và hoàn thiện trang chiếu"**	Thực hiện theo các bước sau: - B1:Chọn Format Background - B2:Đánh dấu lựa chọn ảnh làm nền - B3: Chọn ảnh từ file trong thư mục trên máy tính - B4: Có thể hiệu chỉnh độ trong suốt của ảnh - B5: Click Apply to all để áp dụng ảnh nền cho toàn bộ bài trình chiếu  *Hình 3. Các bước đặt một ảnh làm nền cho bài trình chiếu*

BÀI 8. KẾT NỐI ĐA PHƯƠNG TIỆN VÀ HOÀN THIỆN TRANG CHIẾU

Thời gian thực hiện: 1 tiết.

Ngày soạn:

Ngày dạy:

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Biết được cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu có sẵn, một địa chỉ trang web hoặc một trang khác trong bài.
- Biết được cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ và tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về tạo siêu liên kết, cách thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác như tạo tạo siêu liên kết, cách thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra.

2.2. Năng lực Tin học:

- Năng lực A (NLa): HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS PowerPoint phục vụ cuộc sống và học tập.

- Năng lực D (NLd): Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS PowerPoint.

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

1. Giáo viên:

- Kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, bảng, máy tính, máy chiếu, phòng máy

2. Học sinh:

- Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh đi vào tìm hiểu bài mới.

b) Nội dung:

- Tổ chức cho HS tham gia trò chơi "LẬT MẢNH GHÉP".

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
***GV giao nhiệm vụ học tập** - GV phổ biến luật chơi: Mỗi HS chọn cặp từ tiếng anh và tiếng việt cho phù hợp. HS nào đoán đúng hình ảnh phía sau mảnh ghép là người chiến thắng *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Nghiên cứu chọn đáp án phù hợp (Có thể đoán hình ảnh bất kì lúc nào). *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Gọi ngẫu nhiên HS trả lời. - HS được chọn đứng dậy trả lời *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét, đánh giá hoạt động trò chơi, công bố người chiến thắng => bài mới - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. GV: Trong bài thuyết trình PowerPoint chúng ta có thể đều dùng các siêu liên kết (hyperlink) để mở các tài liệu liên quan hoặc chuyển đến một trang web khác. Cachs thực hiện các siêu lên kết như thế nào chúng ta cùng tìm hiểu bài học ngày hôm nay.	Hình ảnh sau mảnh ghép:

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (30 phút)

Hoạt động 2.1: Tạo siêu liên kết (15 phút)

a) Mục tiêu:

- Biết được cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu có sẵn, một địa chỉ trang web hoặc một trang khác trong bài.

b) Nội dung:

- Khám phá cách tạo siêu liên kết

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV: Y/c HS thảo luận nhóm 4 HS/ nhóm trong vòng 5 phút trả lời các câu hỏi sau: + Em hãy cho biết vai trò của siêu liên kết? + Làm thế nào để gắn các siêu liên kết? + Cách tạo siêu liên kết đến một tài liệu PDF? + Có thể tạo siêu liên kết đến những tình huống nào? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS thảo luận nhóm, quan sát, nghiên cứu trả lời câu hỏi. - HS nghiên cứu SGK, suy nghĩ trả lời cá nhân các câu hỏi. *** Báo cáo, thảo luận** - GV chọn ngẫu nhiên HS đại diện nhóm trình bày - HS được chọn đại diện nhóm HS trình bày *** Kết luận, nhận định** - HS nhận xét, đánh giá - GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc, kết quả hoạt động của HS. - GV chốt nội dung cần ghi nhớ: *** GV giao nhiệm vụ học tập 2** - Yêu cầu HS hoạt động cặp đôi thực hành tạo 1 siêu liên kết đến 1 bản PDF (GV chuẩn bị sẵn). Sau đó nhấp chuột phải vào đối tượng vừa gắn siêu liên kết chọn Open Hyperlink quan sát và cho nhận xét về kết quả thực hiện thao tác trên? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các cặp đôi gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động cặp đôi. Gọi đại diện các cặp lên báo cáo kết quả hoạt động. *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS.	**1. Tạo siêu liên kết** - Vai trò của siêu liên kết: Giúp người đọc nhanh chóng mở một tài liệu hoặc chuyển đến một trang web khác - Có thể gắn siêu liên kết cho một cụm từ, hình ảnh, hình vẽ trong một trang trình chiếu. - Cách tạo siêu liên kết Bước 1: Nháy chuột phải vào đối tượng cần đặt liên kết Bước 2: Chọn Hyperlink Bước 3: Chọn Existing File or Web Page. Bước 4: Chọn thư mục Bước 5: Chọn tệp hoặc trang web được liên kết đến. Bước 6: Chọn Ok

- HS cả lớp quan sát, lắng nghe. GV chiếu cho hs quan sát bài PowerPoint có tiêu đề đầu trang chân trang, đánh số trang, để thêm tiêu đề đầu trang, chân trang và số trang vào trang chiếu em cần thực hiện như thế nào?	

Hoạt động 2.2: Thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu (15 phút)

a) Mục tiêu:

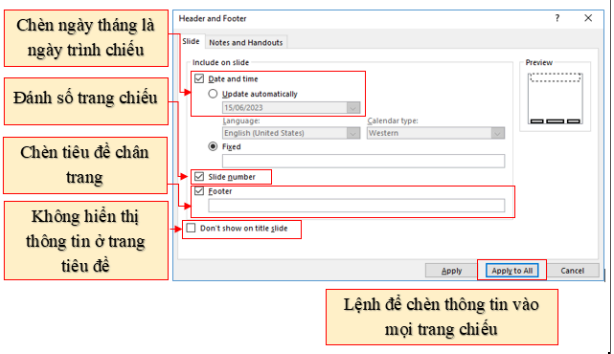
- Biết được cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in.

b) Nội dung:

- Khám phá cách cách thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in.

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** - Yêu cầu HS đọc nội dung trong sgk và thảo luận nhóm trả lời các câu hỏi sau: + Tiêu đề chân trang cung cấp những thông tin gì? + Cách thêm thêm tiêu đề đầu trang, chân trang, ngày tháng và số trang vào trang chiếu hoặc trang in? + Tìm hiểu thẻ Notes and Handouts? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. - Đại diện nhóm trình bày kết quả hoạt động nhóm. *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. - GV chốt kiến thức về cách thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu	**2. Thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu** - Tiêu đề chân trang cung cấp thông tin ngắn gọn như tên tác giả, chủ đề bài trình chiếu. - Cách Thêm tiêu đề chân trang, ngày tháng và đánh số trang trình chiếu: + Chọn **Insert/header & Fooder** xuất hiện hộp thoại **header & Fooder** lựa chọn và đưa nội dung vào các mục có sẵn  Thẻ Notes and Handouts tương tự như thẻ slide

3. Hoạt động 3: Luyện tập (5 phút)

a) Mục tiêu: - Vận dụng kiến thức đã học để thực hành đánh số trang, chèn tiêu đề chân trang cho bài trình chiếu

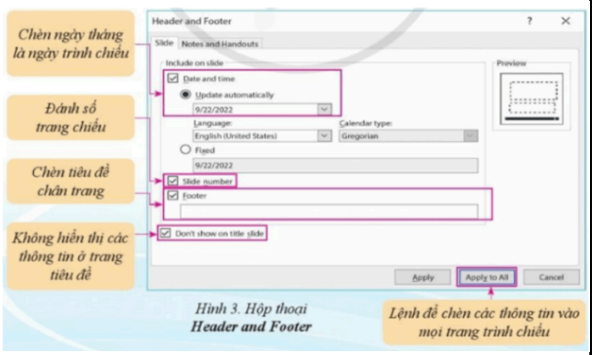
b) Nội dung: HS thực hiện trên máy tính nội dung sau:

Hãy đánh số trang tự động và chèn tiêu đề chân trang cho bài trình chiếu đã thực hiện ở bài thực hành sử dụng bản mẫu. Hai thông tin này không hiển thị ở trang tiêu đề.

c) Sản phẩm:

- Bài trình chiếu của HS đã được đánh số trang và chèn tiêu đề chân trang.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV yêu cầu HS thực hiện trên máy tính nội dung sau: Đánh số trang tự động và chèn tiêu đề chân trang cho bài trình chiếu đã thực hiện ở bài thực hành sử dụng bản mẫu. Hai thông tin này không hiển thị ở trang tiêu đề. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS thực hiện trên máy của nhóm mình. - GV quan sát hỗ trợ nếu cần. *** Báo cáo, thảo luận** - GV Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. GV chiếu bài của các nhóm đã làm để HS cả lớp cùng quan sát. *** Kết luận, nhận định** - HS nhận xét bài làm của nhóm bạn. - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ của HS	Chọn **Insert\Header & Footer**, trong hộp thoại **Header and Footer** lựa chọn và đưa nội dung vào các mục có sẵn như sau  *Hình 3. Hộp thoại **Header and Footer*** *Lệnh để chèn các thông tin vào mọi trang trình chiếu*

4. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu: Học sinh sử dụng các kiến thức đã học để tạo liên kết cho bài trình chiếu.

b) Nội dung: HS thực hành tạo bài trình chiếu có nội dung hưởng ứng Giờ Trái Đất, trông đó có liên kết đến một trang web và một video có nội dung liên quan.

c) Sản phẩm: Bài trình chiếu có sử dụng siêu liên kết của HS

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV Yêu cầu HS hoạt động cặp đôi thực hiện trên máy nội dung sau: + Tạo bài trình chiếu có nội dung hưởng ứng Giờ Trái Đất, trông đó có liên kết đến một trang web và một video có nội dung liên quan. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS hoạt động cặp đôi thực hiện tạo bài trình chiếu theo yêu cầu của GV. (Nếu không đủ thời gian giao về nhà thực hiện) *** Báo cáo, thảo luận** - GV chấm kết quả của bài báo của các nhóm chia sẻ. *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm tại nhà qua nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên. - Chuẩn bị bài mới, đọc trước nội dung Bài 9: **"Thực hành tổng hợp"**	 - Để thêm liên kết đến một trang web vào một đối tượng trong PowerPoint, làm theo các bước sau: + Chọn đối tượng mà bạn muốn gắn liên kết. + Nhấn chuột phải vào đối tượng và chọn "Hyperlink" hoặc "Liên kết" trong menu xuất hiện. + Trong hộp thoại "Insert Hyperlink", chọn "Web Page" hoặc "Existing File" trong menu bên trái. + Nhập URL của trang web vào ô "Address" hoặc chọn thư mục, tệp được liên kế đến + Nhấn "OK" để hoàn tất.

BÀI 9. THỰC HÀNH TỔNG HỢP

Thời gian thực hiện: 01 tiết.

Ngày soạn:
Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU:

1. Về kiến thức:

- Sử dụng được và biết cách hiệu chỉnh bản mẫu.
- Tạo được bài trình chiếu có sử dụng chữ, hình ảnh phù hợp và có tính thẩm mĩ.
- Tạo được sản phẩm là bài trình chiếu phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin.

2.Về năng lực:

2.1. Năng lực chung:
- Năng lực tự chủ và tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về tạo một bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa phần mềm MS Powerpoint.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm thực hiện thao tác tạo một bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa trong phần mềm MS Powerpoint.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh có khả năng giải quyết các tình huống mà giáo viên đưa ra.
2.2. Năng lực Tin học:
- Năng lực A (NLa): HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập MS Powerpoint phục vụ cuộc sống và học tập.
- Năng lực D (NLd): Học sinh sử dụng được phần mềm học tập MS Powerpoint.
- Năng lực E (NLe): Học sinh lựa chọn và sử dụng được các công cụ, các dịch vụ ICT thông dụng để chia sẻ, trao đổi thông tin và hợp tác một cách an toàn.
3.Về phẩm chất:
- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.
- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập và trong quá trình thảo luận nhóm.
II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU:
1. Thiết bị dạy học: Máy tính, máy chiếu.
2. Học liệu:
*** Giáo viên:** Kế hoạch bài dạy, sách giáo khoa, sách giáo viên.
*** Học sinh:** Sách giáo khoa, bảng nhóm, bút, phấn.
III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:
1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút)
a) Mục tiêu:
- Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh vận dụng kiến thức vào bài tập thực hành.
b) Nội dung:
- HS thảo luận vấn đề do giáo viên đưa ra (Phiếu học tập số 1). GV dựa trên câu trả lời của HS đặt câu hỏi gợi mở sang những tình huống có vấn đề trong bài học mới.
c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** - GV trình chiếu phiếu học tập số 1. Yêu cầu học sinh hoạt động nhóm cặp đôi thảo luận đưa ra đáp án vào phiếu học tập. *** HS thực hiện nhiệm vụ:**	**Câu 1:** Sắp xếp các thao tác sau theo **thứ tự đúng** để chèn hình ảnh vào trang chiếu? 1. Chọn thư mục lưu tệp hình ảnh. 2. Chọn lệnh Insert → Picture → From File. 3. Chọn trang chiếu cần chèn hình ảnh vào. 4. Chọn tệp đồ họa cần thiết và nháy Insert.

<table>
<tr><th>Hoạt động của GV và HS</th><th>Dự kiến sản phẩm</th></tr>
<tr><td>
- HS: Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào phiếu học tập, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm.

- GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. Có thể cho phép các em HS khá, giỏi hỗ trợ các bạn trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ nhanh hơn.
* Báo cáo, thảo luận:

- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.

- GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá.

- HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác.
* Kết luận, nhận định:

- Giáo viên nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập và kĩ năng hoạt động của HS. Từ đó hướng dẫn học sinh nghiên cứu, tìm hiểu nội dung cho hoạt động hình thành kiến thức mới.

- HS cả lớp quan sát, lắng nghe.
</td><td>
A. (3) - (2) - (1) - (4).
B. (1) - (2) - (3) - (4).
C. (4) - (1) - (2) - (3).
D. (4) - (2) - (1) - (3).
Câu 2: Em có thể thực hiện thao tác nào dưới đây với các hình ảnh đã được chèn vào trang chiếu?
A. Thay đổi màu sắc của hình ảnh
B. Thay đổi mẫu của hình ảnh.,g
C. Thay đổi kích thước của hình ảnh.
D. Tất cả đều sai.
Câu 3: Ghép nối địa chỉ ô tính ở cột bên trái với đặc điểm tương ứng ở cột bên phải khi sao chép công thức.
<table>
<tr><th>Lệnh</th><th>Chức năng</th><th>Kết quả</th></tr>
<tr><td>1. Home → Layout.</td><td>a. Để tạo ra các hình vẽ mong muốn như hình thoi, hình chữ nhật, hình tròn, ...</td><td>1 -</td></tr>
<tr><td>2. Design → Themes.</td><td>b. Áp dụng mẫu định dạng trong bài trình chiếu.</td><td>2 -</td></tr>
<tr><td>3. Insert → Pictures..</td><td>c. Thay đổi mẫu bố cục của trang chiếu.</td><td>3 -</td></tr>
<tr><td>4. Insert → Shapes.</td><td>d. Chèn hình ảnh vào trang chiếu.</td><td>4 -</td></tr>
</table>
Đáp án:

Câu 1: A.

Câu 2: C

Câu 3: Ghép nối:

1 – c; 2 – b; 3 – d; 4 – a.
</td></tr>
</table>

2. Hoạt động 2: Thực hành (25 phút)

Hoạt động 2.1: Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản thế giới

a) Mục tiêu:

- Biết xây dựng các trang chiếu cho bài thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa

mà em yêu thích.

- Sử dụng được bản mẫu hoặc mẫu định dạng bất kì, chọn được phông chữ, hình ảnh, siêu liên kết, biết cách hiệu chỉnh bản mẫu.

b) Nội dung: HS được yêu cầu:

xây dựng các trang chiếu cho bài thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích.

c) Sản phẩm:

- Bài thực hành của HS được lưu vào máy tính.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** - Yêu cầu HS hoạt động cá nhân, **tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa**: **Đất nước ta có vốn di sản văn hóa phi vật thể hết sức phong phú như Hát Xoan, Dân ca quan họ, nghệ thuật dù kê, Hát ví dặm, Nghi lễ cấp sắc, Nhã nhạc cung đình Huế, … Em hãy xây dựng các trang chiếu cho bản thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích hoặc hiểu rõ hơn cả.** Bài trình chiếu cần đáp ứng các yêu cầu sau: - Bài thuyết trình gồm có 5 trang. - Sử dụng bản mẫu hoặc mẫu định dạng bất kì, chọn phông chữ Arial cho cả tiêu đề và nội dung. Chèn hình ảnh logo phù hợp ở các góc bên phải của mỗi trang. - Nội dung một số trang: + Trang 1: Nêu được tên của di sản muốn giới thiệu và thông tin của học sinh. + Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di sản. + Trang 3: Có một vài thông tin về di sản như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu	**Bài 1: Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa:** *** Yêu cầu: Đất nước ta có vốn di sản văn hóa phi vật thể hết sức phong phú như Hát Xoan, Dân ca quan họ, nghệ thuật dù kê, Hát ví dặm, Nghi lễ cấp sắc, Nhã nhạc cung đình Huế, … Em hãy xây dựng các trang chiếu cho bản thuyết trình giới thiệu một di sản văn hóa mà em yêu thích hoặc hiểu rõ hơn cả.** *** Lưu ý:** Bài trình chiếu cần đáp ứng các yêu cầu sau: - Bài thuyết trình gồm có 5 trang. - Sử dụng bản mẫu hoặc mẫu định dạng bất kì, chọn phông chữ Arial cho cả tiêu đề và nội dung. Chèn hình ảnh logo phù hợp ở các góc bên phải của mỗi trang. - Nội dung một số trang: + Trang 1: Nêu được tên của di sản muốn giới thiệu và thông tin của học sinh. + Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di sản.

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
biểu. Chèn siêu liên kết đến một trang web có thông tin về những di sản được giới thiệu. + Trang 4: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di sản hiện nay. + Trang 5: Lời cảm ơn. - Chèn số trang và chú thích chân trang với nội dung là tên di sản đã chọn, trừ trang trình chiếu đầu tiên. *** HS thực hiện nhiệm vụ:** - HS: Thực hiện các yêu cầu của bài thực hành trên máy tính. - GV: Quan sát quá trình thực hành của HS, hỗ trợ những HS gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận:** - GV yêu cầu một vài HS chia sẻ bài thực hành của mình cho các lớp quan sát và nhận xét. - HS cả lớp chú ý theo dõi và nhận xét bài làm của bạn. *** Kết luận, nhận định:** - GV chốt lại một số lưu ý của bài thực hành. Nhận xét thái độ thực hành của HS cả lớp.	+ Trang 3: Có một vài thông tin về di sản như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu. Chèn siêu liên kết đến một trang web có thông tin về những di sản được giới thiệu. + Trang 4: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di sản hiện nay. + Trang 5: Lời cảm ơn. - Chèn số trang và chú thích chân trang với nội dung là tên di sản đã chọn, trừ trang trình chiếu đầu tiên.

3. Hoạt động 3: Luyện tập (10 phút)

a) Mục tiêu:

- Biết sử dụng được các tính năng của phần mềm trình chiếu để giải quyết bài toán thực tế.

b) Nội dung: Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa ở quê hương em.

c) Sản phẩm:

- Kết quả bài thực hành của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** - GV yêu cầu HS thực hành nội dung thực hành như phần nội dung. *** HS thực hiện nhiệm vụ:** - HS: Thực hiện các yêu cầu của bài thực hành trên máy tính. - GV: Quan sát quá trình thực hành của HS, hỗ trợ những HS gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận:** - GV yêu cầu một vài HS chia sẻ bài thực hành của mình cho các lớp quan sát và nhận xét. - HS cả lớp chú ý theo dõi và nhận xét bài làm của bạn. *** Kết luận, nhận định:** - GV chốt lại một số lưu ý của bài thực hành. Nhận xét thái độ thực hành của HS cả lớp.	*** Yêu cầu: Tạo bài trình chiếu giới thiệu một di sản văn hóa ở quê hương em.** *** Gợi ý:** - Bài thuyết trình gồm có 5 trang. - Nội dung một số trang: + Trang 1: Nêu được tên của di sản ở địa phương HS mà HS muốn giới thiệu và thông tin của học sinh. + Trang 2: Có các hình ảnh khác nhau về di sản. + Trang 3: Có một vài thông tin về di sản như nguồn gốc, một vài nét đặc trưng tiêu biểu. Chèn siêu liên kết đến một trang web có thông tin về những di sản được giới thiệu. + Trang 4: Nêu thông tin về thực trạng bảo tồn di sản hiện nay. + Trang 5: Lời cảm ơn.

4. Hoạt động 4: Vận dụng (3 phút)

a) Mục tiêu:

- Rèn luyện lại cho HS việc sử dụng một số tính năng của phần mềm trình chiếu để giải quyết một số vấn đề thực tế.

b) Nội dung: HS được yêu cầu thực hành ở nhà: hãy xây dựng một bài trình chiếu giới thiệu về một hoạt động của trường hoặc lớp mà em yêu thích.

c) Sản phẩm:

- Kết quả thực hành tại nhà của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

*** GV giao nhiệm vụ học tập:**

- GV yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ như phần Nội dung ở nhà.

- Gửi kết quả thực hành qua mail của GV để chấm và lấy điểm thường xuyên.

*** HS thực hiện nhiệm vụ:**

- HS thực hiện nhiệm vụ về nhà theo hướng dẫn của GV và nộp bài vào địa chỉ

mail GV đã gửi.

*** Báo cáo, thảo luận:**

- GV sẽ yêu cầu một số HS báo cáo kết quả thực hành cho cả lớp theo dõi và nhận xét.

*** Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét bài thực hành của HS và chốt lại một số lưu ý khi vận dụng vào bài trình chiếu để giải quyết một số vấn đề thực tế.

5. Hoạt động 5: Hướng dẫn tự học ở nhà (2 phút)

- Rèn luyện thêm việc sử dụng các tính năng của phần mềm trình chiếu để giải quyết các vấn đề thực tế.

- Chuẩn bị trước bài 1: Làm quen với phần mềm GIMP.

Phiếu học tập số 1:

Câu 1: Sắp xếp các thao tác sau theo **thứ tự đúng** để chèn hình ảnh vào trang chiếu?

1. Chọn thư mục lưu tệp hình ảnh.
2. Chọn lệnh Insert → Picture → From File.
3. Chọn trang chiếu cần chèn hình ảnh vào.
4. Chọn tệp đồ họa cần thiết và nháy Insert.

A. (3) - (2) - (1) - (4).

B. (1) - (2) - (3) - (4).

C. (4) - (1) - (2) - (3).

D. (4) - (2) - (1) - (3).

Câu 2: Em **có thể** thực hiện thao tác nào dưới đây với các hình ảnh đã được chèn vào trang chiếu?

A. Thay đổi màu sắc của hình ảnh

B. Thay đổi mẫu của hình ảnh.,g

C. Thay đổi kích thước của hình ảnh.

D. Tất cả đều sai.

Câu 3: Ghép nối địa chỉ ô tính ở cột bên trái với đặc điểm tương ứng ở cột bên phải khi sao chép công thức.

Lệnh	Chức năng	Kết quả
1. Home → Layout.	a. Để tạo ra các hình vẽ mong muốn như hình thoi, hình chữ nhật, hình tròn, ...	1 -
2. Design → Themes.	b. Áp dụng mẫu định dạng trong bài trình chiếu.	2 -
3. Insert → Pictures..	c. Thay đổi mẫu bố cục của trang chiếu.	3 -

4. Insert → Shapes.	d. Chèn hình ảnh vào trang chiếu.	4 -

CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

BÀI 1. THỂ HIỆN CẤU TRÚC TUẦN TỰ TRONG CHƯƠNG TRÌNH

Thời gian thực hiện: (1 tiết)

Ngày soạn:

Ngày dạy:

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

- Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực chung của học sinh như sau:

- Năng lực tự học: HS tự hoàn thành được các nhiệm vụ học tập chuẩn bị ở nhà và tại lớp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS phân công được nhiệm vụ trong nhóm, biết hỗ trợ nhau, trao đổi, thảo luận, thống nhất được ý kiến trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ trong cuộc sống hằng ngày.

2.2. Năng lực Tin học:

- Mô tả được kịch bản đơn giản dưới dạng thuật toán và tạo được một chương trình đơn giản.

3.Về phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm.

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trung thực: Thật thà, thẳng thắn trong báo cáo kết quả hoạt động cá nhân và theo nhóm, trong đánh giá và tự đánh giá.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

1. Thiết bị dạy học:

- Máy tính, máy chiếu/bảng thông minh

- Bảng nhóm, bút dạ

2. Học liệu:

- GV: SGK, SBT, phiếu học tập, tài liệu tham khảo

- HS: SGK.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Mở đầu (8 phút)

a) Mục tiêu:

- Tạo hứng thú cho HS để HS từng bước làm quen với bài học

b) Nội dung:

- HS quan sát video hướng dẫn các bước tạo 1 đoạn trò chơi cơ bản

c) Sản phẩm:

- Ý tưởng của học sinh

d) Tổ chức thực hiện:

https://www.youtube.com/watch?v=NTJHf5egGAQ&t=227s

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV cho HS quan sát video để có được một số hiểu biết trong việc tạo 1 trò chơi đơn giản . - GV yêu cầu HS hoàn thành bài tập khởi động SGK (Phiếu học tập số 1) *** HS thực hiện nhiệm vụ**	- HS có những hiểu biết nhất định trong việc tạo 1 đoạn trò chơi đơn giản - Bài tập khởi động của HS

- HS trả lời câu hỏi *** Báo cáo, thảo luận** - HS thảo luận trong nhóm bàn *** Kết luận, nhận định** - GV tổng hợp một số ý tưởng và giới thiệu vào nội dung bài mới.	

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (24 phút)

Hoạt động 2.1: Tuần tự trong kịch bản và tuần tự trong thuật toán (12 phút)

a) Mục tiêu:

- Hiểu được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

b) Nội dung:

- HS hoàn thành HĐ1 và hoàn thành phiếu học tập

c) Sản phẩm:

- Phiếu học tập có điền câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV phát phiếu học tập số 1 theo nhóm bàn - GV quy định thời gian thực hiện: 5' *** HS thực hiện nhiệm vụ** - 2 HS trong nhóm bàn thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu học tập - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS *** Báo cáo, thảo luận** - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập của nhóm mình. - Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập cho nhóm tiếp theo (hoán đổi vòng tròn)	- HS rút ra được kết luận: Kịch bản điều khiển một nhân vật có thể được mô tả dưới dạng thuật toán. Nếu thay đổi thứ tự các bước trong mô tả thuật toán thì ta sẽ nhận được một kịch bản khác.

để nhóm bạn nhận xét, nếu sai nhóm bạn có thể chữa luôn và phiếu để các nhóm rút kinh nghiệm. - Với từng câu hỏi trong phiếu học tập, GV mời các nhóm khác nhận xét (đúng/sai hoặc giải thích). *** Kết luận, nhận định** - GV chốt kết quả, thông báo số nhóm đã làm đúng. - GV yêu cầu các nhóm kiểm tra lại phiếu học tập ban đầu để rút ra được mỗi chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.	

Hoạt động 2.2: Thể hiện thuật toán bằng chương trình (12 phút)

a) Mục tiêu:

- Nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình.

b) Nội dung:

- HS hoàn thành phiếu học tập

c) Sản phẩm:

- Phiếu học tập có điền câu trả lời của HS

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV yêu cầu HS đọc VD2 – SGK *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS đọc hoạt động VD 2 - SGK để nhận biết được cấu trúc tuần tự trong thuật toán và thể hiện được cấu trúc tuần tự trong chương trình. *** Báo cáo, thảo luận** - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm để tổng hợp các kiến thức *** Kết luận, nhận định**	- HS rút ra được kết luận: Mỗi chương trình máy tính là một dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán. Các bước của thuật toán được mô tả theo thứ tự như thế nào thì các lệnh thể hiện các bước đó cũng phải tuần tự kế tiếp nhau như vậy.

- GV chốt kiến thức.	

4. Hoạt động 4: Vận dụng (10 phút)

a) Mục tiêu:

- HS dựa vào năng lực giải quyết vấn đề và tư duy để mô tả được thuật toán của nhân vật.

b) Nội dung:

- HS giải quyết vấn đề đặt ra trong phần luyện tập và vận dụng

c) Sản phẩm:

- Các thao tác thực hành của HS để mô tả được thuật toán của nhân vật.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - HS hoàn thành bài tập trong phần luyện tập và vận dụng. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS thao tác thực hành theo nhóm *** Báo cáo, thảo luận** - HS trong nhóm bàn thảo luận để hoàn thành yêu cầu của bài. *** Kết luận, nhận định** - GV rút ra nhận xét, chốt kết quả của các nhóm, khen ngợi các nhóm có kết quả tốt. - GV lưu ý: Trong Scratch, em có thể tùy chỉnh thời gian của các khối bằng cách thay đổi số giây trong khối. Em cũng có thể thêm các hoạt cảnh, âm thanh, hình ảnh và các hiệu ứng khác để tăng tính tương tác và thú vị cho câu chuyện.	- HS chốt được kết quả của bài luyện tập 1) Mô tả thuật toán điều khiển nhân vật Mèo Bước 1. Nhân vật Mèo nói: "Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì" trong 2 giây Bước 2. Nhân vật Mèo hỏi: "Sao lại vậy?" trong 1,5 giây. Bước 3. Nhân vật Mèo cười trong 2,5 giây. 2) Mô tả thuật toán điều khiển nhân vật Hươu cao cổ Bước 1. Nhân vật Hươu cao cổ suy nghĩ trong 1,5 giây. Bước 2. Nhân vật Hươu cao cổ đáp: "Là uống trà nóng, Mèo ạ!" trong 2 giây Bước 3. Nhân vật Hươu cao cổ trả lời: "Khi trà xuống được bụng mình thì nó nguội lạnh mất rồi!" trong 2 giây. Bước 4. Nhân vật Hươu cao cổ cười trong 2,5 giây. - HS chốt được kết quả của bài vận dụng Bước 1. Nhân vật Mèo nói: "Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì" trong 2 giây Bước 2. Nhân vật Hươu cao cổ suy nghĩ trong 1,5 giây.

	Bước 3. Nhân vật Hươu cao cổ đáp: “Là uống trà nóng, Mèo ạ!” trong 2 giây Bước 4. Nhân vật Mèo hỏi: “Sao lại vậy?” trong 1,5 giây. Bước 5. Nhân vật Hươu cao cổ trả lời: “Khi trà xuống được bụng mình thì nó nguội lạnh mất rồi!” trong 2 giây. Bước 6. Cả 2 nhân vật cùng cười trong 2,5 giây. 2) Tạo chương trình thể hiện câu chuyện trên như sau Các bước thực hiện Bước 1: - Thêm nhân vật Mèo vào sân khấu - Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Mèo với nội dung "Trời lạnh, điều tồi tệ với cậu là gì" và thời gian là 2 giây Bước 2: - Thêm nhân vật Hươu cao cổ vào sân khấu - Thêm khối "chờ trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với thời gian là 1.5 giây Bước 3: - Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với nội dung "Là uống trà nóng, Mèo ạ!" và thời gian là 2 giây Bước 4: - Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Mèo với nội dung "Sao lại vậy?" và thời gian là 1.5 giây Bước 5: - Thêm khối "nói trong ... giây" vào script của Hươu cao cổ với nội dung "Khi trà xuống được bụng mình thì nó nguội lạnh mất rồi!" và thời gian là 2 giây Bước 6: - Thêm khối "cười trong ... giây" vào script của cả Mèo và Hươu cao cổ với thời gian là 2.5 giây

Bài 2. SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH

Thời gian thực hiện: (01 tiết)

Ngày soạn:

Ngày dạy:

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Nêu được khái niệm về biến và hằng, sử dụng được biến trong chương trình Scratch đơn giản.

- Nêu được các kiểu dữ liệu trong Scratch.

2. Năng lực:

a) Năng lực chung:

- Năng lực tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về các thông tin nào được trình bày dưới dạng liệt kê có thứ tự và không có thứ tự; tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số thứ tự.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận đưa ra ví dụ về các thông tin nào được trình bày dưới dạng liệt kê có thứ tự và không có thứ tự; tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số thứ tự.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ về các thông tin nào được trình bày dưới dạng liệt kê có thứ tự và không có thứ tự; tiêu đề đầu trang, chân trang và đánh số thứ tự.

b) Năng lực riêng:

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực Tin học của học sinh như sau:

Năng lực A (NLa):

- Phát triển năng lực sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

Năng lực D (NLd):

- Năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học.

Năng lực E (NLe):

- Năng lực hợp tác trong môi trường số.

*3. **Phẩm chất:*** Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Giáo viên
- Chuẩn bị bài giảng, máy chiếu.

2. Học sinh
- Sách giáo khoa, vở ghi
- Kiến thức đã học.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

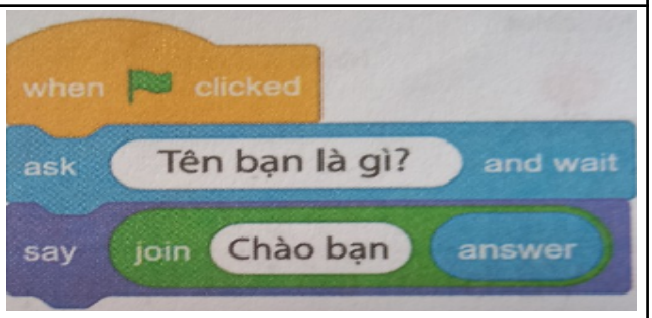
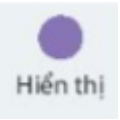
1. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)

a. **Mục tiêu**: Tạo hứng thú học tập cho học sinh

b. **Nội dung**: Hs dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi

c. **Sản phẩm**: Từ yêu cầu Hs vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra

d. **Tổ chức thực hiện**:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
***Bước 1: GV giao nhiệm vụ học tập** - Em hãy chạy thử chương trình Scratch ở hình 1 và giải thích ý nghĩa của mỗi lệnh: ***Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ** - HS hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm, thực hành và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên. ***Bước 3: Báo cáo, thảo luận** - GV gọi HS trả lời, HS khác phản biện ***Bước 4 Kết luận, nhận định** - Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên.	 Ý nghĩa của mỗi lệnh: , , 

- GV hướng dẫn, hỗ trợ: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. - Giáo viên nhận xét đánh giá câu trả lời của học sinh, hướng dẫn học sinh nghiên cứu, tìm hiểu nội dung cho hoạt động hình thành kiến thức mới.	

2. HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI

Hoạt động 2.1: Biến và hằng trong chương trình

a. Mục Tiêu: Nắm được cách sử dụng biến và hằng trong chương trình

b. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:** **GV:** Tổ chức các hoạt động Xét bài toán: Một vận động viên chạy hết quãng đường dài *s* km, trong thời gian *t* giây gồm cả *n* giây nghỉ giữa đường chạy. Hãy tính tốc độ chạy của vận động viên đó. Em hãy cho biết: 1) Có những dữ liệu nào đã cho và những dữ liệu nào cần tính? 2) Nếu dùng Scratch để giải bài toán trên, em làm thế nào để lưu các giá trị đã cho và kết quả lời giải? **HS:** Thảo luận, trả lời *** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**	**1. Biến và hằng trong chương trình** - Những dữ liệu đã cho là: quãng đường dài *s* km, trong thời gian *t* giây gồm cả *n* giây nghỉ giữa đường chạy. - Những dữ liệu cần tính là: tốc độ chạy của vận động viên.

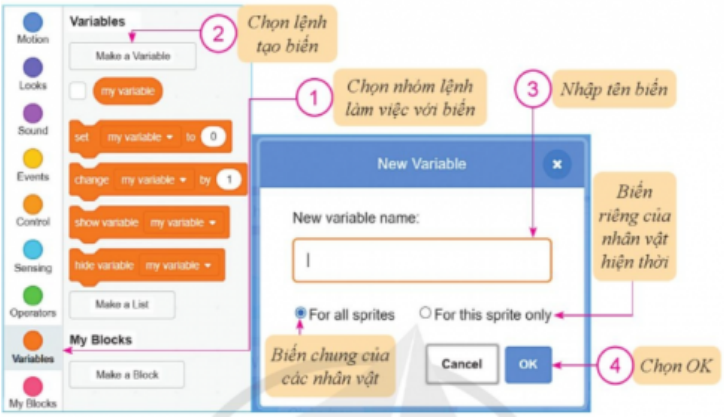
<table>
<tr>
<td>+ HS: Suy nghĩ, tham khảo sgk trả lời câu hỏi

+ GV: quan sát và trợ giúp các cặp.

* Bước 3: Báo cáo, thảo luận:

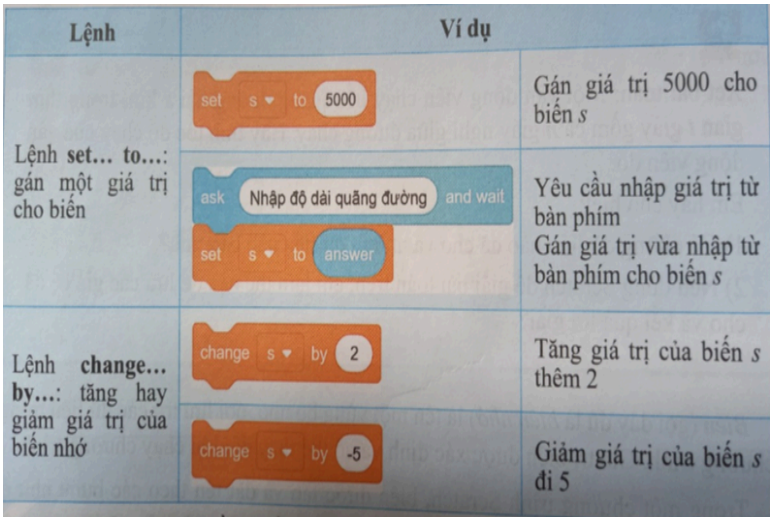
+ HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại khái niệm biến và hằng.

+ Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

* Bước 4: Kết luận, nhận định: GV chính xác hóa và gọi 1 học sinh nhắc lại kiến thức</td>
<td>


- Biến (Đầy đủ là biến nhớ) là tên một vùng bộ nhớ, nơi lưu trữ các dữ liệu trong chương trình.

+ Giá trị biến được xác định và có thể thay đổi khi chạy chương trình.


<table>
<tr><th>Lệnh</th><th colspan="2">Ví dụ</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Lệnh set... to...: gán một giá trị cho biến</td><td>set s to 5000</td><td>Gán giá trị 5000 cho biến s</td></tr>
<tr><td>ask Nhập độ dài quãng đường and wait
set s to answer</td><td>Yêu cầu nhập giá trị từ bàn phím
Gán giá trị vừa nhập từ bàn phím cho biến s</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Lệnh change... by...: tăng hay giảm giá trị của biến nhớ</td><td>change s by 2</td><td>Tăng giá trị của biến s thêm 2</td></tr>
<tr><td>change s by -5</td><td>Giảm giá trị của biến s đi 5</td></tr>
</table>

- Hằng để chỉ một đại lượng được đặt tên.

- Giá trị của hằng không thay đổi trong khi chạy chương trình.
</td>
</tr>
</table>

Hoạt động 2.2: Tìm hiểu ***các kiểu dữ liệu trong Scratch***

a. Mục tiêu: Nắm được một số kiểu dữ liệu trong chương trình Scratch

b. Tổ chức thực hiện:

<table>
<tr><th>Hoạt động của GV và HS</th><th>Dự kiến sản phẩm</th></tr>
<tr><td>

*** Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ:**

GV: tổ chức các hoạt động

Câu 1: Em hãy nêu các kiểu dữ liệu trong Scratch?

Câu 2: Em hãy nêu miền giá trị của các kiểu dữ liệu?

HS: Thảo luận, trả lời

HS: Lấy các ví dụ trong thực tế.

*** Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

+ HS: Suy nghĩ, tham khảo sgk trả lời câu hỏi

+ GV: quan sát và trợ giúp các cặp.

*** Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

+ HS: Lắng nghe, ghi chú, một HS phát biểu lại các kiểu dữ liệu và miền giá trị.

+ Các nhóm nhận xét, bổ sung cho nhau.

*** Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV chính xác hóa và gọi 1 học sin h nhắc lại kiến thức

</td><td>

2. Các kiểu dữ liệu trong Scratch

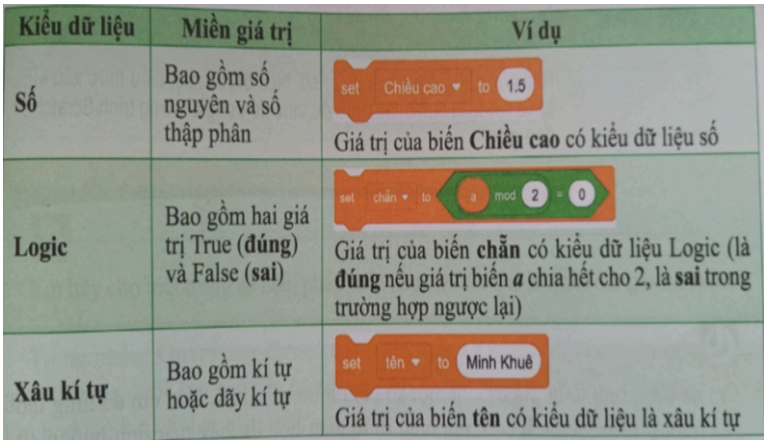
- Các kiểu dữ liệu: Số, Logic, Xâu kí tự.

- Miền giá trị

+ Số: Bao gồm số nguyên và số thập phân.

+ Logic: Bao gồm hai giá trị True (đúng) và False (sai).

+ Xâu kí tự: Bao gồm kí tự và dãy kí tự



Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Ví dụ
Số	Bao gồm số nguyên và số thập phân	set Chiều cao to 1.5 Giá trị của biến **Chiều cao** có kiểu dữ liệu số
Logic	Bao gồm hai giá trị True (**đúng**) và False (**sai**)	set chẵn to a mod 2 = 0 Giá trị của biến **chẵn** có kiểu dữ liệu Logic (là **đúng** nếu giá trị biến ***a*** chia hết cho 2, là **sai** trong trường hợp ngược lại)
Xâu kí tự	Bao gồm kí tự hoặc dãy kí tự	set tên to Minh Khuê Giá trị của biến **tên** có kiểu dữ liệu là xâu kí tự

</td></tr>
</table>

3. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: Củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.

b. Tổ chức thực hiện:

LUYỆN TẬP

Em hãy tạo chương trình Scratch để giải quyết bài toán nêu ở mục hoạt động?

4. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. Tổ chức thực hiện:

Gv đưa câu hỏi về nhà:

Em hãy tạo chương trình Scratch để giải quyết bài toán sau đây:

R là hợp chất của S (sulfur) và O (Oxygen), khối lượng phân tử của R là 64 amu. Biết khối lượng nguyên tử của S là 32 amu, khối lượng nguyên tử của O là 16 amu, phần trăm khối lượng của O trong R là 50%. Hãy xác định số lượng nguyên tử trong hợp chất.

5. CỦNG CỐ VÀ DẶN DÒ

- Củng cố

+ Biến dùng để lưu trữ dữ liệu được xử lí trong thuật toán cũng như trong chương trình.

+ Trong Scratch có 3 kiểu dữ liệu: Kiểu số, kiểu logic, kiểu xâu kí tự

- Hướng dẫn chuẩn bị bài mới: Về nhà chuẩn bị bài "Sử dụng biểu thức trong chương trình"

BÀI 3. SỬ DỤNG BIỂU THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH

Thời gian thực hiện: (01 tiết)

Ngày soạn:

Ngày dạy:

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Nêu khái niệm biểu thức số, biểu thức logic, biểu thức xâu kí tự và sử dụng được các loại biểu thức đó trong chương trình Scratch đơn giản.
- Rèn luyện thêm việc sử dụng biểu thức trong một chương trình Scratch.

2. Về năng lực:

- Phát triển NL tin học: NLa, NLc, NLd. Biểu hiện cụ thể là:

Giúp HS nhận biết được các biểu thức thuộc kiểu số, kiểu logic, kiểu xâu kí tự, một số phép toán thông dụng tạo ra mỗi loại biểu thức đó; rèn luyện thêm việc sử dụng biểu thức trong một chương trình Scratch.

- Phát triển năng lực chung: Tự chủ và tự học, Giải quyết vấn đề và sáng tạo. Biểu hiện cụ thể là:

+ Đọc sách giáo khoa, quan sát, trả lời câu hỏi, điền phiếu học tập để khám phá kiến thức.

+ Tự động khai thác được tài nguyên phục vụ học tập.

3. Về phẩm chất:

Rèn luyện tính chăm chỉ, kiên nhẫn, cẩn thận và có trách nhiệm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- GV: Chuẩn bị phòng thực hành (máy tính cài đặt phần mềm Scratch hoặc kết nối Internet để dùng phần mềm Scratch trực tuyến).

- HS: SGK, vở.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động khởi động (5 phút)

a. Mục tiêu: Tạo hứng thú để bắt đầu giờ học; giúp HS liên hệ lại kiến thức thuật toán ở các lớp trước và nhớ lại những gì đã thực hiện được với ngôn ngữ Scratch ở tiểu học.

b. Nội dung: HĐ khởi động (SGK).

c. Sản phẩm: Câu trả lời của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV nêu câu hỏi hoặc yêu cầu HS đọc câu hỏi trong SGK (mục khởi động). **Câu hỏi.** Em đã từng tính toán giá trị của một số biểu thức toán học. Nếu em đã từng tạo ra chương trình Scratch có chứa biểu thức toán học thì hãy nêu tình huống sử dụng biểu thức đó *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm, quan sát và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên. *** Báo cáo, thảo luận** - GV gọi HS trả lời, HS khác phản biện *** Kết luận, nhận định**	Câu trả lời của HS: Trong lập trình, có khi ta không gắn một giá trị cụ thể cho biến mà gán một biểu thức cho biến. Với trường hợp như vậy, máy tính tính toán biểu thức để có kết quả là một giá trị cụ thể, rồi gán giá trị đó cho biến. Biểu thức là một toán hạng hoặc nhiều toán hạng được kết nối với nhau bởi các phép toán. Trong Scratch. giả trị của biểu thức chỉ có thể thuộc môi

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
- Biểu thức là một toán hạng hoặc nhiều toán hạng được kết nối với nhau bởi các phép toán. - Trong Scratch, giá trị của biểu thức chỉ có thể thuộc một trong ba kiểu dữ liệu: số, logic, xâu kí tự.	trong ba kiểu dữ liệu: số, logic, xâu kí tự.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (30 phút)

Hoạt động 2.1: BIỂU THỨC KIỂU SỐ. (10 phút)

a) Mục tiêu:

- Giúp HS nhận biết được các biểu thức thuộc kiểu số.
- Có thể tạo một biểu thức mới từ các biểu thức đã có nhờ các phép toán: +, -, x, /, mod đối với biểu thức số.

b) Nội dung: HS đọc sách giáo khoa mục 1 và hoàn thành phiếu học tập.

c) Sản phẩm:

- Phiếu học tập HS hoàn thành.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học. - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS. *** Báo cáo, thảo luận** - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo. - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích). *** Kết luận, nhận định**	**1. Biểu thức kiểu số** Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
- Giáo viên chốt kiến thức về biểu thức kiểu số: trình chiếu slide ***Hình 1*** về nhóm **Operators** trong **Scratch** cung cấp những phép toán để tạo ra biểu thức kiểu số.	

Hoạt động 2.2: BIỂU THỨC KIỂU LOGIC (10 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nhận biết được phép toán có kiểu logic, biểu thức kiểu logic.

b) Nội dung:

- Phép toán kiểu logic.
- Biểu thức kiểu logic.

c) Sản phẩm:

Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học. - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS. *** Báo cáo, thảo luận** - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo. - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích). *** Kết luận, nhận định**	Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành.

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
- Giáo viên chốt kiến thức về biểu thức kiểu số: trình chiếu slide ***Bảng 2*** về nhóm **Operators** trong **Scratch** cung cấp những phép toán để tạo ra biểu thức kiểu logic.	

Hoạt động 2.3: BIỂU THỨC KIỂU XÂU KÍ TỰ (10 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nhận biết được kiểu dữ liệu xâu kí tự trong Scratch

b) Nội dung:

- Biểu thức kiểu xâu kí tự.

c) Sản phẩm:

Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học. - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS. *** Báo cáo, thảo luận** - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo. - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích). *** Kết luận, nhận định**	Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành.

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
- Giáo viên chốt kiến thức về biểu thức kiểu số: trình chiếu slide ***Hình 1*** về nhóm **Operators** trong **Scratch** cung cấp những phép toán để tạo ra biểu thức kiểu xâu kí tự.	

3. Hoạt động 3: Luyện tập (5 phút)

a) Mục tiêu: Giúp HS nhận biết được các biểu thức thuộc kiểu số, kiểu logic, kiểu xâu kí tự, một số phép toán thông dụng tạo ra mỗi loại biểu thức đó.

b) Nội dung: Biểu diễn các biểu thức trong Scratch và nhận biết biểu thức thuộc kiểu dữ liệu nào.

c) Sản phẩm: Bài tập, bài thực hành của học sinh đã hoàn thành.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** Giao nhiệm vụ học tập** Thực hiện bài luyện tập trong SGK. *** HS thực hiện nhiệm vụ** HS hoạt động cá nhan làm Bài tập 1; thực thành Bài tập 2 theo nhóm đôi *** Báo cáo, thảo luận** - GV gọi 2 nhóm báo cáo kết quả và nêu cách thực hiện. *** Kết luận, nhận định** GV đưa ra các nhận xét về kết quả và cách làm của các nhóm báo cáo.	Bài tập của học sinh đã hoàn thành. Bài thực hành của học sinh

4. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu: HS vận dụng biểu thức trong Scratch vào chương trình theo yêu cầu ở bài tập phần Vận dụng

b) Nội dung: Bài tập trong phần vận dụng của SGK/90.

c) Sản phẩm: Bài thực hành của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập**	Bài thực hành của học sinh.

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Thực hiện bài tập vận dụng trong SGK trong 4 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** Mỗi HS thực hiện trên văn bản đã chuẩn bị sẵn. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn… *** Báo cáo, thảo luận** - GV đưa ra các nhận xét về kết quả bài tập vận dụng của cả lớp. *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét về tiết học. - GV chính xác hoá các câu trả lời của HS. - GV chốt kiến thức.	• VD: Nếu X là "3 678 giây" thì kết quả cần thông báo ra mán hình là 1 giờ 1 phút 18 giây".

Hướng dẫn học ở nhà

- Trả lời câu hỏi tự kiểm tra SGK/91.
- Đọc kỹ phần ghi nhớ cuối SGK/91.
- Tìm hiểu trước Bài 4 "Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình"

NS:

ND:

BÀI 4. THỂ HIỆN CẤU TRÚC RẼ NHÁNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH

Thời gian thực hiện: (01 tiết)

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh trong chương trình Scratch.

2. Về năng lực:

- Phát triển NL tin học: NLa, NLd. Biểu hiện cụ thể là:
- Thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh ở chương trình trong môi trường lập trình trực quan.
- Phát triển năng lực giải quyết vấn đề bằng cách chuyển giao nhiệm vụ cho máy tính, qua đó phát triển trí tưởng tượng và óc sáng tạo.
- Rèn luyện năng lực triển khai cách giải quyết vấn đề dưới dạng thuật toán thành lời giải cụ thể dưới dạng chương trình máy tính.

- Phát triển năng lực chung: Tự chủ và tự học, Giải quyết vấn đề và sáng tạo. Biểu hiện cụ thể là:

+ Đọc sách giáo khoa, quan sát, trả lời câu hỏi, điền phiếu học tập để khám phá kiến thức.

+ Tự động khai thác được tài nguyên phục vụ học tập.

3. Về phẩm chất:

Rèn luyện tính chăm chỉ, kiên nhẫn, cẩn thận và có trách nhiệm.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

- GV: Chuẩn bị phòng thực hành (máy tính cài đặt phần mềm Scratch hoặc kết nối Internet để dùng phần mềm Scratch trực tuyến).

- HS: SGK, vở.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động khởi động (5 phút)

a. Mục tiêu: Mục đích của hoạt động này là để HS triệu hồi (nhớ và thể hiện) lại những hiểu biết về cấu trúc rẽ nhánh trong mô tả thuật toán.

b. Nội dung: HĐ khởi động (SGK).

c. Sản phẩm: Câu trả lời của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập** - GV nêu câu hỏi hoặc yêu cầu HS đọc câu hỏi trong SGK (mục khởi động). **Câu hỏi.** Em hãy mô tả thuật toán giải phương trình bậc nhất ax + b = 0 (bằng liệt kê các bước hoặc bằng sơ đồ khối) *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS hoạt động cá nhân và hoạt động nhóm, quan sát và trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên. *** Báo cáo, thảo luận** - GV gọi HS trả lời, HS khác phản biện *** Kết luận, nhận định** - GV chốt câu trả lời đúng.	Câu trả lời của HS: Bước 1. Nhập hệ số a, b. Bước 2. Nếu (a ≠ 0): Thông báo nghiệm duy nhất là -b/a Trái lại: Nếu b = 0: Thông báo vô số nghiệm Trái lại: Thông báo phương trình vô nghiệm Hết nhánh Hết nhánh

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (30 phút)

Hoạt động 2.1: THỂ HIỆN CẤU TRÚC RẼ NHÁNH TRONG SCRATCH. (10 phút)

a) Mục tiêu:

- HS thể hiện được thuật toán bằng cấu trúc rẽ nhánh.

b) Nội dung: HS đọc sách giáo khoa mục 1 và hoàn thành phiếu học tập.

c) Sản phẩm:

- Phiếu học tập HS hoàn thành.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học. - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS. *** Báo cáo, thảo luận** - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo. - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích). *** Kết luận, nhận định** - Giáo viên chốt kiến thức về cấu trúc rẽ nhánh: + Ngôn ngữ Scratch có hai khối lệnh thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán: rẽ nhánh dạng đầy đủ và rẽ nhánh dạng khuyết.	**1. Biểu thức kiểu số** Phiếu học tập của học sinh đã hoàn thành

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
+ Cần có biểu thức logic thể hiện điều kiện rẽ nhánh. + Chia nhỏ công việc cũng sẽ giúp chúng ta dễ dàng quản lý và kiểm tra công việc.	

Hoạt động 2.2: THỰC HÀNH (15 phút)

a) Mục tiêu:

- Một là rèn luyện cho HS tư duy chia một bài toán lớn thành những bài toán nhỏ hơn để dễ giải quyết, dễ quản lí quá trình giải quyết vấn đề;

- Hai là xác định được nhiệm vụ (nhỏ hơn bài toán Trò chơi mê cung) cần làm trong bài thực hành này phù hợp với việc sử dụng cấu trúc rẽ nhánh..

b) Nội dung:

- Tìm hiểu trò chơi mê cung.

- Xác định và thực hiện nhiệm vụ cần làm cho bài thực hành phù hợp với cấu trúc rẽ nhánh.

c) Sản phẩm:

Bài thực hành của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập:** GV phát phiếu học tập cho nhóm đôi; qui định thời gian thực hiện tối đa 7 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - 2 HS trong nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi trong phiếu. Các nhóm lưu lại tệp văn bản đã tạo để sử dụng ở cuối tiết học. - GV chiếu slides phiếu học tập, quan sát HS thực hiện nhiệm vụ, hỗ trợ và giải đáp các thắc mắc và các nội dung chưa rõ của HS. *** Báo cáo, thảo luận** - GV mời 1 nhóm báo cáo kết quả điền phiếu học tập. Các nhóm còn lại chuyển phiếu học tập theo kiểu hoán đổi vòng tròn để nhóm bạn tham khảo. - Ở từng câu trong phiếu học tập, mời nhóm khác nêu nhận xét (giống/khác với	Bài thực hành của học sinh.

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
phương án của nhóm mình, có thể nêu thêm giải thích). *** Kết luận, nhận định** - Mô tả như vậy có phù hợp với yêu cầu của trò chơi không. − Có thể thể hiện trong Scratch không, cần kế thừa gì ở khối lệnh Ngọc đã viết vì khối lệnh của Tuấn kế tiếp đoạn chương trình của Ngọc (chú ý các biến Ngọc đã dùng). − Gợi ý cụ thể về lệnh dừng trò chơi.	

3. Hoạt động 3: Luyện tập (5 phút)

a) Mục tiêu: Giúp HS nhận biết cấu trúc rẽ nhánh đầy đủ, rẽ nhánh khuyết, điều kiện rẽ nhánh.

b) Nội dung: Cấu trúc rẽ nhánh đầy đủ, rẽ nhánh khuyết, điều kiện rẽ nhánh cần phải thể hiện bằng một biểu thức logic.

c) Sản phẩm: Bài tập, bài thực hành của học sinh đã hoàn thành.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** Giao nhiệm vụ học tập** Thực hiện câu hỏi tự kiểm tra trong SGK/94. *** HS thực hiện nhiệm vụ** HS hoạt động nhóm đôi làm Câu hỏi tự kiểm tra trong SGK/94; *** Báo cáo, thảo luận** - GV gọi 2 nhóm báo cáo kết quả và nêu cách thực hiện. *** Kết luận, nhận định** GV đưa ra các nhận xét về kết quả và cách làm của các nhóm báo cáo.	Bài tập của học sinh đã hoàn thành. Bài thực hành của học sinh

4. Hoạt động 4: Vận dụng (10 phút)

a) Mục tiêu: HS vận dụng biểu thức trong Scratch vào chương trình theo yêu cầu ở bài tập phần Vận dụng (SGK/94).

b) Nội dung: Bài tập trong phần vận dụng của SGK/94.

c) Sản phẩm: Bài thực hành của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV VÀ HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
*** GV giao nhiệm vụ học tập** Thực hiện bài tập vận dụng trong SGK trong 10 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** Mỗi HS thực hiện trên văn bản đã chuẩn bị sẵn. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn… *** Báo cáo, thảo luận** - GV đưa ra các nhận xét về kết quả bài tập vận dụng của cả lớp. *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét về tiết học. - GV chính xác hoá các câu trả lời của HS. - GV chốt kiến thức.	Bài thực hành của học sinh. • VD: Nếu X là "3 678 giây" thì kết quả cần thông báo ra mán hình là 1 giờ 1 phút 18 giây".

Hướng dẫn học ở nhà

- Trả lời câu hỏi tự kiểm tra SGK/91.
- Đọc kỹ phần ghi nhớ cuối SGK/91.
- Tìm hiểu trước Bài 5 "Thể hiện cấu trúc lặp trong chương trình".

NS:

ND:

BÀI 5. THỂ HIỆN CẤU TRÚC LẶP TRONG CHƯƠNG TRÌNH

I. Mục tiêu:

1. Về kiến thức:

- Thể hiện được trong chương trình Scratch có hai loại cấu trúc lặp: Lặp với số lần biết trước và lặp với số lần lặp không biết trước.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ và tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp; cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh có khả năng hoạt động nhóm để hoàn thành các nhiệm vụ học tập.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra thêm một số ví dụ về cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp; cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong chương trình Scratch.

– Năng lực A (NLa): HS sử dụng đúng cách phần mềm học tập Scratch phục vụ cho việc lập trình.

- Năng lực C (NLc): Bước đầu có tư duy về cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp; cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong chương trình Scratch.

Năng lực D (NLd): Học sinh sử dụng được phần mềm Scratch

3. Về phẩm chất:

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

II. Thiết bị dạy học và học liệu:

1. Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, máy tính, máy chiếu

2. Học sinh: SGK, bảng phụ, bút lông

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Khởi động (5 phút)

a) Mục tiêu:

- Định hướng cho học sinh nội dung cần hướng tới của bài học, tạo tâm thế cho học sinh đi vào tìm hiểu bài mới.

b) Nội dung:

- HS thảo luận vấn đề do giáo viên đưa ra.

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
***GV giao nhiệm vụ học tập** - GV yêu cầu HS thảo luận cặp đôi trong vòng 3 phút trả lời câu hỏi sau: Khi nào trong mô tả thuật toán cần dùng cấu trúc lặp ? Nếu em đã từng tạo chương trình Scratch có thể hiện cấu trúc lặp thì đó là tình huống nào? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra. - GV: Quan sát các cặp đôi hoạt động, hỗ trợ các cặp đôi khi gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động. Gọi đại diện 1 vài cặp đôi báo cáo kết quả hoạt động, các nhóm còn lại theo dõi nhận xét. *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.	+ Trong mô tả thuật toán ta cần dùng cấu trúc lặp khi thể hiện một số lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần có thể biết trước hoặc không biết trước. + Tình huống: Tính tổng các số từ 1 đến 10.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (30 phút)

Hoạt động 2.1: Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp (15 phút)

a) Mục tiêu:

- Biết thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp.

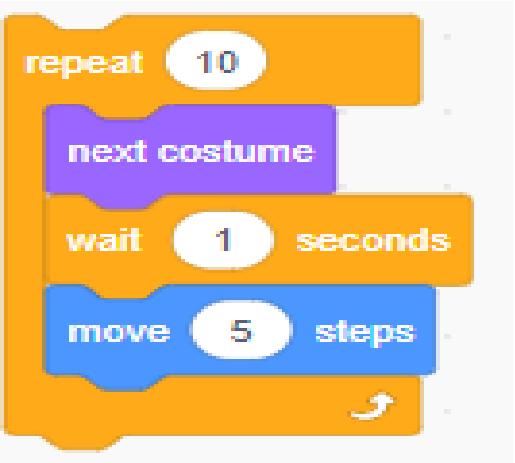
b) Nội dung:

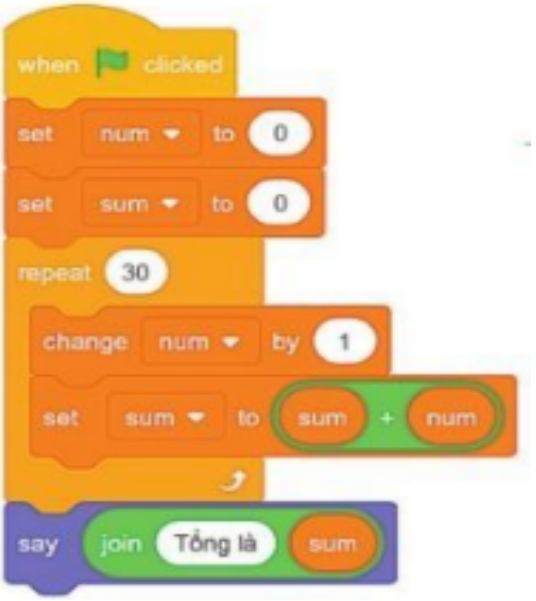
- Khám phá cách thể hiện cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp trong Scratch.

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời của HS nêu được các thao tác thể hiện cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp trong Scratch.

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV và HS	Nội dung
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** - Yêu cầu HS quan sát Hình 1a và Hình 1b (sgk, trang 96). - Yêu cầu HS trả lời các câu hỏi sau: ?1. Khối lệnh thể hiện cấu trúc lặp nằm trong nhóm lệnh nào của Scratch? ?2. Ở Hình 1b, số lần lặp bao nhiêu? Lặp đi lặp lại những thao tác nào? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS làm việc cá nhân: Quan sát, nghiên cứu trả lời câu hỏi. *** Báo cáo, thảo luận** - 1 HS trả lời câu hỏi. - HS khác nhận xét, bổ sung. - GV nhận xét, đánh giá kết quả của HS. *** Kết luận, nhận định** - GV chốt kiến thức: Để thể hiện việc một số lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần lặp đã xác định trước, ta chọn khối lệnh trong nhóm Control của Scratch. *** GV giao nhiệm vụ học tập 2** - Yêu cầu HS quan sát Hình 2 (sgk, trang 96) và thảo luận nhóm cặp đôi trong 3 phút trả lời câu hỏi sau:	**1. Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp** + Khối lệnh lặp trong Scratch (trong nhóm Control):  → Thực hiện lặp đi lặp lại 10 lần 3 thao tác: + Nhân vật thay đổi trang phục + Chờ 1 giây + Nhân vật dịch chuyển 5 đơn vị (theo trục x)

? Ở Hình 2 cho biết chương trình thực hiện nhiệm vụ gì? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. - HS: Đại diện nhóm trình bày báo cáo. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có). *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. - GV chốt kiến thức: Chương trình ở Hình 2 thực hiện tính tổng các số từ 1 đến 30.	 Chương trình thực hiện tính tổng các số từ 1 đến 30

Hoạt động 2.2: Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp (15 phút)

a) Mục tiêu

- Biết thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp.

b) Nội dung

- Khám phá cách thể hiện cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong Scratch.

c) Sản phẩm

- Câu trả lời của HS nêu lên được các thao tác thể hiện cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp trong Scratch.

d) Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
Hoạt động nhóm *** GV giao nhiệm vụ học tập 1:** - Yêu cầu HS n/c nội dung trong sgk, quan sát Hình 3a, Hình 3b, Hình 4a, Hình 4b và thảo luận nhóm trong 4 phút trả lời các câu hỏi sau: ?1. Trong hình 3a và 4a có mấy khối lệnh thể hiện cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp? Là khối lệnh nào? ?2. Ở Hình 3b, điều kiện dừng lặp là gì? ?3. Số lần lặp ở Hình 4b? *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra, trao đổi hỗ trợ nhau. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện nhóm nhanh nhất lên báo cáo kết quả hoạt động. - HS: Đại diện nhóm trình bày báo cáo. *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe. - GV nhận xét chung và chốt kiến thức: + Scratch cung cấp 2 khối lệnh khác nhau để thể hiện các cấu trúc lặp với số lần không biết trước.	+ Trong hình 3a và 4a có hai khối lệnh lặp với số lần không biết trước là repeat until và forever + Ở hình 3b điều kiện dừng lặp là nhập đúng mật khẩu " Tinhoc8" thì dừng + Số lần lặp ở hình 4b là lặp vô hạn lần. Khối lệnh trong khung lặp mãi mãi, muốn dùng vòng lặp này phải dùng lệnh **stop this script** trong nhóm **Control**.

Lặp cho đến khi điều kiện dừng lặp được thõa mãn và lặp vô hạn. + Điều kiện dừng lặp phải được thể hiện bằng một biểu thức logic. Khi biểu thức này nhận giá trị đúng thì việc lặp lại sẽ dừng. *** GV giao nhiệm vụ học tập 2:** - GV trình chiếu phiếu học tập yêu cầu HS thực hiện theo nhóm bàn ngồi học nối mỗi *mô tả thuật toán* ở cột bên trái (cột A) với một đoạn *chương trình Scratch* tương ứng ở cột bên phải (cột B) trong 4 phút. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Thực hiện yêu cầu của GV đưa ra. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. *** Kết luận, nhận định** - GV: Nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ và đánh giá mức độ hoàn thành của nhóm HS. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe.	**Đáp án:** 1-c; 2-d; 3-d; 4-b.

3. Hoạt động 3: Luyện tập (9 phút)

a) Mục tiêu: Củng cố kiến thức về hai loại cấu trúc lặp: Lặp với số lần lặp biết trước và lặp với số lần lặp không biết trước thông qua các bài tập.

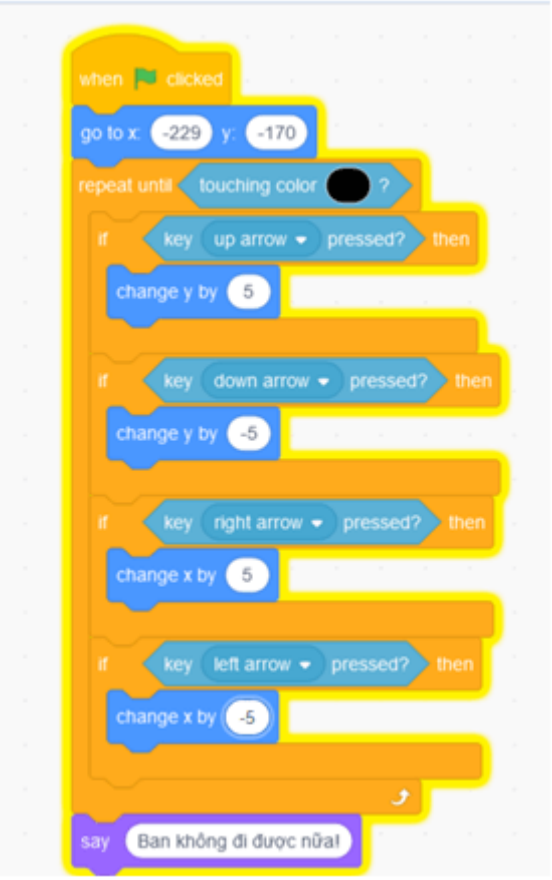
b) Nội dung:

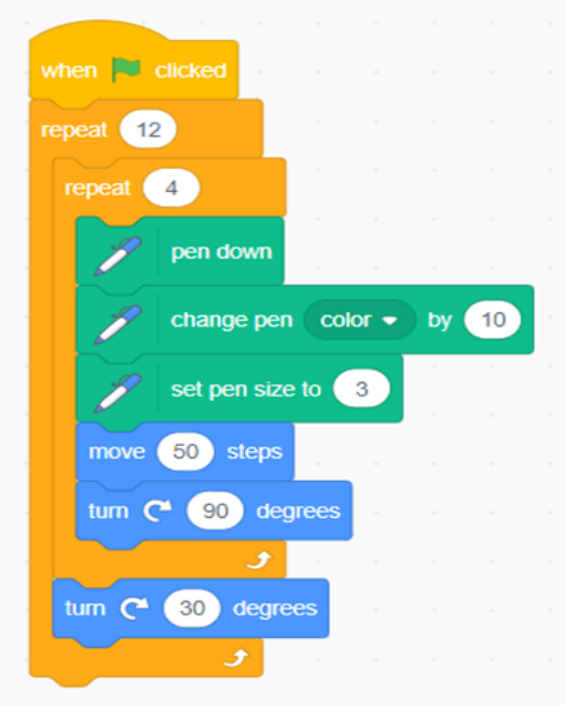
- Vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập 1, 2 SGK T 97-98.

c) Sản phẩm:

- Bài làm của HS.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập 1** - Yêu cầu HS nghiên cứu làm bài tập 1 (sgk, trang 97). *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Làm việc nhóm bàn trong 3 phút và thực hiện yêu cầu của GV đưa ra. - HS đã thực hiện được thì tổ chức để hướng dẫn cho HS khác. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các các nhân hoặc nhóm gặp khó khăn. *** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. -HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có). *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ, chốt kết quả cuối cùng. *** GV giao nhiệm vụ học tập 2** - Yêu cầu HS làm bài tập 2 (sgk, trang 98). Dựa vào gợi ý SGK *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS: Làm việc nhóm bàn trong 3 phút và thực hiện yêu cầu của GV đưa ra. - HS đã thực hiện được thì tổ chức để hướng dẫn cho HS khác. - GV: Quan sát các nhóm hoạt động, hỗ trợ các cá nhân hoặc nhóm gặp khó khăn.	Bài 1. SGK T97 + Các câu lệnh:  **Bài 2.** SGK T98

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** Báo cáo, thảo luận** - GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động. - HS cả lớp quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện (nếu có). *** Kết luận, nhận định** - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ, chốt kết quả cuối cùng.	

4. Hoạt động 4: Vận dụng (3 phút)

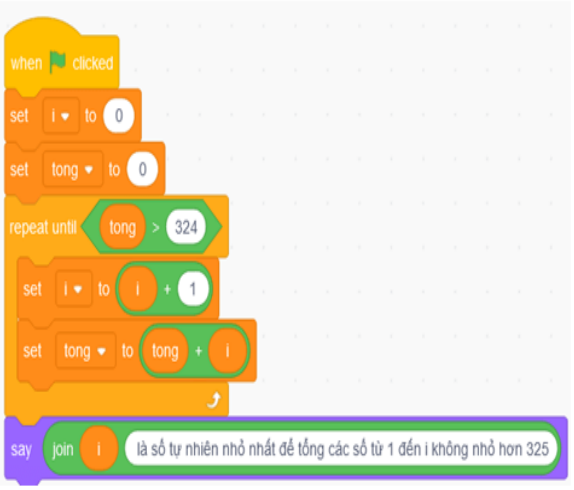
a) Mục tiêu: Học sinh sử dụng các kiến thức đã học về về hai loại cấu trúc lặp: Lặp với số lần lặp biết trước và lặp với số lần lặp không biết trước làm bài tập vận dụng.

b) Nội dung: HS thực hành theo yêu của bài tập vận dụng.

c) Sản phẩm: Bài làm của các nhóm HS.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
*** GV giao nhiệm vụ học tập** Theo một mẫu mô tà cầu trúc lặp đã học ở lớp 6, bạn Quân mô tả một thuật toán như ở Hình 7. Em hãy thể hiện thuật toán này bằng một chương trình Scratch. *** HS thực hiện nhiệm vụ** - HS thực hiện niệm vụ tại nhà và nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên. *** Báo cáo, thảo luận**	Chương trình:

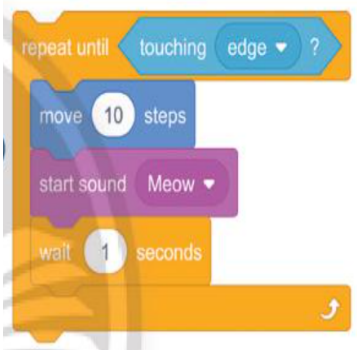
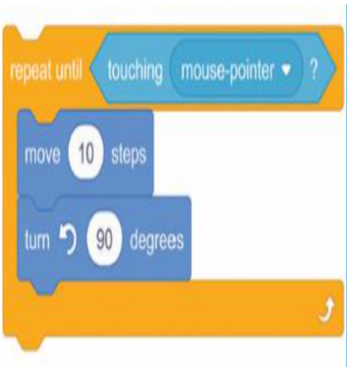
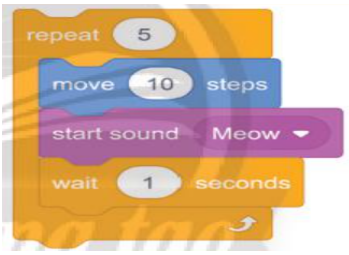
Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
- Các nhóm thảo luận và trình bày trong buổi học sau. *** Kết luận, nhận định** - Giáo viên nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của học sinh và các nhóm ở nhà đã nộp bài qua E-mail hay Zalo của giáo viên.	

* **<u>Dặn dò HS</u>:**

1- Làm phần câu hỏi tự kiểm tra và bài tập trong sách bài tập

2- Chuẩn bị bài mới, nghiên cứu trước nội dung Bài 6: **"Thực hành tìm và sửa lỗi"**

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

Mô tả thuật toán	Đoạn chương trình Scratch
1) Lặp cho đến khi chạm vào con trỏ chuột - Di chuyển 10 bước. - Xoay nhân vật 90o ngược chiều kim đồng hồ.	a) 
2) Lặp lại cho đến khi chú mèo chạm vào cạnh của sân khấu. - Chú mèo di chuyển 10 bước và kêu "meo". - Hiển thị kết quả trong 1 giây.	b)
3) Lặp 5 lần - Chú mèo di chuyển 10 bước - Chú mèo kêu "meo". - Hiển thị kết quả trong 1 giây.	c) 
4) Lặp 10 lần - Nhập một số từ bàn phím. - Nếu là số chia hết cho 2 thì Đếm = Đếm + 1 - Thông báo số lượng số chia hết cho 2.	d) 

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2

PHIẾU HỌC TẬP SỐ

Mô tả thuật toán	Đoạn chương trình Scratch
1) Lặp cho đến khi chạm vào con trỏ chuột - Di chuyển 10 bước. - Xoay nhân vật 90o ngược chiều kim đồng hồ.	a) repeat until touching edge ? / move 10 steps / start sound Meow / wait 1 seconds
2) Lặp lại cho đến khi chú mèo chạm vào cạnh của sân khấu. - Chú mèo di chuyển 10 bước và kêu "meo". - Hiển thị kết quả trong 1 giây.	b) repeat 10 / ask Nhập số and wait / set N to answer / if N mod 2 = 0 then / set Đếm to Đếm + 1 / say join Số lượng số chia hết cho 2 là: Đếm

Mô tả thuật toán	Đoạn chương trình Scratch
3) Lặp 5 lần - Chú mèo di chuyển 10 bước - Chú mèo kêu "meo". - Hiển thị kết quả trong 1 giây	c) repeat until touching mouse-pointer ? / move 10 steps / turn 90 degrees
4) Lặp 10 lần - Nhập một số từ bàn phím. - Nếu là số chia hết cho 2 thì Đếm = Đếm + 1 - Thông báo số lượng số chia hết cho 2.	d) repeat 5 / move 10 steps / start sound Meow / wait 1 seconds

NS :

ND :

BÀI 6: THỰC HÀNH TÌM VÀ SỬA LỖI

(Thời lượng: 1 tiết)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức: *Sau hoạt động này, HS sẽ:*

- Nêu được một vài lỗi đã từng gặp khi lập trình.
- Thực hiện được chia nhỏ công việc để tìm lỗi.
- Tìm và sửa lỗi được một vài chương trình Scratch.

2. Năng lực:

Năng lực chung:

- Tự chủ và tự học: chủ động, tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập và trong cuộc sống; vận dụng một cách linh hoạt những kiến thức, kĩ năng đã học về Scratch để giải quyết những vấn đề trong tình huống mới;
- Giao tiếp và hợp tác: biết trình bày ý tưởng, thảo luận những vẫn đề của bài học, thực hiện có trách nhiệm các phân việc của cá nhân và phối hợp tốt với các thành viên trong nhóm.

Năng lực riêng:

- Năng lực giải quyết vấn đề: tìm và sửa lỗi chương trình.
- Tổ chức và trình bày thông tin: thực hiện được 1 chương trình scratch hoàn chỉnh

3. Phẩm chất

- Nhân ái: HS biết yêu thương quý trọng bạn bè, thầy cô
- Trung thực: HS thể hiện đúng cảm xúc của bản thân khi tìm hiểu về bài học
- Trách nhiệm: HS có ý thức trong các hoạt động nhóm.. Có trách nhiệm giữ gìn, bồi đắp tình cảm yêu mến bạn bè, kính trọng thầy cô yêu quý trường lớp.
- Chăm chỉ: có ý thức về nhiệm vụ học tập và việc vận đụng kiến thức, kĩ năng đã học về scratch vào thực hiện tìm và sửa lỗi chương trình.

II.THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Đối với GV:

- Giáo án, SGK, SGV
- Hình ảnh liên quan đến chủ đề bài học
- Máy tính, máy chiếu hoặc tivi (nếu có)
- Trò chơi “ Hái hoa dân chủ”.
- Phiếu học tập:

  Phiếu học tập 1:

Câu hỏi	Trả lời
1. Quan sát hình 1.a cho biết: Chương trình bạn Ngọc đã viết nhằm thực hiện các khối công việc nào?	

2. Khi chạy thử chương trình em thấy nhân vật Mèo thực hiện được đến những bước nào? Lệnh đó có được thực hiện đúng như mong muốn không?	
3. Bắt đầu từ khối lệnh nào. chương trình gặp phải sự cố không mong muốn?	
4. Quan sát biến T trong màn hình khi gặp lỗi và biến n chạy tới giá trị âm, em nghĩ tới lỗi có thể xảy ra ở đâu?	

Phiếu học tập 2:

Các khối lệnh trong bài	Lỗi	Cách sửa
Khối lệnh giới thiệu phép toán		
Khối lệnh thực hiện tính toán		
Khối lệnh đưa ra kết quả		

2. Đối với HS:

- SGK, SBT tin học 8 cánh diều.
- Tìm hiểu nội dung trước khi đến lớp.

III. TIẾN TRÌNH HOẠT ĐỘNG

***. Ổn định tổ chức :** Kiểm tra sĩ số lớp

A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG

a. Mục tiêu: GV tạo không khí hào hứng, sôi động cho HS trước khi bước vào bài học.

b. Nội dung: GV tổ chức cho HS chơi trò chơi.

c. Sản phẩm: câu trả lời của học sinh

d. Tổ chức thực hiện:

Bước 1. GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

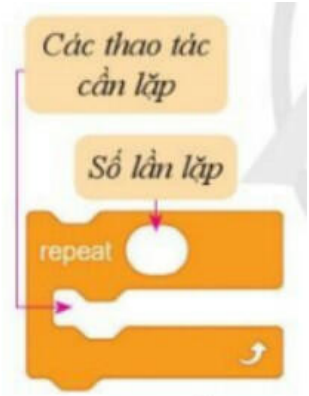
- Gv tổ chức cuộc thi " Ai nhanh trí hơn?".

Luật chơi: HS trả lời đúng, hs đó sẽ được nhận quà.

- Gv chiếu câu hỏi:

Câu 1: Để thể hiện việc một số lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần lặp đã xác định trước, ta chọn khối lệnh nào?

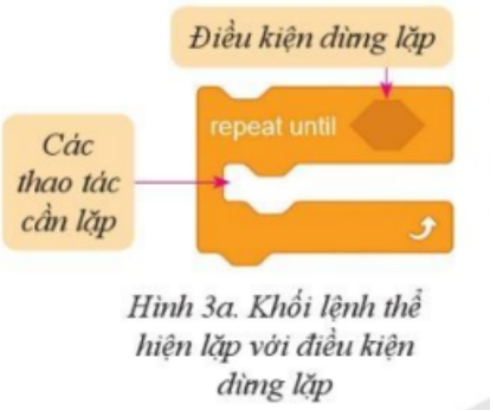
Đáp án: Repeat trong nhóm Control.



Hình 1a. Khối lệnh thể hiện lặp với số lần lặp biết trước

Câu 2: Thể hiện trong Scratch cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp, ta chọn khối lệnh nào?

Đáp án: Repeat Until trong nhóm Control.



Hình 3a. Khối lệnh thể hiện lặp với điều kiện dừng lặp

Bước 2. HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS thực hiện trò chơi

Bước 3. Báo cáo, đánh giá kết quả hoạt động, thảo luận

- Hs trả lời câu hỏi

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV nhận xét và dẫn dắt HS vào nội dung bài mới: Khi viết xong các chương trình, thường có lỗi xảy ra làm cho chương trình không chạy? Vậy nếu xảy ra lỗi chúng ta sẽ làm gì? => Bài 6: Thực hành tìm và sửa lỗi.

B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC

Hoạt động 1. Tìm hiểu về lý do tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi

a. Mục tiêu:

Hs biết được tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi chương trình

b. Nội dung: GV tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ:

- Hoạt động nhóm đôi trả lời câu hỏi:

Câu 1: Vì sao cần phải gỡ lỗi?

Câu 2: Nêu một số cách gỡ lỗi?

c. Sản phẩm: câu trả lời, kiến thức của học sinh, kết quả thảo luận nhóm.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập Gv yêu cầu hs tìm hiểu thông tin SGK.	I. **Tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi**

- Hoạt động nhóm đôi trả lời câu hỏi: Câu 1: Kể các lỗi thường gặp khi lập trình Scratch Câu 2: Vì sao cần phải gỡ lỗi? Nêu một số cách gỡ lỗi? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS thảo luận - GV quan sát và hỗ trợ HS khi cần. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - Gv mời đại diện nhóm trả lời và nhận xét **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV kết luận: Câu 1: + Lỗi không hiển thị kết quả như mong muốn. + Điều kiện kết thúc vòng lặp sai … Câu 2: • Chương trình hay khối lệnh không thể thực hiện đúng những gì mà người tạo ra nó mong muốn. Việc tìm nguyên nhân và sửa chữa những lỗi này gọi là gỡ lỗi (debug). • Một số cách gỡ lỗi: - Đọc và kiểm tra chương trình	● Chương trình hay khối lệnh không thể thực hiện đúng những gì mà người tạo ra nó mong muốn. Việc tìm nguyên nhân và sửa chữa những lỗi này gọi là gỡ lỗi (debug). ● Một số cách gỡ lỗi: - Đọc và kiểm tra chương trình - Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì? - Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn.

- Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì? - Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn.	

Hoạt động 2. Thực hành tìm và sửa lỗi một chương trình giá trị biểu thức

a. Mục tiêu:

- HS nêu được một vài lỗi đã từng gặp khi lập trình
- Tìm và sửa lỗi được một vài chương trình Scratch

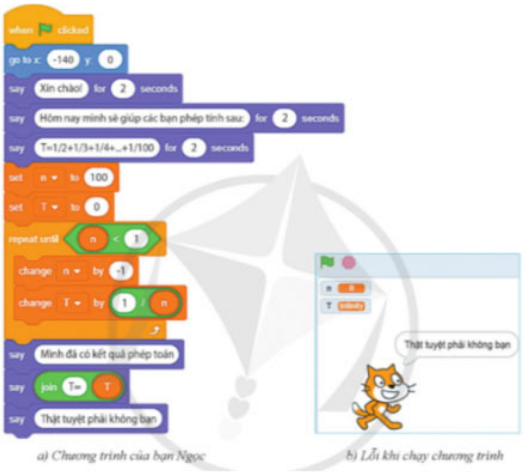
b. Nội dung: GV tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ:

- Thảo luận thực hiện yêu cầu.

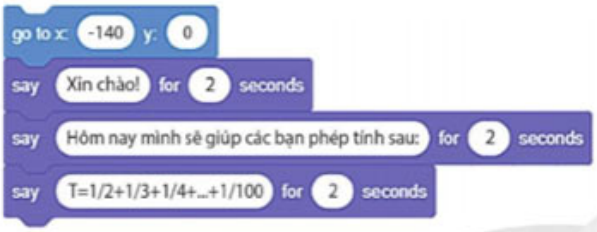
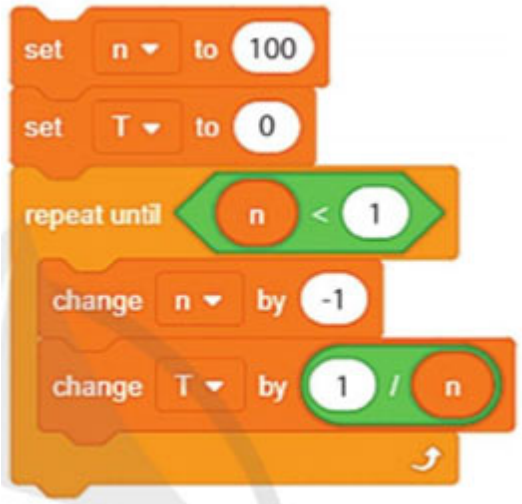
c. Sản phẩm: HS tiếp nhận và hoàn thành nhiệm vụ, rút ra được một số kết luận về việc tìm và sửa lỗi chương trình

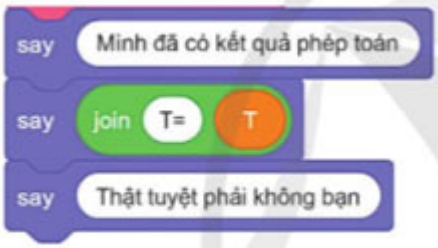
d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV – HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
	II. **Thực hành tìm và sửa lỗi một chương trình trình giá trị biểu thức** *Nhiệm vụ: Bạn Ngọc tạo chương trình như ở hình 1a (được lưu trong tệp bai6_Thuchanh1.sb3) để giúp nhân vật Mèo thực hiện phép tính và đưa ra kết quả của biểu thức sau:*

<u>Nhiệm vụ 1</u>. Chạy chương trình và quan sát thử **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** Gv giao nhiệm vụ cho học sinh thực hiện yêu cầu hoạt động nhóm đôi : - Gõ chương trình vào máy - Hoàn thành phiếu học tập số 1  *a) Chương trình của bạn Ngọc* *b) Lỗi khi chạy chương trình* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS suy nghỉ - GV quan sát và hỗ trợ HS khi cần.	$T = \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \frac{1}{4} + \ldots + \frac{1}{100}$ *Tuy nhiên khi chạy chương trình, nhân vật mèo không chạy thông báo nào. Em hãy giúp bạn Ngọc:* - *Xác định nguyên nhân gây lỗi* - *Chỉnh sửa chương trình (hình 1) nhân vật Mèo đưa ra kết quả*

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận - Gv mời các nhóm nộp phiếu học tập và báo cáo **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV kết luận: Gv tổng hợp kết quả các phiếu học tập và nhận xét ***<u>Nhiệm vụ 2</u>: Thực hiện thêm các khối lệnh kèm độ trễ đưa ra kết quả của từng bước lặp để xác định bước nào gây lỗi.*** **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** Gv: Gv yêu cầu hs thực hiện theo nhóm theo máy: Em cũng có thể thêm các khối lệnh kèm độ trễ đưa ra kết quả của từng bước lặp để xác định bước nào gây lỗi: **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - Hs thực hành trên máy và tìm lỗi **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời một số đại diện các nhóm trả lời.	

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập - GV tổng hợp và chốt kiến thức **** <u>Nhiệm vụ 3</u>. Thực hành xác định lỗi*** **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** Gv: Yêu cầu hs thực hiện nhóm đôi thảo luận thực hiện các nhiệm vụ sau hoàn thành phiếu học tập số 2: Nhằm xác định lỗi một cách dễ dàng hơn, hãy thực hiện: tách ba khối lệnh tương ứng với ba công việc nói trên như ở hình 2a, 2b, 2c. Chạy thử 3 khối.  *Hình 2a. Khối lệnh Giới thiệu phép toán*  *Hình 2b. Khối lệnh Thực hiện tính toán*	

 *Hình 2c. Khối lệnh Đưa ra kết quả* **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - Hs thảo luận theo nhóm **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời một số đại diện các nhóm trả lời theo phiếu học tập **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV tổng hợp và chốt kiến thức trên phiếu học tập số 2 **** Nhiệm vụ 4. Thực hành sửa lỗi*** **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập** Gv yêu cầu hs thực hiện sửa lỗi theo phiếu học tập số 2 **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - Hs thực hành trên máy **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời một số đại diện các nhóm giới thiệu sản phẩm	

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập - GV tổng hợp và chốt kiến thức	

Kết quả phiếu học tập 1:

Câu hỏi	Trả lời
1. Quan sát hình 1.a cho biết: Chương trình bạn Ngọc đã viết nhằm thực hiện các khối công việc nào?	1. Giới thiệu phép toán 2. Thực hiện tính toán 3. Đưa ra kết quả
2. Khi chạy thử chương trình em thấy nhân vật Mèo thực hiện được đến những bước nào? Lệnh đó có được thực hiện đúng như mong muốn không?	Bước cuối cùng
3. Bắt đầu từ khối lệnh nào. chương trình gặp phải sự cố không mong muốn?	Khối lệnh thứ 2, thực hiện tính toán.
4. Quan sát biến T trong màn hình khi gặp lỗi và biến n chạy tới giá trị âm, em nghĩ tới lỗi có thể xảy ra ở đâu?	T = infinity lỗi chia cho 0 Do lệnh giảm n được thực hiện trước

Kết quả phiếu học tập 2:

Các khối lệnh trong bài	Lỗi	Cách sửa

Khối lệnh giới thiệu phép toán	Không lỗi	
Khối lệnh thực hiện tính toán	Lỗi: T=infinity (vô cùng, lỗi thực hiện phép chia cho 0) Lệnh n giảm thực hiện trước sẽ thiếu mất số hạng $\frac{1}{100}$	Đổi lệnh cộng thêm T lên trước lệnh giảm n Điều kiện: n<2
Khối lệnh đưa ra kết quả	Chỉ thấy kết quả ở lệnh cuối cùng	Thêm thời gian chờ để nhìn thấy kết quả hiển thị ở các lệnh phía trên

C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP

a. Mục tiêu: HS cũng cố kiến thức đã tìm hiểu.

b. Nội dung: HS chơi trò chơi "Hái hoa dân chủ"

c. Sản phẩm học tập: Câu trả lời của HS.

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
- Giáo viên phụ trách cho học sinh thực hiện trò chơi.	

- Hs tham gia đầy đủ. Câu 1: Tại sao phải tìm và sửa lỗi chương trình Scratch? Câu 2: Gỡ lỗi (Debug) là gì? Câu 3: Biểu thức đúng khi nào? Câu 4: Sau khi gỡ lỗi xong chúng ta cần lưu lại bài. Đúng hay sai? Câu 5: Một số cách gỡ lỗi là: A. Đọc và kiểm tra chương trình B. Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì? C. Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn. D. tất cả đúng	Câu 1: Vì chương trình hay khối lệnh không thể thực hiện đúng những gì mà người tạo ra nó mong muốn. Nên phải tìm nguyên nhân lỗi và sửa lỗi Câu 2: Việc tìm nguyên nhân và sửa chữa những lỗi này gọi là gỡ lỗi (debug). Câu 3: Biểu thức chỉ đúng khi a có giá trị a nhỏ hơn 9 và lớn hơn 1 Câu 4: Đúng Câu 5: D. tất cả đúng

D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG

a. Mục tiêu: Giúp học sinh vận dụng kiến thức đã học thực hiện các yêu cầu

b. Nội dung: HS thực hiện gỡ lỗi chương trình ở nhà

c. Sản phẩm học tập: kết quả bài tập của học sinh

d. Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1. GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV: yêu cầu hs thực hiện viết chương trình tính tổng các số T=1+2+3+…+100 **Bước 2. HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS thực hiện nhiệm vụ đã giao ở nhà **Bước 3. Báo cáo, đánh giá kết quả hoạt động, thảo luận** - Báo cáo kết quả vào tiết học tiếp theo	

IV. HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ

- Thực hiện phần vận dụng.
- Chuẩn bị nội dung bài 7

NS:
ND:

BÀI 7 – THỰC HÀNH TỔNG HỢP.

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Học sinh tạo được trò chơi mê cung ở mức đơn giản.
- Sử dụng được cấu trúc lặp, rẽ nhánh, biến, biểu thức trong chương trình Scratch.

2.Về năng lực:

a) Năng lực chung:

- Năng lực giao tiếp, hợp tác: Trao đổi, thảo luận trong nhóm để thực hiện các nhiệm vụ học tập.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Sử dụng các kiến thức đã học ứng dụng vào thực hành, tìm tòi, phát hiện giải quyết các nhiệm vụ trong bài thực hành nhóm.

b) Năng lực riêng:

- Hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề.
- Tổ chức và trình bày thông tin.

3. Về phẩm chất:

- HS có thái độ cởi mở, hợp tác khi làm việc nhóm.
- HS tôn trọng và tuyệt đối thực hiện các yêu cầu, quy tắc an toàn khi thực hành trong phòng máy.

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- GV: Tạo sẵn mê cung.
- HS: Bài tập điều khiển Robot di chuyển và xử lí khi chạm tường mê cung ở bài 5.

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1:Khởi động (5')

a) Mục tiêu:HS xác định được nhiệm vụ của mỗi nhóm là tạo chương trình điều khiển trò chơi con bọ, điều khiển nhân vật con bọ. tờ đã được chỉnh sửa từ các tiết học trước.

b) Nội dung: Học sinh đưa ra được các phương án điều khiển con bọ

c) Sản phẩm: Kết quả của nhóm

d) Tổ chứcthực hiện:

- GV giao nhiệm vụ cho các nhóm từ sản phẩm đã chỉnh sửa được tạo ra bởi các bài học trước.
- H S đọc tiêu chí đánh giá sản phẩm.
- Hs thảo luận đưa ra cách giải quyết đường đi của con bọ, vị trí bánh và đường đi của Robot.
- GV nhận xét và góp ý

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (35')

a) Mục tiêu: Hs sử dụng kết quả bài học hôm trước của trò chơi mê cung để thao tác nhóm thực hiện nhiệm vụ.

b) Nội dung: Hs thực hành Trò chơi mê cung

c) Sản phẩm: Kết quả thực hành của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

- HS hoạt động theo nhóm 4hs thực hành tạo một sản phẩm.

- HS từng nhóm thảo luận và trình bày kết quả trước lớp.
- GV tổng hợp kết quả của các nhóm.
- GV nhận xét, đánh giá quá trình làm việc của các nhóm.

3. Hoạt động 3,4 : Luyện tập – Vận dụng : Thực hiện lồng ghép trong hoạt động 2.

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM TRÒ CHƠI

	Tốt	Khá	Trung bình	Yếu
NỘI DUNG	- Mê cung hoàn chỉnh, robot di chuyển không xuyên tường . Nếu chạm tường robot về vị trí xuất phát. - Bánh ở vị trí trung tâm mê cung. Khi được tìm thấy thì bánh biến mất - Có con bọ cản đường. - Nháy chuột vào vị trí bất kì robot vẫn có thể đi qua.	- Mê cung hoàn chỉnh, robot di chuyển không xuyên tường . Nếu chạm tường robot về vị trí xuất phát. - Bánh ở vị trí trung tâm mê cung. Khi được tìm thấy thì bánh biến mất - Có con bọ cản đường.	- Có mê cung, robot di chuyển. - Bánh ở vị trí trung tâm mê cung. Khi được tìm thấy thì bánh biến mất .	- Có mê cung, robot không di chuyển. - Bánh không ở vị trí trung tâm mê cung.

CHỦ ĐỀ G. HƯỚNG NGHIỆP VỚI TIN HỌC
TIN HỌC VÀ NGÀNH NGHỀ

Ngày soạn:

Ngày dạy:

BÀI 1: TIN HỌC VÀ ỨNG DỤNG

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức: *Học xong bài này, HS sẽ:*

- Nêu được một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.

- Nêu được tên một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học.

2. Về năng lực:

Năng lực chung:

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.

- *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.

- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

Năng lực riêng:

- Phát triển năng lực tự học, tự tìm hiểu thông tin về vai trò và ứng dụng của tin học trong đời sống hằng ngày
- Hiểu được tầm quan trọng của thông tin, ứng dụng tin học trong xã hội hiện đại.
- Hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng tin học vào các hoạt động, vào công việc của bản thân và mọi người xung quanh.

3. Về phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo
- Nhân ái, tôn trọng sự khác biệt giữa các giới tính, sẵn lòng hỗ trợ, giúp đỡ người khác.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: SGK, SGV. Hình ảnh, video, thiết bị số liên quan tới ứng dụng của tin học với các linh nghề nghiệp khác nhau.
- HS: Tìm hiểu trước về nghề nghiệp họ đang làm và một số ngành nghề thuộc lĩnh vực Tin học, trong đó tập trung vào việc họ đã ứng dụng tin học như thế nào?

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khởi động

a) Mục tiêu: Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.
b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.
c) Sản phẩm học tập: HS trả lời được câu hỏi
d) Tổ chức thực hiện:

Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập

- GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh, video về vai trò, một số ứng dụng và ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học sau và trả lời câu hỏi: Theo em, tại sao cần học môn Tin học?

Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập

- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).

Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận

- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi:

- Hỗ trợ trong học tập và nghiên cứu: Khi học môn Tin học, bạn sẽ học được cách sử dụng các công cụ và phần mềm để tìm kiếm và phân tích thông tin. Điều này sẽ giúp bạn tìm kiếm và tìm hiểu các kiến thức cần thiết cho học tập và nghiên cứu.
- Tạo điều kiện cho việc làm và sự nghiệp: Hiện nay, các công ty và tổ chức đang chuyển sang sử dụng công nghệ kỹ thuật số để quản lý và phát triển. Khi bạn có kiến thức về Tin học, bạn có thể tạo điều kiện thuận lợi cho việc xin việc và phát triển sự nghiệp trong các lĩnh vực liên quan đến công nghệ.
- Tăng khả năng giải quyết vấn đề: Khi học Tin học, bạn sẽ học cách giải quyết các vấn đề và tìm kiếm thông tin một cách nhanh chóng và hiệu quả.
- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.

Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV dẫn dắt HS vào bài học: Vậy các em có biết vai trò của môn Tin học và ứng dụng tin học để làm những việc gì không? chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – **Bài 1: Tin học và ứng dụng**

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức

Hoạt động 2.1: Tin học cần cho mọi người trong thời đại thông tin

a) Mục tiêu:

- Nhận biết được tin học cần cho mọi người trong thời đại thông tin
- Hướng HS tới nhu cầu học môn Tin học để hỗ trợ học tập và định hướng nghề nghiệp sau này.

b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/105 và trả lời câu hỏi của GV.

c) Sản phẩm học tập: HS nêu và ghi được vào vở về vai trò của môn Tin học

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.105 thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau: Câu 1: Em hãy kể tên một vài thiết bị số và phần mềm thông dụng? Câu 2: Em hãy kể tên một số lĩnh vực, nghề nghiệp, dịch vụ thuộc lĩnh vực tin học?	**1. Tin học cần cho mọi người trong thời đại thông tin** *KL: Học môn Tin học các em được phát triển năng lực tin học để thích ứng với xã hội hiện đại, được chuẩn

Câu 3: **Em hãy nêu tên một nghề cần dùng đến máy tính và nói rõ dùng máy tính để làm gì** **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK/ T.105 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày. - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận: - GV chuyển sang nội dung mới.	bị những khả năng cho học tập và làm việc trong tương lai. *** Hoạt động:** - Một trong những nghề cần dùng đến máy tính phổ biến hiện nay là nghề lập trình viên. - Lập trình viên là người thiết kế và phát triển các ứng dụng, phần mềm, trang web và các sản phẩm kỹ thuật số khác sử dụng máy tính. Để thực hiện công việc này, lập trình viên sử dụng các ngôn ngữ lập trình và các công cụ phần mềm để tạo ra sản phẩm kỹ thuật số. - Máy tính là công cụ cần thiết để lập trình viên thực hiện công việc của họ. Nó được sử dụng để viết, thử nghiệm, kiểm tra và triển khai mã lập trình, quản lý dữ liệu và tương tác với các thành phần khác trong quá trình phát triển sản phẩm kỹ thuật số. Máy tính cũng giúp lập trình viên tối ưu hóa quy trình làm việc và tăng hiệu quả công việc của họ.

Hoạt động 2.2. Ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả

a) Mục tiêu:

- HS hiểu được ứng dụng tin học để tăng năng suất lao động, hỗ trợ sáng tạo, nâng cao chất lượng cuộc sống.
- HS nêu được tên một số nghề có ứng dụng tin học và một số thiết bị số hỗ trợ nâng cao chất lượng cuộc sống.

b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/106;107 và trả lời câu hỏi của GV.

c) Sản phẩm học tập: HS nêu và ghi được vào vở tên một số ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 2 – SGK tr.106;107 và thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau: Câu hỏi: Hãy kể tên một số ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả, ví dụ: - Ứng dụng tin học tăng năng suất lao động? - Ứng dụng tin học để hỗ trợ sáng tạo? - Ứng dụng tin học để hỗ trợ mọi người nâng cao chất lượng cuộc sống? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK/ T.106;107 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày. - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**	**2. Ứng dụng tin học để làm việc năng suất cao và có hiệu quả** - Ứng dụng tin học tăng năng suất lao động: sử dụng máy tính như công cụ lao động để làm việc nhanh hơn, dễ hơn - Ứng dụng tin học để hỗ trợ sáng tạo - Ứng dụng tin học để hỗ trợ mọi người nâng cao chất lượng cuộc sống

- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận: - GV chuyển sang nội dung mới.	

Hoạt động 2.3. Một số nghề ứng dụng tin học

a) Mục tiêu:

- Nhận biết được một số ngành nghề có nhu cầu ứng dụng tin học rất cao. Một số ngành nghề thu hút nhiều nhân lựcliên quan đến tin học, nghề có ứng dụng tin học để sáng tạo
- Hướng HS tới một số công việc đặc thù của mỗi ngành nghề (thông qua những ví dụ về ứng dụng tin học).

b) Nội dung: GV yêu cầu HS đọc thông tin SGK/107 và trả lời câu hỏi của GV.

c) Sản phẩm học tập: HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về ngành nghề có nhu cầu ứng dụng tin học rất cao, nghề yêu cầu sử dụng phần mềm chuyên dụng, nghề có ứng dụng tin học để sáng tạo

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập **-** GV yêu cầu HS đọc thông tin SGK/107 và trả lời các câu: Câu hỏi: Em hãy nêu những ngành nghề có nhu cầu ứng dụng tin học rất cao, những công việc nào cần phải sử dụng phần mềm chuyên dụng? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK/ T.107 và đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về một số nghề ứng dụng tin học - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**	**3. Một số nghề ứng dụng tin học**

- GV mời đại diện HS trình bày. - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận: - GV chuyển sang nội dung Luyện tập.	*KL: Có rất nhiều nghề thuộc hầu hết các lĩnh vực đều liên quan đến ứng dụng tin học như: Hành chính văn phòng, Kế toán, Giáo viên, Kĩ thuật xây dựng, Thiết kế công nghiệp, …

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a) Mục tiêu: củng cố kiến thức về ứng dụng tin học và một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc.

b) Nội dung: GV yêu cầu HS trả lời hai câu hỏi phần luyện tập SGK/107. Nêu lại kiến thức trọng tâm của bài học

c) Sản phẩm học tập: HS đưa ra câu trả lời của mình.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin bài tập phần luyện tập SGK/107 và hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi sau: Câu 1**: Em hãy nêu một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc** Câu 2: **Em hãy kể tên một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học**	**4. Luyện tập** **Câu 1: Em hãy nêu một số nghề nghiệp mà ứng dụng tin học sẽ làm tăng hiệu quả công việc** - Kế toán: Ứng dụng phần mềm kế toán và các công cụ khác sẽ giúp kế toán viên tổ chức và phân tích dữ

Câu 3: Nêu kiến thức trọng tâm của bài học này **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV gọi HS trình bày. - GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận - GV chuyển sang nội dung Vận dụng.	liệu tài chính một cách nhanh chóng và chính xác hơn. - Quản lý dự án: Sử dụng phần mềm quản lý dự án để lập kế hoạch, phân công và giám sát tiến độ sẽ giúp các nhà quản lý dự án đạt được các mục tiêu và thành công trong công việc của họ. - Marketing: Sử dụng các công cụ phân tích dữ liệu và quản lý khách hàng giúp các nhà tiếp thị nắm bắt được thông tin về khách hàng và tăng hiệu quả trong việc tạo ra các chiến dịch quảng cáo và tiếp thị. - Thiết kế đồ họa: Sử dụng phần mềm thiết kế đồ họa sẽ giúp các nhà thiết kế tạo ra các sản phẩm đồ họa chất lượng cao một cách nhanh chóng và dễ dàng. - Y tế: Sử dụng hồ sơ bệnh nhân điện tử và các công nghệ y tế khác giúp các chuyên gia y tế quản lý thông tin về bệnh nhân và chẩn đoán bệnh nhanh chóng hơn. **Câu 2: Em hãy kể tên một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học** Một số nghề liên quan đến ứng dụng tin học là Hành chính văn phòng, Kế toán, Kĩ thuật sửa chữa và lắp ráp máy tính, đồ họa, thiết kế kiến trúc, …

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu: HS vận dụng các kiến thức bài học nếu quan điểm cá nhân về sự cần thiết phải học môn Tin học và ứng dụng tin học trong các nghề nghiệp

b) Nội dung: bài tập phần vận dụng SGK/T.107.

c) Sản phẩm: Bài thuyết trình của học, câu trả lời của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

NS :

ND :

BÀI 2: TIN HỌC VÀ CÁC NGÀNH NGHỀ

Thời gian thực hiện: 1 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học.
- Nhận thức và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh họa.

2. Về năng lực:

Năng lực chung:

- *Tự chủ và tự học:* biết lắng nghe và chia sẻ ý kiến cá nhân với bạn, nhóm và GV. Tích cực tham gia các hoạt động trong lớp.
- *Giao tiếp và hợp tác:* có thói quen trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; biết cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của thầy cô.
- *Giải quyết vấn đề và sáng tạo:* biết phối hợp với bạn bè khi làm việc nhóm, có sáng tạo khi tham gia các hoạt động tin học.

Năng lực riêng:

- Phát triển năng lực tự học, tự tìm hiểu thông tin về một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học và trình bày được vấn đề bình đẳng giới trong việc sử dụng máy tính và trong ứng dụng tin học, nêu được ví dụ minh hoạ.
- Hiểu được tầm quan trọng của thông tin, ứng dụng tin học trong xã hội hiện đại.
- Hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng tin học vào các hoạt động, vào công việc của bản thân và mọi người xung quanh.

3. Về phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo
- Nhân ái, tôn trọng sự khác biệt giữa các giới tính, sẵn lòng hỗ trợ, giúp đỡ người khác.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: SGK, SGV. Hình ảnh, video liên quan tới ứng dụng của tin học với các nghề nghiệp khác nhau.
- HS: Tìm hiểu trước (ví dụ hỏi bố mẹ) về nghề nghiệp họ đang làm và một số ngành nghề thuộc lĩnh vực Tin học, trong đó tập trung vào việc họ đã ứng dụng tin học như thế nào?

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: Khởi động

a) Mục tiêu: Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.
b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin và trả lời câu hỏi.
c) Sản phẩm học tập: HS trả lời được câu hỏi
d) Tổ chức thực hiện:
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập
- GV yêu cầu HS quan sát hình ảnh, video về một số ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học sau và trả lời câu hỏi: Em hãy nêu những nghề thuộc lĩnh vực tin học mà em biết?
Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập
- HS trả lời câu hỏi
- GV hướng dẫn, hỗ trợ HS (nếu cần thiết).
Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận
- GV mời đại diện HS trả lời câu hỏi: Phân tích hệ thống, Lập trình máy tính, Quản trị hệ thống, Quản trị mạng, Xử lí dữ liệu,…
- GV mời HS khác lắng nghe, nhận xét, bổ sung.
Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập
- GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức.
- GV dẫn dắt HS vào bài học: Vậy các em có biết Tin học và các ngành nghề thuộc lĩnh vực tin học là những ngành nào không? chúng ta sẽ cùng nhau đi tìm hiểu trong bài học ngày hôm nay – Bài 2: Tin học và các ngành nghề

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức

Hoạt động 2.1: Ngành nghề và trình độ chuyên môn nghiệp vụ

a) Mục tiêu:

- Giải thích ý nghĩa một số cụm từ thường gặp trong hoạt động hướng nghiệp hay tuyển sinh.
- Nhận biết được một số ngành nghề được đào tạo. Một số ngành nghề liên quan đến tin học
- Hướng HS tới một số công việc đặc thù của mỗi ngành nghề (thông qua những ví dụ về ứng dụng tin học).

b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/108 và trả lời câu hỏi của GV.

c) Sản phẩm học tập: HS nêu và ghi được vào vở về các ngành, nhóm ngành đào tạo hướng đến việc làm trong lĩnh vực tin học.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 1 – SGK tr.108 thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau: Câu 1: Em hãy giải thích ý nghĩa một số cụm từ "ngành nghề đào tạo" ; "trình độ chuyên môn nghề nghiệp" và "giáo dục hướng nghiệp"? Câu 2: Em hãy kể tên một số ngành đào tạo hướng đến việc làm trong lĩnh vực tin học? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK/ T.108 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày.	1. **Ngành nghề và trình độ chuyên môn nghề nghiệp** - Một trường cao đẳng, đại học có thể đào tạo một số ngành nhất định mà Bộ GD và ĐT công bố, có liên quan với nhau. Người ta gọi đó là các ngành nghề đào tạo khi được tuyển dụng lao động. - Chọn ngành nghề đào tạo có tác động rất lớn đến việc làm nghề gì, đạt trình độ chuyên môn nào trong tương lai. - Giáo dục hướng nghiệp nhằm hướng dẫn HS chọn nghề phù hợp nhất với mình sau này.

- GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận: - GV chuyển sang nội dung mới.	*KL: Có nhiều ngành đào tạo hướng đến việc làm trong lĩnh vực tin học như: Máy tính và công nghệ thông tin, Công nghệ kĩ thuật điện tử - viễn thông, Kĩ thuật điện tử - viễn thông,…

Hoạt động 2.2. Một số nghề thuộc lĩnh vực tin học

a) Mục tiêu:

- HS hiểu được một số nghề thuộc lĩnh vực tin học ở đâp chỉ đề cập đến hai nhóm lớn là: các nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm và các nghề vận hành hệ thống công nghệ thông tin.
- HS nêu được tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học. Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này

b) Nội dung: GV trình bày vấn đề; HS đọc thông tin SGK/108;109 và trả lời câu hỏi của GV.

c) Sản phẩm học tập: HS nêu và ghi được vào vở tên một số nghề thuộc lĩnh vực tin học. Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập - GV yêu cầu HS đọc thông tin mục 2 – SGK tr.108;109 và thảo luận nhóm cặp đôi trả lời các câu hỏi sau: Câu hỏi: Hãy kể tên một số nghề chuyên môn trong lĩnh vực tin học, ví dụ: a) Một số nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm?	**2. Một số nghề thuộc lĩnh vực tin học** a) Một số nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm -Lĩnh vực phát triển phần mềm cần nguồn nhân lực thuộc các nghề như: Phân tích hệ thống, Lập trình máy tính,…Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này là: Kiến trúc

b) Một số nghề thuộc lĩnh vực vận hành hệ thống công nghệ thông tin? c) Nêu các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK/ T.108;109 và trả lời câu hỏi. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày. - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận: - GV chuyển sang nội dung mới.	sư phần mềm, Kĩ sư phần mềm, kiểm thử viên, lập trình viên,… b) Một số nghề thuộc lĩnh vực vận hành hệ thống công nghệ thông tin - Lĩnh vực vận hành hệ thống công nghệ thông tin cần nguồn nhân lực thuộc các nghề như: Quản trị hệ thống, quản trị mạng,…Các chức danh nghề nghiệp thường gặp của những người làm việc trong lĩnh vực này là: quản lí công nghệ thông tin, kĩ sư an toàn thông tin, kĩ sư quản trị mạng, kĩ thuật viên,…

Hoạt động 2.3. Bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học

a) Mục tiêu:

- HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học.
- HS hiểu được bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học, dù nam hay nữ đều có thể chọn các nghề tin học.

b) Nội dung: GV yêu cầu HS thực hiện câu hỏi hoạt động trong SGK/109; HS đọc thông tin SGK/109 và trả lời câu hỏi của GV.

c) Sản phẩm học tập: HS đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập **-** GV yêu cầu HS đọc thông tin câu hỏi hoạt động SGK/109 và thảo luận nhóm 6HS trả lời các câu hỏi hoạt động: Câu hỏi: Em có đồng ý với lập luận: "Phải giỏi môn Toán và là con trai thì mới nên chọn môn Tin học" hay không? **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS đọc thông tin SGK/ T.109 và đưa ra những ý kiến và hiểu biết của mình về bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học. - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận** - GV mời đại diện HS trình bày. - GV mời đại diện HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận: Các nghề ở lĩnh vực tin học thuộc nhóm lao động trí óc, không phải lao động chân tay nên nữ giới không là phái bị yếu thế, thậm trí tính kiên trì, chăm chỉ, cẩn thận của nữ giới có thể là điểm ưu việt hơn. Một tấm gương đó là Bà *Ada Lovelace*, một phụ nữ thường	**3. Bình đẳng giới trong các ngành nghề tin học**

được nhắc tên khi nói về giai đoạn đầu của lịch sử phát triển máy tính. - GV chuyển sang nội dung Luyện tập.	*KL: Dù nam hay nữ đều cần học và có thể học môn tin học, đều có thể chọn sẽ làm việc trong lĩnh vực tin học

3. Hoạt động 3: Luyện tập

a) Mục tiêu: củng cố kiến thức về ứng dụng tin học và bình đẳng giới trong sử dụng máy tính.

b) Nội dung: GV yêu cầu HS trả lời hai câu hỏi tự kiểm tra SGK/110. Nêu lại kiến thức trọng tâm của bài học

c) Sản phẩm học tập: HS đưa ra câu trả lời của mình.

d) Tổ chức thực hiện:

HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS	DỰ KIẾN SẢN PHẨM
Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập **-** GV yêu cầu HS đọc thông tin câu hỏi tự kiểm tra SGK/110 và hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi sau: Câu 1: Lập trình viên là một nghề thuộc lĩnh vực nào của tin học? Câu 2: Quản trị mạng có phải là một nghề tin học trong cùng lĩnh vực với nghề lập trình viên hay không? Câu 3: Nêu kiến thức trọng tâm của bài học này **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập** - HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi - GV hướng dẫn, theo dõi, hỗ trợ HS nếu cần thiết. **Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**	**4. Luyện tập** Câu 1: Lập trình viên là một nghề thuộc lĩnh vực phát triển phần mềm. Câu 2: Quản trị mạng là một nghề tin học nhưng không trong cùng lĩnh vực với nghề lập trình viên

- GV gọi HS trình bày. - GV gọi HS khác nhận xét, bổ sung. **Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập** - GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức. - GV kết luận - GV chuyển sang nội dung Vận dụng.	

4. Hoạt động 4: Vận dụng

a) Mục tiêu: HS vận dụng các kiến thức bài học nếu quan điểm cá nhân về ứng dụng tin học trong các nghề nghiệp và thúc đẩy bình đẳng giới ở khía cạnh sử dụng máy tính. HS nêu mong muốn nghề nghiệp sau này của mình.

b) Nội dung: bài tập phần vận dụng SGK/T.110.

c) Sản phẩm: Bài thuyết trình của học, câu trả lời của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.
- Yêu cầu HS đọc bài đọc thêm trong SGK/110

Bài đọc thêm

NHỮNG ĐIỀU CẦN BIẾT
VỀ NGHỀ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN Ở VIỆT NAM

Cuốn "Tài liệu những điều cần biết về nghề công nghệ thông tin" do Bộ Thông tin và Truyền thông phát hành sẽ giúp các em biết thêm nhiều điều mà sách giáo khoa chưa giới thiệu được. Cuốn sách mô tả chi tiết công việc chuyên môn của từng vị trí việc làm, những đòi hỏi về kiến thức, kĩ năng và tố chất cá nhân tương ứng. Cuốn sách cũng giới thiệu những thông tin tổng quan và xu hướng tuyển dụng, triển vọng của ngành công nghệ thông tin ở nước ta và những chủ đề liên quan đến cách mạng công nghiệp 4.0 như: Trí tuệ nhân tạo, Internet vạn vật, điện toán đám mây,...

Tài liệu này mô tả các nghề công nghệ thông tin theo các lĩnh vực:

A. Lĩnh vực phát triển phần mềm.
B. Lĩnh vực mạng và an toàn thông tin mạng.
C. Lĩnh vực đa phương tiện.
D. Lĩnh vực khác.
E. Các lĩnh vực công nghệ mới.