

Tiết
1

Tên bài dạy

TIN HỌC LÀ MỘT NGÀNH KHOA HỌC

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết tin học là một ngành khoa học có đối tượng, nội dung và phương pháp nghiên cứu riêng.
- ❖ Biết sự ra đời và phát triển mạnh mẽ của tin học do nhu cầu của xã hội
- ❖ Biết các đặc trưng ưu việt của máy tính.

2. Kỹ năng: Biết một số ứng dụng của tin học và máy tính điện tử trong các hoạt động của đời sống

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.
- ❖ Có hứng thú với môn Tin học.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi tạo/ Tạo tình huống:

-Mục tiêu: Hs biết một số ứng dụng của tin học

-Phương pháp/ Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở

-Hình thức tổ chức hoạt động : Cá nhân

-Phương tiện dạy học: SGK, Máy chiếu

GV đặt vấn đề: Đặt câu hỏi: Ai có thể nói được Tin học là gì? Dẫn dắt thêm một số ứng dụng cũng như sự phát triển của máy tính, của Tin học. Từ đó giới thiệu nội dung học ở chương trình Tin học lớp 10.

Hs : -Trả lời Tin học là gì

- Hs lấy Vd về một số ứng dụng của Tin học

2. Hoạt động hình thành kiến thức:

- **Mục Tiêu:** Biết sự ra đời của ngành khoa học Tin học. Đặc trưng và vai trò của máy tính điện tử khi ứng dụng các thành tựu của tin học vào khoa học và đời sống.

- **Phương pháp/ Kỹ thuật:** Vấn đáp gợi mở, Thảo luận

- **Hình thức tổ chức hoạt động:** Thảo luận nhóm

- **Phương Tiện dạy học:** SGK, Máy chiếu

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Sự hình thành và phát triển của Tin học	
1. Sự hình thành và phát triển của Tin học: - Ngày nay thông tin được xem là một dạng tài nguyên; nhu cầu khai thác xử lý thông tin ngày càng cao → Máy tính điện tử trở thành công cụ đáp ứng	GV: Chúng ta nhắc nhiều đến Tin học nhưng nó thực chất là gì thì ta chưa được biết hoặc những hiểu biết về nó là rất ít. HS: Xem phim “Lịch sử phát triển của Tin học” GV: Vậy đặc điểm nổi bật của sự phát triển

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>nhu cầu đó.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tin học dần hình thành và phát triển trở thành một ngành khoa học độc lập, với nội dung, mục tiêu và phương pháp nghiên cứu mang đặc thù riêng. - Ngành Tin học gắn liền với việc phát triển và sử dụng máy tính. 	<p>trong xã hội hiện nay là gì?</p> <p>HS: Thảo luận</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Đặc điểm nổi bật của sự phát triển trong xã hội. ❖ Sự phát triển của Tin học <p>HS: Kể tên những ngành trong thực tế có dùng đến sự trợ giúp của Tin học?</p>
Hoạt động 2: Đặc tính và vai trò của máy tính điện tử	
<p>2. Đặc tính và vai trò của máy tính điện tử:</p> <p>* Vai trò:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ban đầu máy tính ra đời chỉ với mục đích tính toán đơn thuần, dần dần nó không ngừng cải tiến và hỗ trợ cho rất nhiều lĩnh vực khác nhau. - Ngày nay thì máy tính đã xuất hiện ở khắp nơi. <p><i>* Một số tính năng (đặc tính) giúp máy tính trở thành công cụ hiện đại và không thể thiếu trong cuộc sống của chúng ta: Tính ưu việt:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Có thể làm việc không mệt mỏi 24/24h. - Tốc độ xử lý thông tin của máy tính rất nhanh và ngày càng được cải thiện. - Thiết bị có độ tính toán chính xác cao. - Máy tính có thể lưu trữ một lượng thông tin lớn trong một không gian hạn chế. - Giá máy tính ngày càng hạ nhờ tiến bộ vượt bậc của của KHK.T. - Các máy tính cá nhân có thể liên kết với nhau thành một mạng và có thể chia sẻ dữ liệu giữa các máy với nhau. - Máy tính ngày càng gọn nhẹ, tiện dụng và phổ biến. 	<p>GV: Máy tính hiện nay trở nên rất phổ biến. Vậy em đã thấy một chiếc máy tính chưa.</p> <p>HS: Thảo luận</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tại sao con người sử dụng máy tính nhiều đến vậy và con người sử dụng nhằm mục đích gì? ❖ Hãy nêu những việc con người khó có thể làm được nếu như không có máy tính? <p>GV: Nêu câu hỏi nội dung</p> <p>HS: Thảo luận trình bày cá nhân</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Những đặc điểm nổi bật của máy tính ❖ Cho ví dụ thực tế. <p>GV: Cho HS xem thêm một số ví dụ trên máy.</p> <p>GV: Ví dụ Một đĩa mềm đường kính 8,89cm có thể lưu nội dung một quyển sách dày 400 trang</p>
Hoạt động 3: Thuật ngữ Tin học	
<p>3. Thuật ngữ tin học:</p> <p><i>Một số thuật ngữ tin học được sử dụng là:</i></p> <p>Informatique (Pháp) máy tính</p> <p>Informatics (Châu Âu) nt</p> <p>Computer Science (Mỹ) khoa học máy tính.</p> <p>*Khái niệm về Tin học:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tin học là một ngành khoa học dựa trên máy tính điện tử. 	<p>GV: Có nhiều định nghĩa khác nhau về tin học.</p> <p>GV: Từ những tìm hiểu trên ta đã có thể rút ra được khái niệm tin học là gì?</p> <p>HS: Đọc khái niệm SGK và trình bày theo ý hiểu.</p> <p>GV: Tóm tắt lại ý chính ghi lên bảng.</p>

3. Hoạt động luyện tập :

Cho HS nhắc lại KT:

- ❖ Sự hình thành và phát triển của Tin học.
- ❖ Đặc tính và vai trò của máy tính điện tử.
- ❖ Mục tiêu của ngành Tin học là gì?

4. Hoạt động vận dụng :

Gv : Trả lời câu hỏi

Vì sao tin học được hình thành và phát triển thành một ngành khoa học

Hs : Trả lời

Tin học được hình thành và phát triển thành một ngành khoa học bởi vì Tin học là một ngành khoa học độc lập với các nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu và ngày càng có nhiều ứng dụng trong hầu hết các lĩnh vực hoạt động của xã hội loài người.

5. Hoạt động mở rộng :

Gv : Trả lời câu hỏi

Hãy nêu một Vd mà máy tính không thể thay thế con trong việc xử lý thông tin ?

Hs : Trả lời

Máy tính không thể trả lời những câu hỏi mang tính chất tích lũy kiến thức thực tế của con người nhằm tạo ra tri thức mới.

- Máy tính không thể nhận biết dạng thông tin mùi vị
- Những vấn đề tình cảm, cảm xúc.
- Yếu tố “linh cảm” của con người.

V. HƯỚNG DẪN HS TỰ HỌC :

1. Hướng dẫn học bài cũ : Trả lời các câu hỏi 1, 3, 4/ Trang 6 SGK

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới : Trả lời câu hỏi sau

Tiết 1 : - Thông tin, Dữ liệu là gì ? Nêu VD về thông tin, dữ liệu ?

- Đơn vị đo thông tin nhỏ nhất ? Để đo thông tin có những đơn vị nào ?
- Thông tin có mấy dạng

Tiết 2 : - Làm thế nào để mã hóa thông tin trong máy tính ?

- Nêu cách biểu diễn thông tin trong máy tính ?

Tiết 2,3

Tên bài dạy
THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU (T1,2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết khái niệm thông tin, dữ liệu
- ❖ Biết các dạng biểu diễn thông tin trong máy tính
- ❖ Biết khái niệm mã hóa thông tin

2. Kỹ năng: Bước đầu mã hóa được số nguyên, xâu kí tự đơn giản thành dãy bit

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực giao tiếp, năng lực hợp tác, Năng lực tính toán

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**TIẾT 1****1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:**

- Mục tiêu: Kiểm tra kiến thức của bài học trước về Đặc trưng của máy tính điện tử
- Phương pháp/ Kỹ thuật: Hỏi đáp/ Trình bày
- Hình thức tổ chức hoạt động: Cá nhân
- Phương tiện dạy học: SGK
- Sản phẩm: Học sinh biết các đặc trưng của Máy tính điện tử.

a. Kiểm tra bài cũ:

-Gv đặt câu hỏi: *Em hãy nêu sự hiểu biết của mình về đặc trưng ưu việt của máy tính? Cho ví dụ về các ứng dụng của tin học và máy tính trong đời sống.*

-Dự kiến trả lời: +HS nêu các đặc trưng trong SGK

+Ví dụ: Giải các bài toán khoa học kỹ thuật, Hỗ trợ việc quản lý, Tự động hóa và điều khiển, Truyền thông, Soạn thảo và in ấn, lưu trữ, văn phòng, Trí tuệ nhân tạo, Giáo dục, Giải trí

b. Đặt vấn đề:

Hôm trước các em đã biết Tin học là gì, biết máy tính có những ưu việt gì. Vậy thì thông tin được lưu trữ trong máy như thế nào? Hay đơn vị đo là gì? Ta sẽ qua bài học hôm nay.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- **Mục Tiêu:** +Biết khái niệm thông tin và dữ liệu
+Biết các đơn vị đo thông tin
+Biết các dạng thông tin
- **Phương pháp/ Kỹ thuật:** Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.
- **Hình thức tổ chức hoạt động:** Làm việc cá, nhóm
- **Phương Tiện dạy học:** SGK, Bảng đen

1: Khái niệm thông tin và đơn vị đo thông tin

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Khái niệm thông tin và đơn vị đo thông tin	
I. KHÁI NIỆM THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU: 1. Thông tin: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Thông tin là sự phản ánh các hiện tượng, sự vật của thế giới khách quan và các hoạt động của con người trong đời sống xã hội. ✓ Thông tin của một thực thể: là những hiểu biết có được về thực thể đó. 2. Dữ liệu: Dữ liệu : là thông tin đã được đưa vào máy tính.	GV: Nêu ra một số ví dụ về thông tin và đặt câu hỏi nội dung. HS: Chơi trò chơi làm quen → Nhắm rút ra khái niệm thông tin. HS: Thảo luận, trả lời <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Hãy nêu ví dụ về thông tin và sự thu nhận thông tin của mình?</i> ❖ <i>Hãy nêu các dạng thông tin thường gặp?</i> ❖ <i>Thông tin là gì? Thông tin về 1 thực thể là gì?</i>
II. ĐƠN VỊ ĐO THÔNG TIN: 1. Đơn vị cơ bản - Bit Khái niệm: Bit (binary digit) là lượng thông tin vừa đủ để biểu diễn 1 hoặc 0. Viết tắt: bit 2. Đơn vị dẫn xuất: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Đơn vị thường dùng: Byte (B) 1Byte = 8 bit ❖ Đơn vị bội số: (bảng SGK) KB, MB, GB, TB, PB 	GV: Nêu đặt câu hỏi <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Thông tin có thể đo được không?</i> HS: Thảo luận, trả lời <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Khi mã hoá thông tin để lưu và máy tính thì ta đã đo được lượng thông tin.</i> ❖ <i>Đơn vị đo thông tin là gì?</i> ❖ <i>Làm một số ví dụ chuyển đổi đơn vị.</i>
Hoạt động 2: Các dạng thông tin	
III. CÁC DẠNG THÔNG TIN: 1. Dạng số: <ul style="list-style-type: none"> - Số nguyên: - Số thực: 2. Dạng phi số: <ul style="list-style-type: none"> - Dạng văn bản: - Dạng âm thanh: - Dạng hình ảnh: 	GV: Minh họa một số dạng thông tin. Nêu câu hỏi: Nêu các dạng thông tin các em gặp trên thực tế? HS: Thảo luận, trả lời HS: Lấy các ví dụ trong thực tế.

3. Hoạt động luyện tập:-Gv Cho HS nhắc lại KT:

- ❖ Khái niệm thông tin - Các dạng thông tin
- ❖ Khái niệm dữ liệu - Đơn vị đo

-Hs: Nhắc lại các vấn đề đã học

4. Hoạt động vận dụng/ mở rộng kiến thức:

Gv đưa câu hỏi về nhà:

Hãy nêu một vài ví dụ về thông tin. Với mỗi thông tin đó hãy cho biết dạng của nó?

5. Hướng dẫn học sinh tự học:

-**Hướng dẫn học bài cũ:** +Khái niệm thông tin-Các dạng thông tin
+ Khái niệm dữ liệu - Đơn vị đo

-**Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:**

- +Thế nào gọi Mã hóa thông tin trong máy tính?
- +Cách mã hóa thông tin dạng số và phi số?

1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:

- Mục tiêu: Kiểm tra kiến thức về các dạng thông tin.
- Phương pháp/ Kỹ thuật: Hỏi đáp/ Trình bày
- Hình thức tổ chức hoạt động: Cá nhân
- Phương tiện dạy học: SGK
- Sản phẩm: Học sinh biết các dạng thông tin

a. Kiểm tra bài cũ:

- **Gv đặt câu hỏi:** Em hãy nêu một vài ví dụ về thông tin. Với mỗi thông tin đó hãy cho biết dạng của nó?

- **Hs trả lời:**

- + Cho dãy số nguyên chẵn: 2, 4, 6, 8, 10... Đây là thông tin dạng số;
- + Cho dãy kí tự: “Chúc các bạn học giỏi”. Đây là thông tin dạng văn bản;
- +...

b. Đặt vấn đề:

Các em đã biết thông tin và đơn vị đo thông tin là gì, vậy làm thế nào để lưu trữ các dạng thông tin khác nhau trên máy tính?

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- **Mục tiêu:**

- ❖ Biết khái niệm mã hóa thông tin cho máy tính.
- ❖ Biết các dạng biểu diễn thông tin trong máy tính.
- ❖ Biết các hệ đếm cơ số 2, 16 trong biểu diễn thông tin.

- **Phương pháp/Kỹ thuật:** Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

- **Hình thức tổ chức:** Làm việc cá nhân, nhóm

- **Phương tiện dạy học:** SGK, Bảng đen

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Mã hóa thông tin	
IV. MÃ HOÁ THÔNG TIN: 1. Khái niệm mã hoá: <i>Thông tin để máy tính xử lý được cần biến đổi thành một dãy bit. Biến đổi như vậy gọi là mã hoá thông tin.</i> 2. Ví dụ: Mã hoá thông tin dạng văn bản: - Mã hóa từng kí tự một. - Mỗi ký tự được biểu diễn bằng một dãy bit tương ứng. ❖ Bảng mã ASCII: 1 kí tự mã hoá thành dãy 8 bit. Có 256 ký tự ❖ Bảng mã UNICODE: 1 kí tự mã hoá thành dãy 16 bit. Có 65536 ký tự Ví dụ: Mã hóa: An ➔ 01000001 01101110 (Dùng bảng mã ASCII)	GV: Nêu ra một số ví dụ về mã hoá thông tin và đặt câu hỏi thảo luận. HS: Thảo luận, trả lời ❖ Bit là gì? Biểu diễn thông tin thành dãy bit theo ví dụ. ❖ Hãy nêu các dạng thông tin thường gặp? ❖ Muốn MT xử lý Thông tin dạng phi số phải làm gì? HS: Thực hành mã hóa văn bản → Nhị phân.
Hoạt động 2: Biểu diễn thông tin trong máy tính	

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>V. BIỂU DIỄN THÔNG TIN TRONG MT</p> <p><i>Dữ liệu trong máy tính chính là thông tin đã được mã hóa thành dãy bit.</i></p> <p>1. Biểu diễn thông tin dạng số:</p> <p>1.1 Hệ đếm</p> <p>Khái niệm: Là tập hợp các kí hiệu và quy tắc sử dụng tập ký hiệu đó để biểu diễn và xác định giá trị các số.</p> <p>1.2 Hệ đếm thường dùng trong tin học:</p> <p>a. Hệ đếm cơ số 2 (hệ nhị phân):</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tập ký hiệu: 0,1 <p>b. Hệ đếm cơ số 16 (hệ thập lục phân):</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tập ký hiệu: 0,1, . . . 9, A, B, C, D, E, F A=10; B=11; C=12; D=13; E=14; F=15 <p>1.3 Chuyển đổi giữa các hệ đếm:</p> <p>a. Hệ 10 ra hệ cơ số b</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cách làm: ❖ Lặp lại việc chia cho b dừng lại khi kq = 0 ❖ Lấy kết quả là các số dư theo thứ tự đảo ngược <p>b. Cơ số b ra cơ số 10</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cách làm: Áp dụng công thức tính $d_{n-1} \cdot b^{n-1} + d_{n-2} \cdot b^{n-2} + \dots + d_2 \cdot b^2 + d_1 \cdot b^1 + d_0 \cdot b^0$ <p>1.4 Biểu diễn thông tin số nguyên:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Có thể dùng 1 byte, 2 byte . . . để biểu diễn số nguyên. - HS nắm biểu diễn số dùng 1 byte. <p>1.5 Biểu diễn thông tin số thực:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Số thực được viết dưới dạng dấu phẩy động. - Dạng $\pm M \cdot 10^{\pm K}$ <p>2. Biểu diễn thông tin dạng Phi số:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Biểu diễn thông tin dạng Văn bản ❖ Biểu diễn các dạng khác. 	<p>GV: Minh họa</p> <p>GV: Nêu câu hỏi</p> <p>HS: Thảo luận, trả lời</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Chúng ta đang sử dụng hệ đếm nào? Ngoài ra có hệ đếm khác không?</i> <p>GV: Ví dụ</p> $1010_2 = 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0$ $3E_{16} = 3 \cdot 16^1 + 14 \cdot 16^0$ <p>GV: Minh họa</p> <p>HS: Làm ví dụ</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ $(15)_{10} = ()_2$ ❖ $(15)_{10} = ()_{16}$ <p>GV: Minh họa</p> <p>HS: Thảo luận trả lời</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ $(4E)_{16} = ()_{10}$ ❖ $(1010)_2 = ()_{10}$ <p>HS: Biểu diễn số $(17)_{10}$</p> <p>HS: Biểu diễn cho 3 số thực dạng dấu phẩy động.</p> <p>GV: Giới thiệu qua cách biểu diễn thông tin dạng phi số - Bài đọc thêm.</p>

3. Hoạt động luyện tập:

- HS nắm lại kiến thức trọng tâm:

- ❖ Mã hóa thông tin
- ❖ Các loại hệ đếm và cách chuyển đổi, cách biểu diễn thông tin dạng số và Phi số.

- Làm một số câu hỏi trắc nghiệm trên phiếu trả lời trắc nghiệm

Câu 1: Thông tin là gì

- Các văn bản và số liệu
- Hiểu biết của con người về một thực thể, sự vật, khái niệm, hiện tượng nào đó
- Văn bản, Hình ảnh, âm thanh
- Hình ảnh, âm thanh

Câu 2: Phát biểu nào sau đây là phù hợp nhất về khái niệm bit ?

- Đơn vị đo khối lượng kiến thức
- Chính chữ số 1

C. Đơn vị đo lường thông tin

D. Một số có 1 chữ số

Câu 3: Chọn phát biểu đúng trong các câu sau :

A. Dữ liệu là thông tin đã được đưa vào trong máy tính .

B. CPU là vùng nhớ đóng vai trò trung gian giữa bộ nhớ và các thanh ghi .

C. Đĩa cứng là bộ nhớ trong .

D. 8 bytes = 1 bit .

Câu 4: Chọn câu đúng

A. 1MB = 1024KB

B. 1B = 1024 Bit

C. 1KB = 1024MB

D. 1Bit= 1024B

Câu 5: Chọn phát biểu đúng trong các câu sau :

A. Hệ thập lục phân sử dụng 10 chữ số từ 0 đến 9 .

B. Hệ thập lục phân sử dụng 10 chữ số từ 0 đến 9 và 6 chữ cái A , B , C , D , E , F

C. Hệ thập lục phân sử dụng 2 chữ số từ 0 và 1.

D. Hệ thập lục phân sử dụng 7 chữ cái I , V , X , L , C , D . M

Câu 6: Hãy chọn phương án ghép đúng : mã hóa thông tin thành dữ liệu là quá trình

A. Chuyển thông tin bên ngoài thành thông tin bên trong máy tính

B. Chuyển thông tin về dạng mà máy tính có thể xử lý được

C. Chuyển thông tin về dạng mã ASCII

D. Thay đổi hình thức biểu diễn để người khác không hiểu được

Câu 7: Hệ đếm nhị phân được sử dụng phổ biến trong tin học vì

A. Dễ biến đổi thành dạng biểu diễn trong hệ đếm 10

B. Là số nguyên tố chẵn duy nhất

C. Một mạch điện có hai trạng thái (có điện/không có điện) có thể dùng để thể hiện tương ứng "1", "0"

D. Dễ dùng

4. Hoạt động vận dụng, mở rộng:

Gv: Đặt câu hỏi

Phát biểu “ Ngôn ngữ máy tính là ngôn ngữ nhị phân (chỉ dùng 2 ký hiệu 0 và 1)” là đúng hay sai ? Hãy giải thích?

Hs: Trả lời

Ngôn ngữ máy tính là ngôn ngữ nhị phân vì tất cả các thông tin khi đưa vào máy tính thì chúng đều biến đổi thành dạng chung - dãy bit, dãy bit đó là duy nhị phân của thông tin mà nó biểu diễn

5. Hướng dẫn học sinh tự học:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ: Trả lời các câu hỏi trong SGK 1,2,3,4/trang 17

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới: Tiết sau bài tập và thực hành 1

Trả lời các hỏi hởi a,b,c,d ở SGK trang 16

Tiết
4

Tên bài dạy

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 1

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Củng cố hiểu biết ban đầu về Tin học, máy tính

2. Kỹ năng:

- ❖ Sử dụng bảng mã ASCII để mã hóa xâu kí tự, số nguyên.
- ❖ Viết được số thực dưới dạng dấu phẩy động.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực tự học, năng lực hợp tác.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động/tạo tình huống:

- **Mục tiêu:** +Hiểu biết ban đầu về Tin học
+ Biết một số đơn vị đo thông tin
- Phương pháp/ Kỹ thuật: Phương pháp vấn đáp gợi mở.
- Hình thức tổ chức hoạt động: Học sinh trả lời nhanh tại chỗ
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Hiểu biết ban đầu về Tin học, đơn vị đo.

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung kiến thức
GV: Nêu câu hỏi HS: Trả lời.	Tin học và máy tính: Bài 1: Chọn khẳng định đúng: A. Máy tính có thể thay thế hoàn toàn con người trong lĩnh vực tính toán B. Học Tin học là học sử dụng máy tính. C. Máy tính là sản phẩm trí tuệ của con người. D. Một người phát triển toàn diện không thể thiếu hiểu biết về Tin học.
GV: Nêu câu hỏi bài tập HS: Thực hành làm bài tập, thảo luận kết quả ❖ Cách tra cứu bảng mã ASCII? ❖ Cách mã hóa, giải mã? “VN” → 01010110 01001110 “Tin” → 01010100 01101001 01101110 Giải mã: Kết quả: “Hoa”	Sử dụng bảng mã ASCII để mã hóa và giải mã Bài 2: Mã hóa và giải mã các thông tin sau? A. Mã hóa các xâu sau: “VN”, “Tin” B. Giải mã: 01001000 01101111 01100001

2. Hình thành kiến thức mới:

- **Mục đích:** +Biết các biểu diễn số nguyên, số thực
- Phương pháp/ Kỹ thuật: Phương pháp vấn đáp, thảo luận nhóm
- Hình thức tổ chức hoạt động: Hs làm việc theo nhóm rồi trình bày kết quả
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Biết cách biểu diễn số nguyên, số thực

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung kiến thức
<p>B1:Gv: Giao nhiệm vụ</p> <p>-Gv trả lời câu hỏi SGK/trang 16</p> <p>Biểu diễn số nguyên và số thực</p> <p><i>Câu hỏi 1. Để mã hóa số nguyên -27 cần dùng ít nhất bao nhiêu Byte?</i></p> <p><i>Câu hỏi 2. Viết các số thực sau đây dưới dạng dấu phẩy động.</i></p> <p style="text-align: center;">11005 25,879 0,000984</p> <p>-Hs: Đọc câu hỏi</p> <p>B2:Gv: Nhận nhiệm vụ</p> <p>Hs thảo luận</p> <p>B3:Gv: Thảo luận, trao đổi, báo cáo</p> <p>-Hs nhóm 1, 3 báo cáo kết quả còn các nhóm khác góp ý bổ sung</p> <p>-GV: Chốt vấn đề</p> <p>B4:Kiểm tra đánh giá</p> <p>Gv: Ra bài tập viết nhanh về dạng dấu phẩy động</p> <p style="text-align: center;">345.6</p> <p style="text-align: center;">0.000713</p> <p style="text-align: center;">-98100.00</p> <p style="text-align: center;">6</p> <p style="text-align: center;">-0.1011678</p> <p style="text-align: center;">9.112277</p> <p style="text-align: center;">0.009810</p> <p style="text-align: center;">88</p> <p>Hs: Trả lời nhanh lấy điểm miệng một số Hs</p>	<p>Biểu diễn số nguyên và số thực</p> <p><i>c1. Để mã hóa số nguyên -27 cần dùng ít nhất bao nhiêu Byte?</i></p> <p>Trả lời: Để mã hóa số nguyên -27 cần dùng 1Byte để mã hóa.</p> <p><i>c2. Viết các số thực sau đây dưới dạng dấu phẩy động.</i></p> <p style="text-align: center;">11005 25,879 0,000984</p> <p style="text-align: center;"> $+ \quad M \times 10^{-k}$ </p> <p>Trả lời:</p> <p>11005 -> 0,11005 x 10⁵</p> <p>25,879 -> 0,25879 x 10²</p> <p>0,000984-> 0.984 x 10⁻³</p>

3. Hoạt động luyện tập:

- HS Nhắc lại kiến thức:
 - ❖ Kiến thức cơ bản về Tin học
 - ❖ Cách sử dụng bảng mã ASCII.
 - ❖ Biểu diễn thông tin trong máy tính.

4. Hoạt động vận dụng/ mở rộng:

Gv: Ra bài tập vận dụng yêu cầu Hs làm tại lớp:

Câu hỏi 1: Một đĩa mềm có dung lượng 1,44 MB lưu trữ được 400 trang văn bản. Vậy nếu dùng một ổ đĩa cứng có dung lượng 12GB thì lưu giữ được bao nhiêu trang văn bản?

Câu hỏi 2:

Đổi các số sau sang hệ 2 và 16

- | | |
|--------|--------|
| a) 126 | d) 98 |
| b) 239 | e) 101 |
| c) 13 | f) 34 |

Đổi các số sau sang hệ cơ số 10

- | | |
|---------------|--------------|
| a) $1F_{16}$ | c) 10_{16} |
| b) 110101_2 | d) 1111_2 |

Đổi từ hệ hexa sang hệ nhị phân

- | | |
|--------------|---------------|
| a) $5E_{16}$ | c) $1B3_{16}$ |
| b) $A2_{16}$ | d) 01_{16} |



V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC INH TỰ HỌC

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ: Nắm khái niệm tin học là gì, đơn vị đo thông tin, mã hóa thông tin dạng số và phi số

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tìm hiểu về các thành phần cơ bản có trong máy tính
- Hoạt động của máy tính như thế nào

Tiết 5

Tên bài dạy
GIỚI THIỆU MÁY TÍNH (T1)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết chức năng các thiết bị chính của máy tính

2. Kỹ năng:

- ❖ Nhận biết được các thiết bị, các bộ phận chính của máy tính.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực CNTT, năng lực giao tiếp.**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, máy chiếu.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động khởi tạo/Tạo tình huống:**

-**Mục đích:** Biết khái niệm Hệ thống tin học, thành phần của hệ thống tin học.

-**Phương pháp/Kỹ thuật:** Vấn đáp gợi mở

-**Hình thức tổ chức hoạt động:** Cá nhân làm việc

-**Phương tiện dạy học:** Máy chiếu, SGK

-**Sản phẩm:** Hs biết khái niệm, hệ thống tin học gồm phần cứng, phần mềm, sự quản lý và điều khiển con người.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG**Hoạt động 1: 1 Khái niệm hệ thống tin học:**

Gv: Đưa hình ảnh một máy tính lên máy chiếu



Gv: **Đặt câu hỏi**

- Hệ thống tin học dùng để làm gì?
- Hệ thống tin học gồm có mấy thành phần?
- Thế nào gọi là phần cứng, phần mềm?

HS: **Đọc SGK trả lời**

Gv: **Chốt lại vấn đề**

a. **Khái niệm:**

Hệ thống Tin học là phương tiện dựa trên máy tính dùng để nhập, xử lý, xuất, truyền và lưu trữ thông tin.

b. Thành phần: 3 thành phần:

- ❖ **Phần cứng:** Gồm máy tính và các thiết bị của máy tính.
- ❖ **Phần mềm:** Các chương trình.
- ❖ **Sự quản lý và điều khiển** của con người.

2. Hình thành kiến thức mới:

-Mục đích: Biết chức năng của CPU, bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài

HS thấy được từng thiết bị cụ thể trên máy tính.

- Phương pháp /Kỹ thuật: Sử dụng thiết bị cụ thể để minh họa, thảo luận nhóm.

- Hình thức tổ chức hoạt động: Cá nhân và thảo luận nhóm

- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen, 4 bộ CPU.

- Sản phẩm: HS hiểu rõ được cấu trúc của máy tính, chức năng của CPU, bộ nhớ thông qua các thiết bị thực tế.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

-Gv:

- ❖ *Đem theo một số bộ phận của máy tính và thùng máy.*
- ❖ *Hỏi HS đã biết CPU, bộ nhớ RAM, bộ nhớ ngoài là thiết bị nào trong những thiết bị ở đây không?*

-HS: Quan sát thiết bị qua thùng máy và trả lời từng thiết bị

- Gv: Để hiểu rõ hơn chúng ta tìm hiểu sơ đồ cấu trúc máy tính và chức năng của nó.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 2: Tìm hiểu sơ đồ cấu trúc của máy tính	
2. Sơ đồ cấu trúc của một máy tính: a. Sơ đồ: SGK b. Các thành phần chính: <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Bộ xử lý trung tâm (CPU)</i> ❖ <i>Bộ nhớ (Trong/Ngoài)</i> ❖ <i>Các thiết bị vào/ ra</i> 	GV: Minh họa sơ đồ bằng SGK HS: Thảo luận trả lời dựa trên sơ đồ cấu trúc <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Các thành phần chính của máy tính?</i> ❖ <i>Kể tên các bộ phận của máy tính mà em biết?</i>
Hoạt động 3: Tìm hiểu các thành phần của máy tính	
3. Bộ xử lý trung tâm - CPU: a. Chức năng: <i>CPU là thành phần quan trọng nhất, là thiết bị chính thực hiện và điều khiển việc thực hiện chương trình.</i> b. Các thành phần của một CPU: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bộ điều khiển (CU: Control Unit): quyết định dãy thao tác cần thực hiện bằng cách tạo ra các tín hiệu điều khiển. ❖ Bộ số học/logic (ALU: Arithmetic/ Logic Unit): thực hiện các phép toán số học/logic ❖ Thanh ghi (Register). ❖ Bộ nhớ Cache:. 	GV: Minh họa, tháo thùng máy cho HS qua sát CPU một cách trực quan GV: Nêu câu hỏi: <i>Chức năng của CPU là gì?</i> HS: Thảo luận, trả lời GV: Nêu câu hỏi <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Kể tên các thành phần trong một CPU?</i> ❖ <i>Nêu chức năng của các thành phần:</i> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Bộ điều khiển</i> ✓ <i>Bộ số học</i> ✓ <i>Thanh ghi</i> ✓ <i>Bộ nhớ Cache</i> HS: Thảo luận trả lời
Hoạt động 4: Tìm hiểu bộ nhớ trong.	

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
4. Bộ nhớ trong: a. Chức năng: Bộ nhớ trong là nơi chương trình được đưa vào để thực hiện và là nơi lưu trữ dữ liệu đang được xử lý. Có 2 loại bộ nhớ trong là: RAM và ROM c. ROM (Read Only Memory): <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bộ nhớ chỉ đọc không thể ghi, xóa ❖ DL trong ROM không mất khi tắt máy. d. RAM (Random Access Memory): <ul style="list-style-type: none"> ❖ Có thể ghi, đọc, xóa dữ liệu trong RAM. ❖ Dữ liệu trong RAM bị mất khi tắt máy. 	HS: Thảo luận trả lời <ul style="list-style-type: none"> ❖ Chức năng của bộ nhớ trong? ❖ Bộ nhớ trong gồm mấy loại? ❖ Bộ nhớ trong có đặc điểm gì? GV: Minh họa các loại bộ nhớ trong. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Đặc điểm của ROM? ❖ Đặc điểm của RAM? HS: Thảo luận trả lời HS: Trả lời <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dữ liệu đang xử lý được lưu trữ trong ROM hay RAM?

Hoạt động 5: Tìm hiểu bộ nhớ ngoài

5. Bộ nhớ ngoài: Chức năng: Bộ nhớ ngoài dùng để lưu trữ lâu dài dữ liệu và hỗ trợ cho bộ nhớ trong. Các loại thiết bị lưu trữ: Đĩa cứng, đĩa mềm, đĩa CD, Thiết bị nhớ USB Flash Đặc điểm: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dung lượng bộ nhớ ngoài có thể rất lớn so với bộ nhớ trong. ❖ Tốc độ truy cập của bộ nhớ ngoài không nhanh bằng RAM, ROM. 	GV: Nêu câu hỏi <ul style="list-style-type: none"> ❖ Chức năng của bộ nhớ ngoài? ❖ Kể tên các bộ nhớ ngoài mà em biết? HS: Thảo luận trả lời GV: Nêu câu hỏi <ul style="list-style-type: none"> ❖ Đặc điểm nổi bật của bộ nhớ ngoài là gì? ❖ Có gì khác so với bộ nhớ trong HS: Thảo luận
---	--

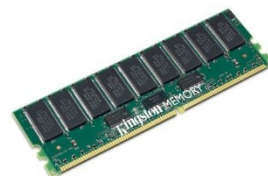
3. Hoạt động luyện tập, vận dụng:

- ❖ Gv: Y/c hs hoàn thành phiếu học tập sau

Câu 1: Hãy ghép mỗi thiết bị ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải trong bảng dưới đây:

THIẾT BỊ	CHỨC NĂNG
1) Hệ thống tin học dùng để	a) thực hiện các phép toán số học và logic.
2) Bộ nhớ ngoài	b) Chỉ cho phép đọc, lưu các chương trình do nhà sản xuất cài sẵn.
3) Bộ nhớ trong	c) điều khiển hoạt động đồng bộ của các bộ phận trong máy tính và các thiết bị ngoại vi liên quan.
4) Bộ điều khiển(CPU)	d) lưu trữ thông tin cần thiết để máy tính hoạt động và dữ liệu trong quá trình xử lý.
5) Bộ số học/Logic	e) là bộ nhớ trong cho phép đọc và ghi dữ liệu khi máy đang hoạt động
6) Hệ thống tin học gồm	f) lưu trữ thông tin lâu dài.
7) RAM	g) phần cứng, phần mềm, sự quản lý con người
8)ROM	h)nhập, xử lý, xuất, truyền và lưu trữ thông tin

ra tên của từng thiết bị:



4. Hoạt động tìm tòi mở rộng:

Gv: Giao nhiệm vụ về nhà

-Hãy cho biết chức năng của quạt trên CPU làm chức năng gì?

-Làm thế nào để biết tốc độ CPU, dung lượng bộ nhớ RAM?

Hs: Ghi câu hỏi về nhà tìm tòi.

V. Hoạt động hướng dẫn HS tự học:

1. Hướng dẫn hs học bài cũ:

- Khái niệm hệ thống tin học, gồm có mấy thành phần?
- Sơ đồ cấu trúc của một máy tính, chức năng của CPU, bộ nhớ ngoài và trong.

2. Hướng dẫn hs chuẩn bị bài mới:

Hs trả lời các câu hỏi sau:

- Chức năng của thiết vào, ra?
- Máy tính hoạt động theo nguyên lý nào?

Tiết 6

Tên bài dạy
GIỚI THIỆU VỀ MÁY TÍNH (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết chức năng các thiết bị chính của máy tính
- ❖ Biết máy tính làm việc theo nguyên lý j. Von Neumann

2. Kỹ năng:

- ❖ Nhận biết được các thiết bị, các bộ phận chính của máy tính.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực CNTT, năng lực giao tiếp.**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy, NetOp School**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

1. Hoạt động khởi động: HS nhớ được cấu trúc của máy tính, chức năng của CPU, bộ nhớ ngoài và trong?

2. Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp**3. Hình thức tổ chức:** Gọi Hs lên bảng trả lời bằng vấn đáp**4. Phương tiện dạy học:** Bảng đen, thiết bị trực quang**5. Sản phẩm:** HS trả lời được câu hỏi về cấu trúc máy tính, chức năng của CPU, bộ nhớ.**NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG**

-Gv: Ra câu hỏi kiểm tra bài cũ

Câu hỏi 1: *Cấu trúc máy tính gồm những thành phần chính nào? Nêu chức năng và các thành phần chính của CPU?*

Câu hỏi: *Cho biết tên của thiết bị sau:*



Hs: Trả lời

2. Hình thành kiến thức mới:**1. Hoạt động khởi động:** Biết chức năng của thiết bị vào, ra.

Biết nguyên lý hoạt động của máy tính.

2. Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở, thảo luận**3. Hình thức tổ chức:** Thảo luận nhóm, cá nhân làm việc**4. Phương tiện dạy học:** Bảng đen, thiết bị trực quang

5. **Sản phẩm:** Hs nhận biết các thiết bị thực vào, ra của máy tính.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu thiết bị vào	
6. Thiết bị vào: (Input Device) Chức năng: Thiết bị vào dùng để đưa thông tin vào máy tính. Các thiết bị vào như: Bàn phím, chuột, máy quét, micro phone ...	GV: Nêu câu hỏi thảo luận ❖ Kể tên các thiết bị vào mà em biết? ❖ Chức năng của thiết bị đó? HS: Trả lời
Hoạt động 2: Tìm hiểu thiết bị ra	
7. Thiết bị ra: (Output Device) Chức năng: Thiết bị vào dùng xuất thông tin từ máy tính ra. Các thiết bị ra như: Màn hình, Printer, Loa ...	GV: Nêu câu hỏi thảo luận ❖ Kể tên các thiết bị ra mà em biết? ❖ Chức năng của thiết bị đó? HS: Trả lời
Hoạt động 3: Nguyên lý hoạt động của máy.	
8. Hoạt động của máy tính: a. Nguyên lý điều khiển bằng chương trình: Máy tính hoạt động theo chương trình. b. Nguyên lý lưu trữ chương trình: Lệnh được đưa vào máy tính dưới dạng mã nhị phân để lưu trữ, xử lý như các dữ liệu khác. c. Nguyên lý truy cập theo địa chỉ: Việc truy cập dữ liệu trong máy tính được thực hiện thông qua địa chỉ nơi lưu trữ dữ liệu đó. d. Nguyên lý Von-Neumann: Mã hóa nhị phân, điều khiển bằng chương trình, lưu trữ chương trình và truy cập theo địa chỉ tạo thành một nguyên lý chung gọi là nguyên lý Von-Neumann.	GV: Nêu câu hỏi GV: Máy tính có đầy đủ cấu trúc thì hoạt động không? HS: không, vì thiếu phần mềm GV: Chương trình là gì? HS: chương trình là dãy các lệnh. HS: Thảo luận ❖ Cách mã hóa dữ liệu trong máy tính? ❖ Trình bày nguyên lý mã hóa nhị phân? ❖ Nguyên lý lưu trữ chương trình? ❖ Nội dung ô nhớ có thể thay đổi nhưng địa chỉ thì cố định. ❖ Nguyên lý Von-Neumann?

3. Hoạt động luyện tập:

Gv: Y/c học sinh

- ❖ Nhắc lại các kiến thức cơ bản đã học.
- ❖ Bài tập củng cố bằng Slide: Giải mã ô chữ

Câu 1		M	O	U	S	E			
Câu 2	H	E	A	D	P	H	O	N	E
Câu 3		R	A	M					
Câu 4	M	O	N	I	T	O	R		
Câu 5		K	E	Y	B	O	A	R	D
Câu 6	P	R	I	N	T	E	R		

Câu hỏi 1: Là thiết bị duy nhất của máy tính có tên của một loài vật ?

Câu hỏi 2: Là thiết bị để đưa dữ liệu âm thanh ra môi trường bên ngoài ?

Câu hỏi 3: Là tên của bộ nhớ trong có thể ghi và đọc dữ liệu trong lúc làm việc?

Câu hỏi 4: Là tên của một thiết bị có cấu tạo tương tự như một chiếc ti vi ?

Câu hỏi 5: Là tên của một thiết bị mà khi đưa thông tin vào máy tính người ta gõ lên nó ?

Câu hỏi 6: Là thiết bị dùng để đưa dữ liệu ra giấy ?

4. Hoạt động vận dụng/mở rộng:

Gv: Y/c Hs trả lời

Hãy cho biết thiết bị nào vừa là thiết bị vào, vừa là thiết bị ra?

Hs: Trả lời: Modem

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ ở nhà:

- Nắm chức năng của thiết bị vào, ra
- Nguyên lý hoạt động của máy tính

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Xem trước tập và thực hành 2

Tiết
7

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 2

LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Củng cố các kiến thức đã học, các thành phần của máy tính.

2. Kỹ năng:

- ❖ Quan sát, nhận biết các bộ phận chính của máy tính và một số thiết bị khác như máy in, bàn phím, chuột, đĩa, cổng USB.
- ❖ Làm quen và tập một số thao tác sử dụng bàn phím, chuột.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.
- ❖ Nhận thức được máy tính thiết kế rất thân thiện với con người.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực tự học, năng lực hợp tác, năng lực CNTT

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk, chuẩn bị trước nội dung thực hành.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động:

- **Mục tiêu:** Nhận biết các thành phần của máy tính và một số thiết bị liên quan như : Ổ đĩa, bàn phím, chuột,...

- **Phương pháp/ kỹ thuật:** Trải nghiệm tại phòng máy số 2.

- **Hình thức tổ chức:** Thực hành làm quen với máy tính

- **Phương Tiện dạy học:** Phòng máy 27 máy(2Hs/1 máy), bảng đen, SGK

- **Sản phẩm:** Nhận biết được tên của các thiết bị

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv:- *Đưa ra Y/c*

Vì đây là tiết học đầu tiên nên GV phổ biến qua nội quy phòng thực hành, nhắc nhở HS thực hiện tốt khi vào thực hành. Làm cho các em có ý thức bảo vệ tài sản chung.

- **Đặt vấn đề:** Hôm nay các em sẽ thực hành làm quen với máy tính.

Gv: Giới thiệu cho HS nhận biết bằng thiết bị cụ thể có tại phòng và bằng hình ảnh qua Netop school.

Hs: Nhận biết các thành phần máy tính:

- ❖ Quan sát các bộ phận chính của máy tính và một số thiết bị liên quan như: ổ đĩa, bàn phím, màn hình, nguồn điện, cáp nối, cổng USB ...
- ❖ Cách bật tắt một số thiết bị như máy tính, màn hình, máy in ...
- ❖ Cách khởi động, tắt máy

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- **Mục tiêu:** Làm quen và tập một số thao tác sử dụng bàn phím và chuột

- **Phương pháp/Kỹ thuật:** Trải nghiệm tại phòng máy số 2, Vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm

- Hình thức tổ chức: Thực hành (2Hs/ 1 máy tính)
- Phương tiện dạy học: 27 Máy tính đảm bảo 2Hs/ máy tính
- Sản phẩm: Phân biệt được nhóm phím, thao tác với phím và chuột.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Sử dụng bàn phím	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Phân biệt các nhóm phím ❖ Phân biệt gõ một phím và gõ tổ hợp phím bằng cách nhấn giữ. ❖ Gõ một dòng kí tự tùy chọn 	GV: Nêu nội dung HS: Thực hành tìm hiểu theo nội dung đó
Hoạt động 2: Sử dụng chuột	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Di chuyển chuột: Thay đổi vị trí chuột ❖ Nháy chuột: Nhấn nút chuột trái rồi thả ngón tay. ❖ Nháy đúp chuột: Nháy chuột nhanh 2 lần ❖ Kéo thả chuột: Nhấn giữ chuột trái chuột, di chuyển đến vị trí mới, thả tay. 	GV: Nêu nội dung HS: Thực hành

3. Hoạt động luyện tập:

Gv: Thiết kế câu hỏi cho học sinh trả lời trên máy tính gồm 10 câu như sau:

Ở địa chỉ sau: <http://hoc247.net/thi-online/tin-hoc-10/trac-nghiem-bai-tap-va-thuc-hanh-2-lam-quen-voi-may-tinh-l6397.html?tid=1295>

Câu 1: Thiết bị lưu trữ tạm thời dữ liệu của máy tính là:

- ☒ A. Đĩa cứng
☐ B. ROM
☐ C. RAM
☐ D. Đĩa mềm

Câu 2:

Chọn danh sách các thiết bị ra:

- ☒ A. Con chuột, bàn phím, tai nghe
☐ B. Màn hình, máy in, máy chiếu
☐ C. Modem, loa và tai nghe
☐ D. Tất cả câu trên đều sai

Câu 3:

Bộ phận trong máy vi tính bao gồm Bộ phận nào sau đây?

- ☐ A. Bộ nhớ trong

- ☐ B. Thiết bị vào/ ra
- ☐ C. Bộ xử lý trung tâm
- ☐ D. Các câu trên đều đúng

Câu 4:

Hãy cho biết nguyên lý Phôn – Nội – Man đề cập đến những vấn đề nào dưới đây?

- ☐ A. Điều khiển bằng chương trình và lưu trữ chương trình
- ☐ B. Mã hóa nhị phân
- ☐ C. Truy cập theo địa chỉ
- ☐ D. Tất cả đều đúng

Câu 5:

Chọn danh sách các thiết bị vào:

- ☐ A. Máy quét, webcam
- ☐ B. Bàn phím, chuột
- ☐ C. Hai câu A, B đều đúng
- ☐ D. Hai câu A, B đều sai

Câu 6:

ROM (Read-Only Memory) là:

- ☐ A. Bộ xử lý trung tâm
- ☐ B. Bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên
- ☐ C. Bộ nhớ ngoài
- ☐ D. Bộ nhớ chỉ đọc

Câu 7:

Trong các câu sau, câu nào sai?

- ☐ A. Vùng ROM khi tắt điện không bị mất dữ liệu, còn vùng RAM thì ngược lại
- ☐ B. Vùng ROM là vùng nhớ chỉ đọc, còn vùng RAM là vùng nhớ cho phép đọc, ghi và xóa
- ☐ C. Vùng RAM chứa các chương trình do nhà sản xuất cài đặt sẵn trong vùng này
- ☐ D. Vùng ROM và RAM được gọi chung là bộ nhớ trong

Câu 8:

RAM (Random Access Memory) là:

- ☐ A. Bộ nhớ chỉ đọc
- ☐ B. Bộ nhớ ngoài
- ☐ C. Bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên

- ☐ D. Bộ xử lý trung tâm.

Câu 9:

Công cụ nào dưới đây đặc trưng cho nền văn minh thông tin?

- ☐ A. Máy truyền hình
☐ B. Điện thoại di động
☐ C. Radio
☐ D. Máy tính điện tử

Câu 10:

Máy tính là một thiết bị có các đặc tính ưu việt:

- ☐ A. Thay thế hoàn toàn con người trong lĩnh vực tính toán
☐ B. Tốc độ tính toán cực nhanh và độ chính xác cao
☐ C. Có khả năng thu thập và xử lý mọi dạng thông tin
☐ D. Ba câu trên đều đúng

Hs: Làm bài tập trên trang web

4. Hoạt động vận dụng/ mở rộng:

Gv: Yêu cầu học về nhà trả lời các câu hỏi 1->6/28 -SGK

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học bài cũ: Cần nắm cấu trúc của một máy tính, chức năng của từng bộ phận

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

Bài toán, thuật toán là gì?

Xác định bài toán là xác định những yếu tố nào?

Tiết
8

Tên bài dạy
BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN (T1)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết khái niệm bài toán và thuật toán, các đặc trưng của thuật toán
- ❖ Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và ngôn ngữ liệt kê.
- ❖ Hiểu một số thuật toán thông dụng.

2. Kỹ năng: Xây dựng được thuật toán giải một số bài toán đơn giản bằng sơ đồ khối hoặc NN liệt kê.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động khởi động:**

- Mục tiêu: Hs biết khái niệm bài toán trong thực tế để từ đó đi tìm hiểu khái niệm bài toán, thuật toán trong tin học
- Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở.
- Hình thức tổ chức: Cá nhân trả lời
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Biết bài toán trong thực tế

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi

Liệt kê ra các công việc cần làm khi nấu cơm?

Hs: Trả lời

B1: Rửa nồi sạch sẽ.

B2: Lấy gạo cho vào nồi.

B3: Vo gạo, đổ nước vừa phải.

B4: Đậy nồi, đóng điện và chờ cơm chín

Gv: Cho HS phát biểu có phải là bài toán trong toán học hay không? Đây cũng là một bài toán có thể giao cho máy tính thực hiện, dẫn dắt vào bài.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục tiêu: Biết khái niệm bài toán và thuật toán.
- Phương pháp/kỹ thuật: vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.
- Hình thức tổ chức: Thảo luận nhóm
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Biết xác định Input và Output và khái niệm thuật toán

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu khái niệm bài toán và bước xác định bài toán	
1. Khái niệm bài toán: <i>K/n: Trong Tin học, bài toán là một công việc mà ta muốn máy tính thực hiện.</i> - <i>Xác định bài toán:</i> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: Các thông tin vào (giả thiết) ❖ Output: Các thông tin ra (kết luận) * Ví dụ 1: Tìm ước số chung lớn nhất của 2 số nguyên dương a, b. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: a và b ❖ Output: UCLN * Ví dụ 2: Tìm giá trị lớn nhất trong một dãy số gồm n số nguyên $A_1, A_2, \dots, A_n$ <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: Số nguyên n và dãy A. ❖ Output: Max 	GV: Dẫn dắt nêu câu hỏi <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Quá trình xử lý thông tin bằng MTĐT?</i> ❖ <i>Để giải quyết một bài toán thông thường chúng ta cần những bước nào?</i> ❖ <i>Các yếu tố cần biết khi gặp một bài toán?</i> HS: Thảo luận trả lời. HS: Nêu cụ thể từng ví dụ.
Hoạt động 2: Thuật toán và biểu diễn thuật toán	
2. Thuật toán: a. Ví dụ mở đầu: * <i>Ví dụ 1: Nêu từng bước giải thuật nấu cơm</i> - <i>Xác định bài toán:</i> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: Gạo ❖ Output: Cơm - <i>Các bước thực hiện:</i> <p>B1: Rửa nồi sạch sẽ. B2: Lấy gạo cho vào nồi. B3: Vo gạo, đổ nước vừa phải. B4: Đậy nồi, đóng điện và chờ cơm chín.</p> * <i>Ví dụ 2: Giải phương trình bậc nhất $Ax+B=0$</i> - <i>Xác định bài toán:</i> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: A, B ❖ Output: nghiệm x - <i>Các bước thực hiện:</i> <ul style="list-style-type: none"> * B1: Xác định giá trị cho a và b (nhập a,b) * B2: Nếu a khác 0 thì nghiệm $x = -b/a$ và qua B5. * B3: Nếu $b = 0$ thì phương trình vô số nghiệm. * B4: Nếu $b \neq 0$ thì phương trình vô nghiệm * B5: Thông báo nghiệm và kết thúc. 	GV: Giới thiệu bài toán và nêu câu hỏi <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Em hãy trình bày các bước nấu cơm?</i> ❖ <i>Xác định nguyên liệu, sản phẩm?</i> ❖ <i>Quá trình này trải qua mấy bước? nêu cụ thể các bước?</i> HS: Thảo luận trả lời GV: Cho HS lên làm HS: Học sinh lên bảng viết giải thuật.
b. Khái niệm:	GV: Giới thiệu bài toán và nêu câu hỏi. <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Xác định bài toán?</i> ❖ <i>Trình bày các bước để giải PT bậc nhất?</i> ❖ <i>Để giải PT ta qua mấy bước, cụ thể ntn?</i> HS: Thảo luận trả lời và lên bảng viết giải thuật.
	GV: Nêu câu hỏi thảo luận <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Cho biết số thao tác trong giải thuật</i>

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p><i>THUẬT TOÁN là một dãy hữu hạn các thao tác được sắp xếp theo một trật tự xác định sao cho sau khi thực hiện dãy thao tác ấy, từ Input của bài toán ta nhận được Output.</i></p>	<p><i>hữu hạn hay vô hạn?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Trật tự các thao tác có thể thay đổi không?</i> ❖ <i>Mục đích cuối cùng của giải thuật là gì?</i> <p>HS: Thảo luận trả lời</p> <p>Từ đó:</p> <p><i>Học sinh nêu định nghĩa thuật toán.</i></p>

3. Hoạt động luyện tập:

Gv: Ra bài tập luyện tập

Hãy tìm Input, Output cho các bài toán sau:

- a. Giải phương trình bậc 2: $ax^2 + bx + c = 0$
- b. Bài toán sắp xếp kết quả học tập của một lớp

Hs: Trả lời

- a. Input: a, b, c: Các số thực ($a \neq 0$)

Output: Nghiệm của PT

- b. Input: Bảng điểm của học sinh

Output: Bảng xếp loại học lực

4. Hoạt động vận dụng/mở rộng:

Gv: Giao bài tập về nhà

Hãy phát biểu một bài toán và chỉ rõ Input và Output của bài toán đó?

Hs: Ghi câu hỏi vào vở

V. Hoạt động hướng dẫn học sinh tự học

- a. Hướng dẫn học bài cũ:

- Nắm khái niệm bài toán, thuật toán
- Tìm Input, Output cho các bài toán sau:
 - + Giải hệ phương trình
 - + Cho $\triangle ABC$, cho độ dài các cạnh a, b, c. Hãy tìm S=?

- b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

Viết thuật toán giải phương trình bậc 1, 2?

Tiết
9

Tên bài dạy

BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN (T2)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm bài toán và thuật toán, các đặc trưng của thuật toán
- ❖ Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và ngôn ngữ liệt kê.
- ❖ Hiểu một số thuật toán thông dụng.

2. **Kỹ năng:** Xây dựng được thuật toán giải một số bài toán đơn giản bằng sơ đồ khối hoặc NN liệt kê.

3. **Thái độ:** Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. **Năng lực hướng tới:** Năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk, giấy A₀

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động:

- **Mục tiêu:** Kiểm tra kiến thức Khái niệm bài toán, thuật toán.
Biết tìm Input và Output của bài toán?
- **Phương pháp/Kỹ thuật:** Vấn đáp
- **Hình thức tổ chức hoạt động:** kiểm tra bài cũ
- **Phương tiện dạy học:** SGK, bảng đen
- **Sản phẩm:** Biết Tìm Input và Output

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi kiểm tra bài cũ

Nêu khái niệm bài toán, khái niệm thuật toán? Xác định bài toán Giải PT $Ax^2 + Bx + C = 0$

Hs: Lên bảng trả lời và viết Input và Output

Gv: Chốt lại vấn đề

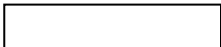
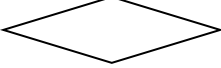
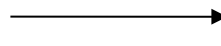
Hôm trước các em đã được học về thuật toán, vậy cách thể hiện các thuật toán đó như thế nào?

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- **Mục tiêu:** Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và ngôn ngữ liệt kê.
- **Phương pháp/ Kỹ thuật:** Vấn đáp gợi mở, thảo luận nhóm.
- **Hình thức tổ chức hoạt động:** Làm việc theo nhóm, cá nhân
- **Phương tiện dạy học:** SGK, bảng đen
- **Sản phẩm:** Viết được thuật toán theo 2 cách.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Biểu diễn thuật toán bằng liệt kê	
CÁC CÁCH BIỂU DIỄN THUẬT TOÁN: <i>c. Liệt kê:</i> Dùng ngôn ngữ giao tiếp để diễn tả thuật toán theo tuần tự từng bước. Ví dụ: Giải thuật giải phương trình bậc 2 $Ax^2+Bx+C = 0 \ (a \neq 0)$	GV: Dẫn dắt, hướng dẫn cách biểu diễn bằng liệt kê. GV: Giới thiệu bài toán và nêu câu hỏi. ❖ <i>Xác định bài toán?</i>

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>- Xác định bài toán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: A,B,C (A≠0) ❖ Output: nghiệm x <p>- Biểu diễn thuật toán:</p> <p>B1: Xác định giá trị cho A,B,C (nhập a,b,c) B2: Tính Delta $D := B^2 + 4 \cdot A \cdot C$ B3: $D < 0$ Xuất: “Ph. trình vô nghiệm”. Kết thúc B4: Nếu $D = 0$ thì: <ul style="list-style-type: none"> ✿ $X1 \leftarrow -B/(2 \cdot A)$ ✿ ✿ Xuất: Giá trị $X1$. Kết thúc B5: Nếu $D > 0$ thì: <ul style="list-style-type: none"> - $X1 \leftarrow (-b + \text{SQRT}(D))/(2 \cdot a)$ - $X2 \leftarrow (-b - \text{SQRT}(D))/(2 \cdot a)$ - Xuất: $X1, X2$. Kết thúc </p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Trình bày các bước để giải PT bậc hai? ❖ Để giải PT ta qua mấy bước, cụ thể ntn? <p>HS: Thảo luận trả lời và lên bảng viết giải thuật.</p>
Hoạt động 2: Biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối	
<p>d. Sơ đồ khối:</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 20px;">Thao tác nhập xuất</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 20px;">Thao tác tính toán</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 20px;">Thao tác so sánh</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">Trình tự các thao tác</div> </div> <p>Ví dụ: Giải thuật giải phương trình bậc 2 $Ax^2 + Bx + C = 0$ ($a \neq 0$)</p> <p>- Biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối.</p>	<p>GV: Giới thiệu quy ước vẽ, ý nghĩa, phân tích cho HS hiểu.</p> <p>HS: Lắng nghe, ghi chép.</p> <p>HS: Hoạt động cá nhân 7 phút</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Vẽ sơ đồ khối biểu diễn thuật toán. <p>HS: Lên bảng vẽ SDK.</p> <p>GV: Cho HS góp ý, nhận xét và tổng kết.</p>

3. Hoạt động luyện tập:

- Gv: ra bài tập luyện tập

Viết thuật toán Kiểm tra số N có phải là số nguyên tố hay không?

- Hs: Thảo luận viết thuật toán trên giấy A₀

4. Hoạt động vận dụng/ mở rộng:

Gv: Ra đề về nhà làm

Viết thuật toán giải phương trình $ax^2 + bx + c = 0$

Lưu ý: Xét trường hợp 1: $a = 0$: Giải PT bậc nhất

Trường hợp 2: $a \neq 0$: giải PT bậc 2

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học bài cũ: -Nắm các cách viết thuật toán và vận dụng almf bài tập 2,4/44(SGK)

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

Viết thuật toán tìm giá trị nhỏ nhất của dãy số?

Tiết
10

Tên bài dạy
BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN (T3)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm bài toán và thuật toán, các đặc trưng của thuật toán
- ❖ Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và ngôn ngữ liệt kê.
- ❖ Hiểu một số thuật toán thông dụng.

2. **Kỹ năng:** Xây dựng được thuật toán giải một số bài toán đơn giản bằng sơ đồ khối hoặc NN liệt kê.

3. **Thái độ:** Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. **Năng lực hướng tới:** Năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động/tạo tình huống:

- Mục đích: Kiểm tra kiến thức về thuật toán
- Phương pháp, Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở
- Hình thức tổ chức hoạt động: Kiểm tra bài cũ
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: HS viết được thuật toán theo 2 cách.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Ra câu hỏi kiểm tra

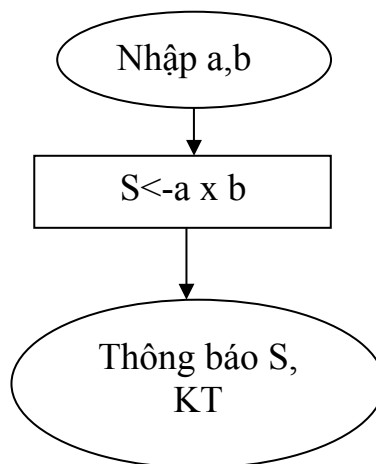
Ở một khu vườn của bác nông dân trồng trọt hoa biết chiều dài là $a(m)$, chiều rộng $b(m)$. Hãy viết thuật toán tính diện tích của một khu vườn trên theo 2 cách?

Hs: Lên bảng viết thuật toán theo 1 trong 2 cách

B1: Nhập chiều dài a , chiều rộng b

B2: $S \leftarrow a \times b$

B3: Thông báo S , rồi kết thúc



Gv: Gọi một số Hs nhận xét bài làm của HS-> Lấy điểm miệng

Với bài toán trên thỏa mãn những tính chất nào, đó là bài học hôm nay.

2. Hình thành kiến thức mới:

- **Mục tiêu:** Biết các đặc trưng chính của thuật toán.

Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và liệt kê.

- **Phương pháp/ Kỹ thuật:** vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.
- **Hình thức tổ chức hoạt động:** Làm việc cá nhân, thảo luận nhóm
- **Phương tiện dạy học:** SGK, bảng đen
- **Sản phẩm:** HS biết được được đặc trưng cơ bản của thuật toán

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tính chất thuật toán.	
<p>e) <i>Tính chất của thuật toán:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tính dừng ❖ Tính xác định. ❖ Tính đúng đắn. 	<p>GV: Minh họa.</p> <p>HS: Nhận xét và chốt lại sau các ví dụ.</p>
Hoạt động 2: Các bước xây dựng thuật toán.	
<p>3. Một số ví dụ:</p> <p>a) <i>Ví dụ 1:</i> Cho N và dãy số nguyên $A_1, A_2, \dots, A_N$. Tìm giá trị lớn nhất trong dãy?</p> <p>- <i>Xác định bài toán:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: N và dãy A. ❖ Output: Max <p>- <i>Ý tưởng:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✿ Khởi gán giá trị $Max = A_1$. ✿ Cho I nhận giá trị lần lượt từ 2 đến n: Nếu $A_i > max$ thì gán max nhận giá trị mới là A_i. <p>- <i>Biểu diễn thuật toán:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> * Liệt kê * Sơ đồ khối. <p>- <i>Kiểm tra:</i></p>	<p>HS: Vận dụng cách vẽ để giải quyết bài toán.</p> <p>GV: Nêu câu hỏi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Xác định bài toán?</i> ❖ <i>Cần làm các bước gì?</i> ❖ <i>Mỗi bước đó dùng khối gì tương ứng?</i> <p>HS: Thảo luận trả lời</p> <p>HS: Hoạt động cá nhân và lên bảng làm.</p> <p>GV: Giúp HS định hướng giải và hoàn thiện</p>
Hoạt động 3: Xây dựng thuật toán (Tùy vào thời gian)	
<p>b. <i>Ví dụ 2:</i> Tính tổng $S = 1 + 2 + 3 + \dots + N$</p> <p>- <i>Xác định bài toán:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Input: Số dương N ❖ Output: Tổng S <p>- <i>Ý tưởng:</i></p> <p>Ban đầu tổng bằng 0, lần lượt cộng các số 1, 2, 3 ... vào tổng S.</p> <p>- <i>Thuật toán:</i></p> <p>Liệt kê các bước:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ B1: Nhập N ❖ B2: Gán $S \leftarrow 0, i \leftarrow 1$ ❖ B2: Nếu $i > N$ thì thông báo tổng S rồi kết thúc. ❖ B3: $S \leftarrow S + i$ ❖ B4: Tăng i lên 1 rồi quay lại B2 	<p>GV: Giới thiệu bài toán và đặt câu hỏi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Xác định bài toán?</i> ❖ <i>Nêu ý tưởng để giải bài toán?</i> ❖ <i>Các bước cần thực hiện như thế nào?</i> <p>HS: Thảo luận trả lời</p> <p>GV: Nêu câu hỏi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Biểu diễn thuật toán bằng liệt kê?</i> ❖ <i>Biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối?</i> <p>HS: Hoạt động cá nhân.</p>

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Sơ đồ khối:	

3. Hoạt động luyện tập:

Gv: Yc Hs nhắc lại:

- ❖ Nắm lại cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và liệt kê
- ❖ Nắm cách làm một ví dụ cụ thể.

Hs: Nhắc lại vấn đề đã học bài hôm nay

4. Hoạt động vận dụng/ Mở rộng:

Gv: Ra bài tập

Cho N và dãy số nguyên $A_1, A_2, \dots, A_N$. Tìm giá trị nhỏ nhất trong dãy?

Hs: Dựa trên bài tìm giá trị lớn nhất để viết bài tìm giá trị nhỏ nhất

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

1. Hướng dẫn học bài cũ:

- ❖ Đọc thuật toán tìm Max, Min, tính tổng

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- ❖ Tìm hiểu bài toán tìm kiếm tuần tự.
- ❖ Bài tập về nhà:
 - ◇ Tìm số bé nhất trong dãy số $A_1, A_2, \dots, A_n$
 - ◇ Kiểm tra số N có phải là số nguyên tố hay không?

Tiết
11

Tên bài dạy
BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN (T4)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết khái niệm bài toán và thuật toán, các đặc trưng của thuật toán
- ❖ Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và ngôn ngữ liệt kê.
- ❖ Hiểu một số thuật toán thông dụng.

2. Kỹ năng: Xây dựng được thuật toán giải một số bài toán đơn giản bằng sơ đồ khối hoặc NN liệt kê.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:**

- Mục đích: Củng cố lại kiến thức đã học
- Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp
- Hình thức tổ chức hoạt động: Kiểm tra bài cũ
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen, bảng phụ A₀ viết bảng mô phỏng
- Sản phẩm: Hs

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv:

Câu hỏi 1: Có mấy cách viết thuật toán? Thuật toán phải thỏa mãn những tính chất nào?

Câu hỏi 2: Hãy mô phỏng thuật toán tìm giá trị lớn nhất của dãy số

Dãy số	5	1	4	7	6	3	15	8	4	9	12	
i		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Max												

Hs: Trả lời

2. Hình thành kiến thức mới:

- Mục tiêu: Biết thuật toán tìm kiếm tuần tự
- Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở, thảo luận nhóm
- Hình thức tổ chức hoạt động: Cá nhân làm việc, thảo luận nhóm
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Hs viết được thuật toán theo 2 cách

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Minh họa nhu cầu tìm kiếm thông tin.

- Tìm một từ hay một đoạn văn bản trong SGK
- Tìm kiếm thông tin trên Internet
- Tìm kiếm thông tin bài hát
-

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: làm quen với bài toán tìm kiếm	
3. Một số ví dụ: (tt) c. Ví dụ 3: Bài toán tìm kiếm * Khóa tìm kiếm: Cho dãy A gồm N số nguyên khác nhau $a_1, a_2, \dots, a_n$ và một số nguyên K. Cần biết có hay không chỉ số i mà $a_i = K$. Nếu có hãy cho biết chỉ số đó. Số nguyên K được gọi là khóa tìm kiếm. * Bài toán tìm kiếm tuần tự: Cho dãy A gồm N số nguyên khác nhau $a_1, a_2, \dots, a_n$. Cho số nguyên K, có hay không chỉ số i mà $a_i = K$. Nếu có hãy cho biết chỉ số đó.	GV: Nêu và giải thích bài toán. Lấy ví dụ minh họa. HS: Nắm bắt bài toán tìm kiếm. GV: Minh họa bài toán.
Hoạt động 2: Tìm hiểu thuật toán tìm kiếm	
- <i>Xác định bài toán:</i> ❖ Input: N, $a_1, a_2, \dots, a_n$ ❖ Output: Chỉ số i mà $a_i = K$ hoặc thông báo không có giá trị nào của dãy có giá trị bằng K. - <i>Ý tưởng:</i> Tìm kiếm tuần tự từ phần tử thứ nhất, ta so sánh giá trị của phần tử đang xét với khóa K nếu có phần tử $a_i = K$ thì thông báo i và kết thúc còn không thì Thông báo không có phần tử nào có giá trị bằng K. - <i>Thuật toán:</i> + Cách liệt kê: B1: Nhập N, các số hạng $a_1, a_2, \dots, a_n$ và khóa K. B2: $i \leftarrow 1$ B3: Nếu $a_i = K$ thì thông báo i và kết thúc. B4: $i \leftarrow i + 1$ B5: Nếu $i > N$ thì thông báo không có phần tử nào của dãy có giá trị bằng K và kết thúc. B6: Quay lại B3. + Sơ đồ khối:	GV: Cho HS xác định bài toán. HS: Làm vào giấy nháp, cho phép trao đổi. GV: Hướng dẫn và gợi ý nhằm giúp HS có thể tự định hình ý tưởng giải bài toán. GV: Minh họa với dãy số cụ thể. HS: Suy nghĩ tìm ra ý tưởng để giải. GV: Gợi ý từng bước để HS xây dựng thuật toán. Đặc biệt là minh họa bằng một dãy số cụ thể để HS có thể hình dung. HS: Hoạt động có sự trợ giúp của giáo viên. GV: Bước quay lại B3 HS chưa hiểu, GV cần giải thích và minh họa với dãy số. GV: Từ thuật toán liệt kê, cho HS mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối. HS: Vẽ sơ đồ khối vào giấy nháp. HS: Lên bảng vẽ sơ đồ, GV sẽ gợi ý.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh																																								
<div><pre>graph TD Start([Nhập N và a1, a2 ... an, K]) --> Init[i ← 1] Init --> Cond1{ai = k} Cond1 -- Đ --> End1([Đưa ra i rồi kết thúc]) Cond1 -- S --> Inc[i ← i + 1] Inc --> Cond2{i > N} Cond2 -- S --> Cond1 Cond2 -- Đ --> End2([Thông báo dãy A không có số hạng nào có giá trị bằng K])</pre></div>	<p>GV: Cùng HS hoàn thiện lại sơ đồ khối.</p> <p>GV: Mô phỏng bằng ví dụ cụ thể:</p> <p>Cho $k=85$</p> <table><tr><td>A</td><td>56</td><td>12</td><td>48</td><td>23</td><td>85</td><td>96</td><td>54</td><td>38</td><td>67</td></tr><tr><td>i</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr></table> <p>Cho $k=90$</p> <table><tr><td>A</td><td>56</td><td>12</td><td>48</td><td>23</td><td>85</td><td>96</td><td>54</td><td>38</td><td>67</td></tr><tr><td>i</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr></table> <p>Không có $a_i=90$</p>	A	56	12	48	23	85	96	54	38	67	i	1	2	3	4	5	-	-	-		A	56	12	48	23	85	96	54	38	67	i	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	56	12	48	23	85	96	54	38	67																																
i	1	2	3	4	5	-	-	-																																	
A	56	12	48	23	85	96	54	38	67																																
i	1	2	3	4	5	6	7	8	9																																

3. Hoạt động luyện tập:

Gv: Chia nhóm hs (4-6 hs) để mô phỏng ví dụ sau:

12 23 45 41 52 47 56 48;

Hãy vận dụng thuật toán tìm kiếm tuần tự mô phỏng thuật toán khi $k=12, k=41, k=50$

Hs: Thảo luận để tìm kết quả bài toán

4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng::

Gv: Y/c Hs về nhà viết thuật toán tìm kiếm nhị phân?

Hs: Ghi đề bài

V. HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

1. Hướng dẫn học bài cũ:

- Nắm thuật toán tìm kiếm tuần tự
- Các cách viết thuật toán
- Làm bài tập SGK phần thuật toán

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

Xem bài toán sắp xếp dãy số thành dãy không tăng

Tiết
12

Tên bài dạy
BÀI TOÁN VÀ THUẬT TOÁN (T5)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết khái niệm bài toán và thuật toán, các đặc trưng của thuật toán
- ❖ Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và ngôn ngữ liệt kê.
- ❖ Hiểu một số thuật toán thông dụng.

2. Kỹ năng: Xây dựng được thuật toán giải bài toán sắp xếp bằng sơ đồ khối hoặc NN liệt kê.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp, năng lực tính toán

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

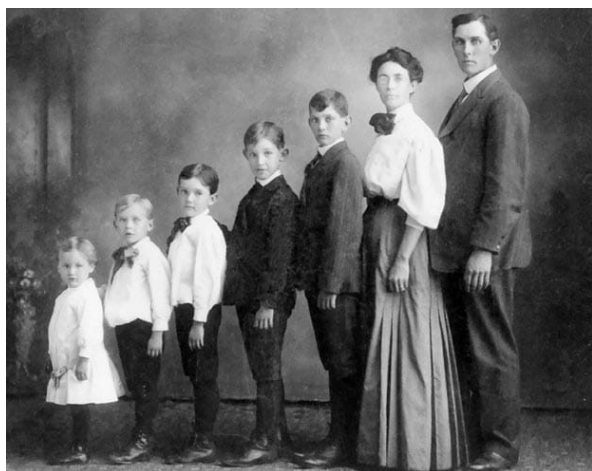
IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động khởi động/ tạo tình huống:** Kết hợp trong bài.

- Mục đích: Hs biết một số tình huống trong thực tế cần phải sắp xếp thành dãy không giảm
- Phương pháp/ kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở
- Hình thức tổ chức: Minh họa tranh ảnh về sắp xếp
- Phương tiện dạy học: Bảng, SGK, máy chiếu
- Sản phẩm: Hs biết nhu cầu cần sắp xếp

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Hãy nêu một số Vd trong thực tế cần sắp xếp thành dãy không giảm?

Hs: Trả lời



(xếp hàng)

	3	10	4	6	2	6	15	3	9	7
Bước 1	2	3	10	4	6	3	6	15	7	9
Bước 2		3	3	10	4	6	6	7	15	9
Bước 3			3	4	10	6	6	7	9	15
Bước 4				4	6	10	6	7	9	15
Bước 5					6	6	10	7	9	15
Bước 6						6	7	10	9	15
Bước 7							7	9	10	15
Bước 8								9	10	15
Bước 9									10	15
Kết quả	2	3	3	4	6	6	7	9	10	15

Sắp xếp số

Gv: Trong thực tế có rất nhiều công việc liên quan đến sắp xếp. Để hiểu rõ hơn về thuật toán sắp xếp chúng ta tìm hiểu bài mới sau.

2. Hình thành kiến thức mới:

- Mục tiêu: Biết thuật toán sắp xếp tuần tự
- Phương pháp/ Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở, thảo luận nhóm
- Hình thức tổ chức: Minh họa trực quan, thảo luận

- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen, máy chiếu
- Sản phẩm: Viết được thuật toán sắp xếp tuần tự

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh																																																																																																																									
Hoạt động 1: Giới thiệu bài toán sắp xếp.																																																																																																																										
<p>3. Một số ví dụ: (tt)</p> <p>b. Ví dụ 2: Bài toán sắp xếp.</p> <p>Cho dãy A gồm N số nguyên. Cần sắp xếp các số hạng để dãy A trở thành dãy không giảm.</p> <p>Ví dụ: Cho dãy A gồm 5 phần tử: 2,4,7,9,6 sau khi sắp xếp ta có dãy: 2,4,6,7,9.</p> <p>- <i>Xác định bài toán:</i></p> <ul style="list-style-type: none">❖ Input: Dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$❖ Output: Dãy A đã được sắp xếp thành dãy không giảm <p>-</p>	<p>GV: Nêu và giải thích bài toán.</p> <p>Lấy ví dụ minh họa.</p> <p>GV: Yêu cầu học sinh xác định bài toán.</p> <p>HS: Xác định bài toán.</p>																																																																																																																									
Hoạt động 2: Tìm hiểu thuật toán sắp xếp bằng trao đổi.																																																																																																																										
<p>- <i>Ý tưởng:</i></p> <p>Với mỗi cặp số hạng đứng liền kề trong dãy, nếu số trước lớn hơn số sau thì ta đổi chỗ chúng cho nhau.</p> <p>- <i>Thuật toán:</i></p> <p>+ Cách liệt kê:</p> <p>B1: Nhập N và các số hạng $a_1, a_2, \dots, a_N$;</p> <p>B2: $M \leftarrow N$;</p> <p>B3: Nếu $M < 2$ thì đưa ra dãy A đã được sắp xếp rồi kết thúc.</p> <p>B4: $M \leftarrow M - 1, i \leftarrow 0$;</p> <p>B5: $i \leftarrow i + 1$;</p> <p>B6: Nếu $i > M$ thì quay lại B3;</p> <p>B7: Nếu $a_i > a_{i+1}$ thì trao đổi a_i và a_{i+1} cho nhau;</p> <p>B8: Quay lại B5;</p>	<p>GV: Minh họa ví dụ, gợi ý dần</p> <table><tr><td></td><td>3</td><td>10</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td>6</td><td>15</td><td>3</td><td>9</td><td>7</td></tr><tr><td>Bước 1</td><td>2</td><td>3</td><td>10</td><td>4</td><td>6</td><td>3</td><td>6</td><td>15</td><td>7</td><td>9</td></tr><tr><td>Bước 2</td><td></td><td>3</td><td>3</td><td>10</td><td>4</td><td>6</td><td>6</td><td>7</td><td>15</td><td>9</td></tr><tr><td>Bước 3</td><td></td><td></td><td>3</td><td>4</td><td>10</td><td>6</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>15</td></tr><tr><td>Bước 4</td><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td>6</td><td>10</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>15</td></tr><tr><td>Bước 5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td><td>6</td><td>10</td><td>7</td><td>9</td><td>15</td></tr><tr><td>Bước 6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>6</td><td>7</td><td>10</td><td>9</td><td>15</td></tr><tr><td>Bước 7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>15</td></tr><tr><td>Bước 8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>9</td><td>10</td><td>15</td></tr><tr><td>Bước 9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td>15</td></tr><tr><td>Kết quả</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>6</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>15</td></tr></table> <p>HS: Rút ra ý tưởng</p> <p>GV: Nêu yêu cầu</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Để sắp xếp cần làm những bước nào? Lập lại bước nào?❖ Biểu diễn thuật toán bằng liệt kê?❖ Biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối? <p>HS: Thảo luận, trả lời và lên bảng thực hiện</p>		3	10	4	6	2	6	15	3	9	7	Bước 1	2	3	10	4	6	3	6	15	7	9	Bước 2		3	3	10	4	6	6	7	15	9	Bước 3			3	4	10	6	6	7	9	15	Bước 4				4	6	10	6	7	9	15	Bước 5					6	6	10	7	9	15	Bước 6						6	7	10	9	15	Bước 7							7	9	10	15	Bước 8								9	10	15	Bước 9									10	15	Kết quả	2	3	3	4	6	6	7	9	10	15
	3	10	4	6	2	6	15	3	9	7																																																																																																																
Bước 1	2	3	10	4	6	3	6	15	7	9																																																																																																																
Bước 2		3	3	10	4	6	6	7	15	9																																																																																																																
Bước 3			3	4	10	6	6	7	9	15																																																																																																																
Bước 4				4	6	10	6	7	9	15																																																																																																																
Bước 5					6	6	10	7	9	15																																																																																																																
Bước 6						6	7	10	9	15																																																																																																																
Bước 7							7	9	10	15																																																																																																																
Bước 8								9	10	15																																																																																																																
Bước 9									10	15																																																																																																																
Kết quả	2	3	3	4	6	6	7	9	10	15																																																																																																																

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>+ Sơ đồ khối:</p> <pre> graph TD Start([Nhập N và a1, a2, ..., an]) --> M[N ← N] M --> Cond1{M < 2} Cond1 -- Đ --> End([Đưa ra A và kết thúc]) Cond1 -- S --> M1["M ← M - 1; i ← 0"] M1 --> i["i ← i + 1"] i --> Cond2{i > M} Cond2 -- Đ --> Cond1 Cond2 -- S --> Cond3{ai > ai+1} Cond3 -- Đ --> Swap[Tráo đổi ai với ai+1] Swap --> Cond3 Cond3 -- S --> Cond2 </pre>	<p>HS: Thực hiện biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối.</p> <p>GV: Hướng dẫn thêm khi cần.</p>

GV: Mô phỏng một trường hợp trên máy chiếu

Macromedia Flash Player 7

Thuật toán sắp xếp không giảm với N=10

B1: Nhập N = 10 và dãy $a_1, \dots, a_N$;
 B2: $M \leftarrow N$;

10 7 14 48 25 56 37 148 59 1

10 7 14 48 25 56 37 148 59 1

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

B3: Nếu $M < 2$ thì đưa ra dãy số đã sắp xếp rồi kết thúc
 B4: $M \leftarrow M - 1$; $i \leftarrow 0$
 B5: $i \leftarrow i + 1$;
 B6: Nếu $i > M$ thì quay lại B3;
 B7: Nếu $a_i > a_{i+1}$ thì trao đổi a_i và a_{i+1} cho nhau;
 B8: Quay lại B5.

$M = 9$
 $i = 3$
 $a_i = 7$ $a_{i+1} = 14$

start | Trường THPT... | NetOp Teache... | Canon LASER... | Giao an Tin ho... | Macromedia FL... | EN | 10:20 AM

Hs: Quan sát trên máy chiếu để hiểu rõ hơn về thuật toán

3. Hoạt động củng cố:

Gv: Y/c học sinh lên mô phỏng về sắp xếp dãy số sau thành dãy không giảm

Unsorted Array



Hs: Mô phỏng sắp xếp trên bảng

4. Hoạt động mở rộng/ vận dụng:

Gv: Y/c về nhà viết thuật toán sắp xếp dãy số thành dãy không tăng

Hs: Nhận nhiệm vụ

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

- Nêu một số mcoong việc sắp xếp trong thực tế
- Nắm thuật thuật toán sắp xếp dãy không giảm, mô phỏng

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Xem lại công thức tính diện tích hình chữ nhật
- Viết thuật toán tính diện tích hình chữ nhật

Tiết
13

Tên bài dạy
BÀI TẬP THUẬT TOÁN (T1)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Nắm vững kiến thức về thuật toán.
- ❖ Biết cách vận dụng để giải các bài toán

2. Kỹ năng:

- ❖ Rèn luyện kỹ năng xây dựng thuật toán cho bài toán.
- ❖ Nắm vững cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối hoặc liệt kê các bước.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực tính toán, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:**

- Mục đích: Ôn lại kiến thức về khái niệm bài toán, thuật toán và cách viết thuật toán
- Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở
- Hình thức tổ chức: Cá nhân trả lời qua câu hỏi
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Hs nắm vững kiến thức về bài toán, thuật toán

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Nhắc lại nội dung kiến thức	
I. Lí thuyết: 1. Khái niệm bài toán. 2. Thuật toán: ❖ Khái niệm ❖ Cách biểu diễn thuật toán ❖ Các bước xây dựng thuật toán ❖ Tính chất thuật toán	GV: Nêu yêu cầu nội dung + Khái niệm bài toán, thuật toán? + Có mấy cách viết thuật toán? + Thuật toán phải thỏa mãn những tính chất nào? HS: Trả lời nhanh những kiến thức đã được học.

2. Hình thành kiến thức mới

- **Mục đích:** Biết thuật toán tính diện tích hình chữ nhật
- Phương pháp/Kỹ thuật: Thảo luận nhóm
- Hình thức tổ chức: Làm việc nhóm
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen, giấy A₀
- Sản phẩm: Hs viết được thuật toán tính diện tích

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 2: Bài tập 1	
<p>II. Bài tập:</p> <p>1. Bài tập 1:</p> <p>Một mảnh vườn hình chữ nhật, bên trong mảnh vườn có một cái giếng hình tròn. Em hãy xây dựng thuật toán tính diện tích đất có thể trồng trọt.</p> <p>* Xác định bài toán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Input: Dài (a), Rộng (b), bán kính giếng (R) - Output: Diện tích đất trồng trọt. <p>* Ý tưởng:</p> <p><i>Diện tích đất có thể trồng trọt = diện tích mảnh vườn chữ nhật – diện tích giếng hình tròn.</i></p> <p>* Thuật toán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cách liệt kê: <p>B1: Nhập a, b, R</p> <p>B2: $S := ab - 3.14R^2$</p> <p>B3: Thông báo kết quả S và kết thúc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sơ đồ khối <pre> graph TD A([Nhập A, B, R]) --> B[S := ab - 3.14R²] B --> C([Đưa ra Đếm rồi kết thúc]) </pre> <p>* Kiểm tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cho a = 5 ; b = 7 ; R = 3 ❖ Kết quả S = ? 	<p>GV: Giới thiệu bài toán và nêu yêu cầu nội dung</p> <p>Chia lớp thành 4 nhóm thực hiện các nhiệm vụ sau :</p> <ul style="list-style-type: none"> + Nhóm 1,3 : Xác định bài toán, nêu ý tưởng + Nhóm 2 : Viết thuật toán liệt kê + Nhóm 4 : Viết thuật toán bằng sơ đồ khối <p>HS: Hoạt động</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Các nhóm xác định bài toán, và nêu ý tưởng tính diện tích. ❖ 2 nhóm trình bày <p>GV: Chốt ý, thống nhất ý tưởng làm.</p> <p>HS: Hoạt động</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Các nhóm hoàn thành biểu diễn thuật toán và kiểm tra. ❖ Thảo luận chéo các nhóm ❖ Trình bày <p>GV: Tổng kết, đánh giá.</p>
Hoạt động 3 : Tìm hiểu bài toán 2 (Bài toán dự phòng)	
<p>Tùy vào thời gian để chọn nội dung bài phù hợp với đối tượng học sinh của từng lớp.</p> <p>2. Bài toán 2: Hai người luân phiên nhau bốc từ 1 đến 3 viên bi. Có 15 bi, ai bốc viên bi thứ 15 sẽ là người thua cuộc. Em là người bốc đầu tiên hãy nghĩ cách để mình luôn thắng cuộc.</p>	<p>Gv: Đặt bài tập về một trò chơi</p> <p>Hai người luân phiên nhau bốc từ 1 đến 3 viên bi. Có 15 bi, ai bốc viên bi thứ 15 sẽ là người thua cuộc. Em là người bốc đầu tiên hãy nghĩ cách để mình luôn thắng cuộc.</p> <p>Hs: Chơi trò chơi rồi đưa ra các bước của thuật toán</p> <p>B1: Tôi bốc 2 bi</p> <p>B2: Bạn kia bốc X bi</p>

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
	B3: Tôi bốc (4-X) bi B4: Nếu còn 1 bi thì “Tuyên bố thắng cuộc”. Dừng chơi. B5: Quay lại Bước 2

3. Hoạt động củng cố:

Nhắc lại kiến thức trọng tâm: Để xây dựng giải thuật giải bài toán ta thực hiện theo 4 bước

- ❖ Xác định bài toán.
- ❖ Tìm ý tưởng giải bài toán.
- ❖ Thuật toán
- ❖ Kiểm tra.

4. Hoạt động vận dụng/mở rộng:

Gv Ra bài tập về nhà như sau

Bài 1: Cho dãy số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$. Hãy tìm ra các vị trí là số nguyên dương.

Bài 2: Cho dãy A gồm N số nguyên. Cần sắp xếp các số hạng để dãy A trở thành dãy không tăng

Hs: Ghi bài tập

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn tự học: Nắm các cách viết thuật toán, tính chất của thuật toán.

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

+Tiết sau: Bài tập thuật toán (t2)

+ Xem bài tập sau: Một mảnh vườn hình chữ nhật, bên trong mảnh vườn có một cái giếng hình tròn. Em hãy xây dựng thuật toán tính diện tích đất có thể trồng trọt.

Tiết
14

Tên bài dạy
BÀI TẬP THUẬT TOÁN (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Nắm vững kiến thức về thuật toán.
- ❖ Biết cách vận dụng để giải các bài toán

2. Kỹ năng:

- ❖ Rèn luyện kỹ năng xây dựng thuật toán cho bài toán.
- ❖ Nắm vững cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối hoặc liệt kê các bước.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực tính toán, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động khởi động:**

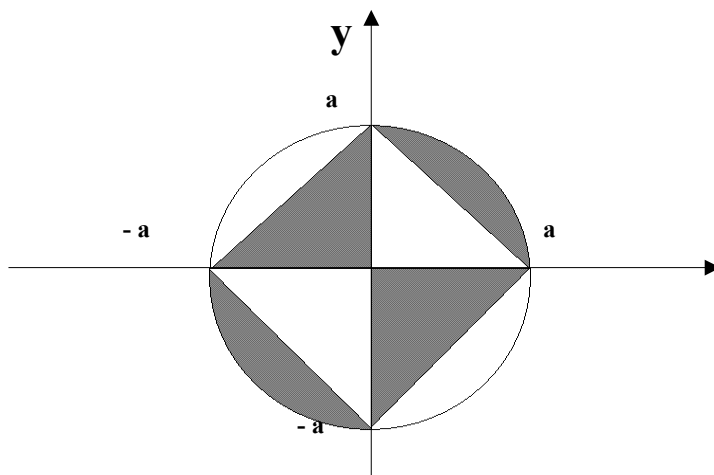
-Mục đích: Củng cố lại kiến thức về thuật toán

- Phương pháp/Kỹ thuật: Hỏi đáp
- Hình thức tổ chức: Kiểm tra bài cũ
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Hs viết được thuật toán tính diện tích

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi

Viết thuật toán tính diện tích của phần gạch chéo, với a bán kính nhập từ bàn phím?



Hs: Lên trình bày ở trên bảng

Gv: -Gọi một số Hs nhận xét rồi ghi điểm

- Qua bài tập này chúng ta nắm công thức tính diện tích đường tròn.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục đích: Tiết bài tập hôm nay sẽ giúp cho các em nắm vững thêm lí thuyết và vận dụng để giải được các bài toán cụ thể.

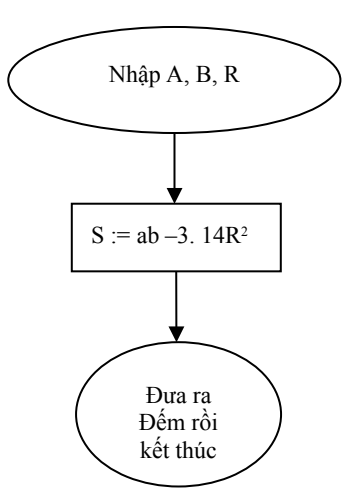
- Phương pháp/Kỹ thuật: Thảo luận nhóm

- Hình thức tổ chức: Làm việc nhóm

- Phương tiện dạy học: SGK, giấy A₀

- Sản phẩm: Học sinh viết được thuật toán bài tập về mảnh vườn

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Bài tập 1	
<p>1. Bài tập 1:</p> <p>Một mảnh vườn hình chữ nhật, bên trong mảnh vườn có một cái giếng hình tròn. Em hãy xây dựng thuật toán tính diện tích đất có thể trồng trọt.</p> <p>* Xác định bài toán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Input: Dài (a), Rộng (b), bán kính giếng (R) - Output: Diện tích đất trồng trọt. <p>* Ý tưởng:</p> <p>Diện tích đất có thể trồng trọt = diện tích mảnh vườn chữ nhật – diện tích giếng hình tròn.</p> <p>* Thuật toán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cách liệt kê: <p>B1: Nhập a, b, R</p> <p>B2: $S := ab - 3.14R^2$</p> <p>B3: Thông báo kết quả S và kết thúc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sơ đồ khối  <pre> graph TD A([Nhập A, B, R]) --> B[S := ab - 3.14R^2] B --> C([Đưa ra Dữ liệu rồi kết thúc]) </pre> <p>* Kiểm tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cho a = 5 ; b = 7 ; R = 3 ❖ Kết quả S = ? 	<p>GV: Giới thiệu bài toán và nêu yêu cầu nội dung</p> <p>HS: Hoạt động</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Các nhóm xác định bài toán, và nêu ý tưởng tính diện tích. ❖ 2 nhóm trình bày <p>GV: Chốt ý, thống nhất ý tưởng làm.</p> <p>HS: Hoạt động</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Các nhóm hoàn thành biểu diễn thuật toán và kiểm tra. ❖ Thảo luận chéo các nhóm ❖ Trình bày <p>GV: Tổng kết, đánh giá.</p>
Hoạt động 2 : Tìm hiểu bài toán 2 (Bài toán dự phòng)	
<p>Tùy vào thời gian để chọn nội dung bài phù hợp với đối tượng học sinh của từng lớp.</p> <p>Viết thuật toán giải bất phương trình $ax + b > 0$</p>	<p>-Thuật toán:</p>

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Gv: Y/c Hs thảo luận nhóm rồi viết thuật toán Hs: Thảo luận trình bày thuật toán trên giấy A ₀ Gv: Cho Hs thảo luận rồi nhận xét	B1: Nhập hệ số a, b B2: Nếu a = 0 B2.1: Nếu b > 0 thì có vô số nghiệm, đến B4 B2.2: Ngược lại PTVN, Đến B4 B3: B3.1: Nếu a < 0 thì bpt có nghiệm $x < -b/a \rightarrow$ B4 B3.2: bpt có nghiệm $x > -b/a \rightarrow$ B4 B4: Kết thúc.

3. Hoạt động luyện tập:

Gv: Y/c Hs nhắc lại kiến thức trọng tâm

Hs: Nhắc lại

Nhắc lại kiến thức trọng tâm: Để xây dựng giải thuật giải bài toán ta thực hiện theo 3 bước

- ❖ Xác định bài toán.
- ❖ Tìm ý tưởng giải bài toán.
- ❖ Thuật toán
- ❖ Kiểm tra

4. Hoạt động vận dụng/mở rộng:

Gv: Y/c học sinh viết thuật toán

Tính tổng S của N số nguyên dương đầu tiên.

Lời giải

Input: Số nguyên dương N.

Output: Tổng S.

Ý tưởng:

- Ban đầu cho $S = 0, i = 1$
- Nếu $N < i$ thông báo S
- Nếu N lớn hơn 2: $S = S + i$
- Tăng i kiểm tra $i > N$?
 - + Nếu $i < N$ thì $S = S + i$
 - + Nếu $i > N$ thì thông báo tổng S

Thuật toán

Liệt kê:

B1: Nhập số nguyên dương N

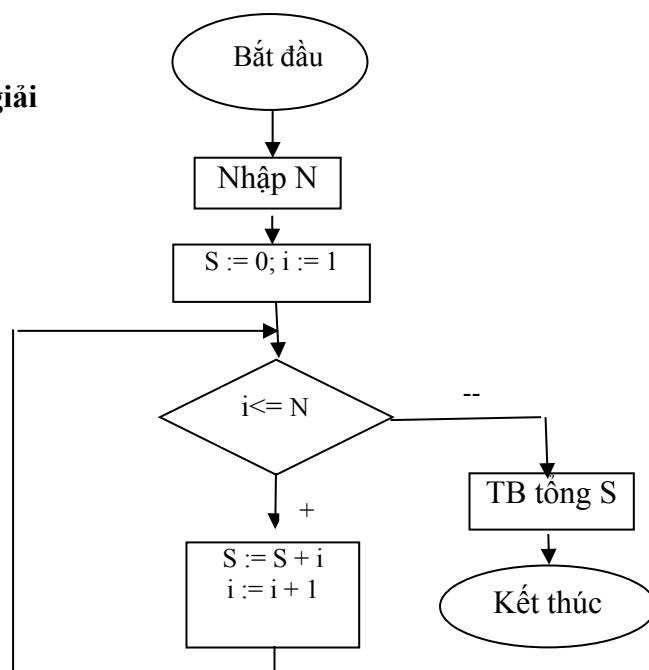
B2: Gán giá trị $S = 0; i = 1$.

B3: Kiểm tra $i \leq N$ Nếu đúng chuyển sang B4. Nếu sai chuyển sang B5.

B4: $S = S + i; i = i + 1$. Sau đó quay lại B3.

B5: Thông báo S và kết thúc

Sơ đồ khối



V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

1. Hướng dẫn học bài cũ: Cần nắm thuật toán về tính diện tích, PT bậc nhất, Tính tổng

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- **Tiết sau: Bài tập thuật toán**

- **Chuẩn bị:** Cho dãy A gồm N số nguyên. Cần sắp xếp các số hạng để dãy A trở thành dãy không tăng.

Tiết
15

Tên bài dạy
BÀI TẬP THUẬT TOÁN(T3)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Hiểu vững kiến thức về thuật toán.
- ❖ Biết cách vận dụng để giải các bài toán

2. Kỹ năng:

- ❖ Rèn luyện kỹ năng xây dựng thuật toán cho bài toán.
- ❖ Hiểu vững cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối hoặc liệt kê các bước.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực tính toán, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

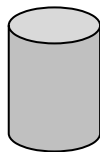
- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động khởi tạo/tạo tình huống:**

- Mục đích: Củng cố lại kiến thức về thuật toán
- Phương pháp/Kỹ thuật: Hỏi đáp
- Hình thức tổ chức: Kiểm tra bài cũ
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen
- Sản phẩm: Hs viết được thuật toán hoán đổi 2 số nguyên

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv Đưa câu hỏi



a



b

Để hoán đổi lượng nước ở 2 thùng ta thực hiện như thế nào?

Hs:Trả lời dùng 1 thùng trung gian tg

Gv: Tương tự như VD trên Viết thuật toán hoán đổi 2 số nguyên a,b cho nhau?

Hs:Lên bảng viết

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục đích: Tiết bài tập hôm nay sẽ giúp cho các em nắm vững thêm lý thuyết và vận dụng để giải được các bài toán cụ thể.

- Phương pháp/Kỹ thuật: Thảo luận nhóm

- Hình thức tổ chức: Làm việc nhóm

- Phương tiện dạy học: SGK, giấy A₀

-Sản phẩm: Học sinh viết được thuật toán bài tập sắp xếp dãy A thành dãy không tăng

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Bài tập 3	
<p>II. Bài tập:</p> <p>3. Bài tập 3:</p> <p>Bài toán sắp xếp đảo.</p> <p>Cho dãy A gồm N số nguyên. Cần sắp xếp các số hạng để dãy A trở thành dãy không tăng.</p> <p>* Xác định bài toán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Input: Dãy A gồm N số nguyên $a_1, a_2, \dots, a_N$ - Output: Dãy A đã được sắp xếp thành dãy không tăng. <p>* Ý tưởng: Với mỗi cặp số hạng đứng liền kề trong dãy, nếu số trước lớn hơn số sau thì ta đổi chỗ chúng cho nhau.</p> <p>* Thuật toán:</p> <p>+ Cách liệt kê:</p> <p>B1: Nhập N và các số hạng $a_1, a_2, \dots, a_N$;</p> <p>B2: $M \leftarrow N$;</p> <p>B3: Nếu $M < 2$ thì đưa ra dãy A đã được sắp xếp rồi kết thúc.</p> <p>B4: $M \leftarrow M - 1, i \leftarrow 0$;</p> <p>B5: $i \leftarrow i + 1$;</p> <p>B6: Nếu $i > M$ thì quay lại B3;</p> <p>B7: Nếu $a_i < a_{i+1}$ thì trao đổi a_i và a_{i+1} cho nhau;</p> <p>B8: Quay lại B5;</p> <p>+ Sơ đồ khối:</p> <p>* Kiểm tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cho dãy số 25 36 48 1 5 97 ❖ Kết quả : 97 48 36 25 5 1 	<p>GV: Giới thiệu bài toán và nêu yêu cầu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Học sinh thực hiện làm vào giấy nháp trong 7 phút. ❖ Một HS lên bảng trình bày ❖ Lớp nhận xét. <p>HS: Hoạt động</p> <p>GV: Nhận xét kết quả cuối cùng.</p>

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Hệ thống lại kiến thức, kỹ năng để chuẩn bị kiểm tra 1 tiết
- **Phương pháp:** Vấn đáp gợi mở
- **Hình thức tổ chức:** Sơ đồ tư duy

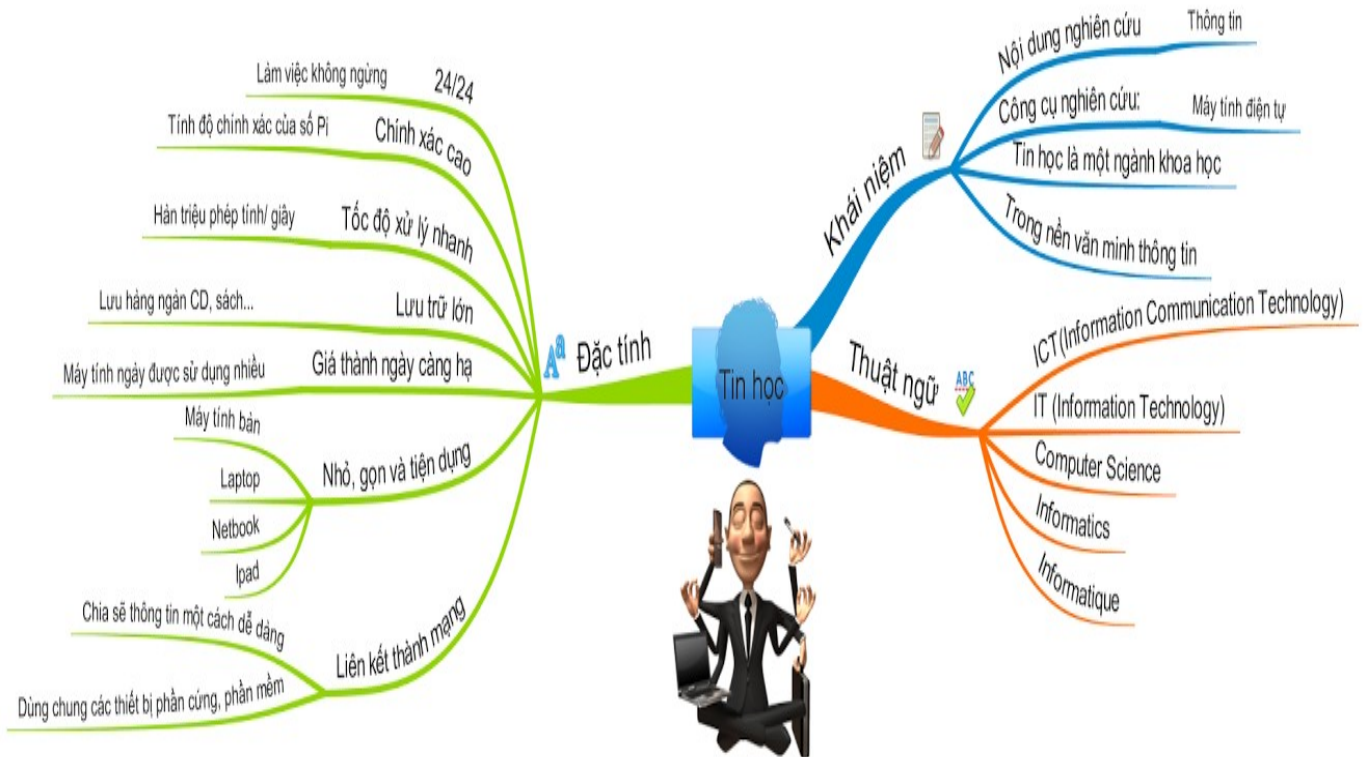
-Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

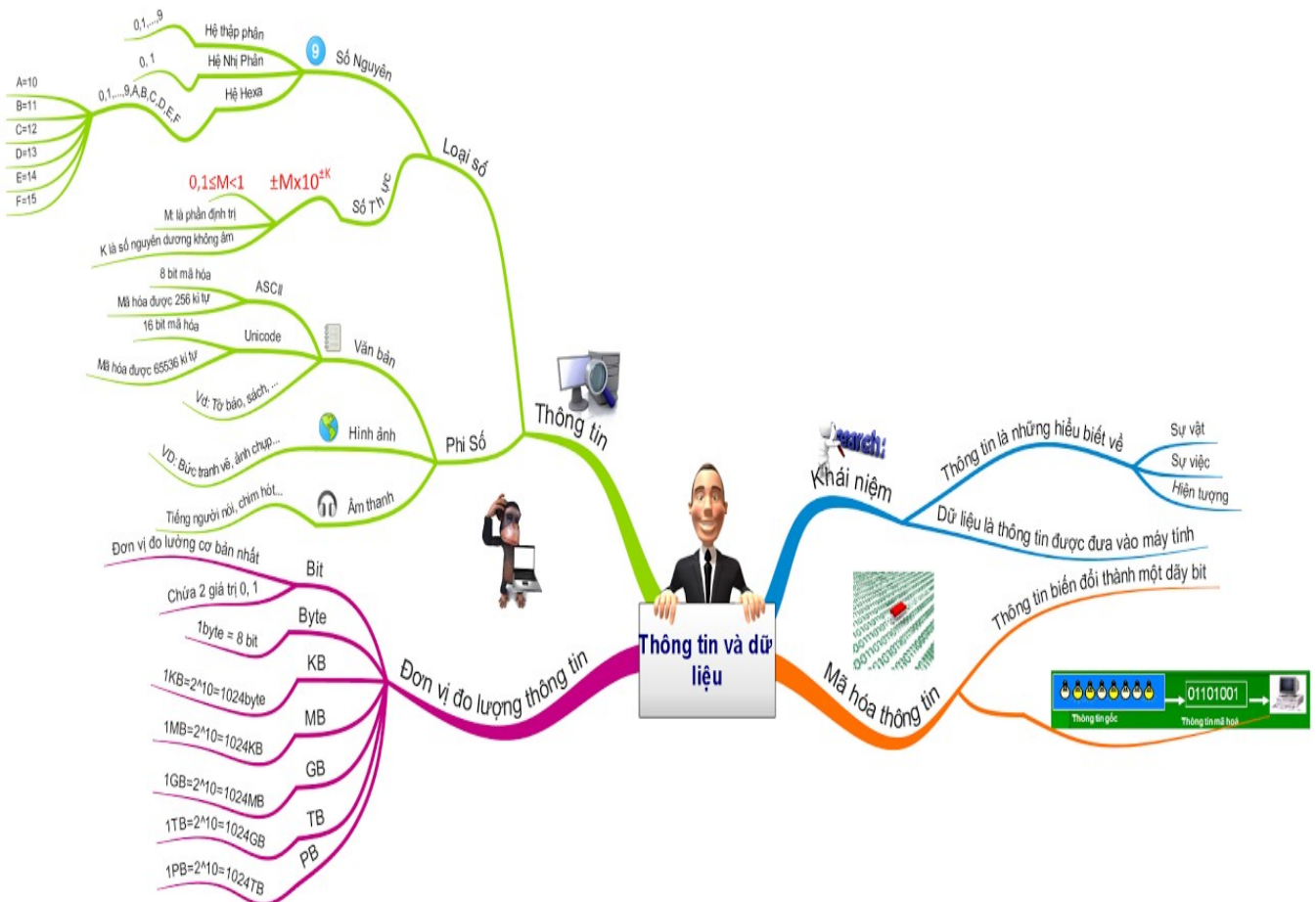
Gv: Giao dự án Hs về nhà vẽ sơ đồ tư duy ra giấy A₀

Hs: Vẽ sơ đồ tư duy=> Minh họa

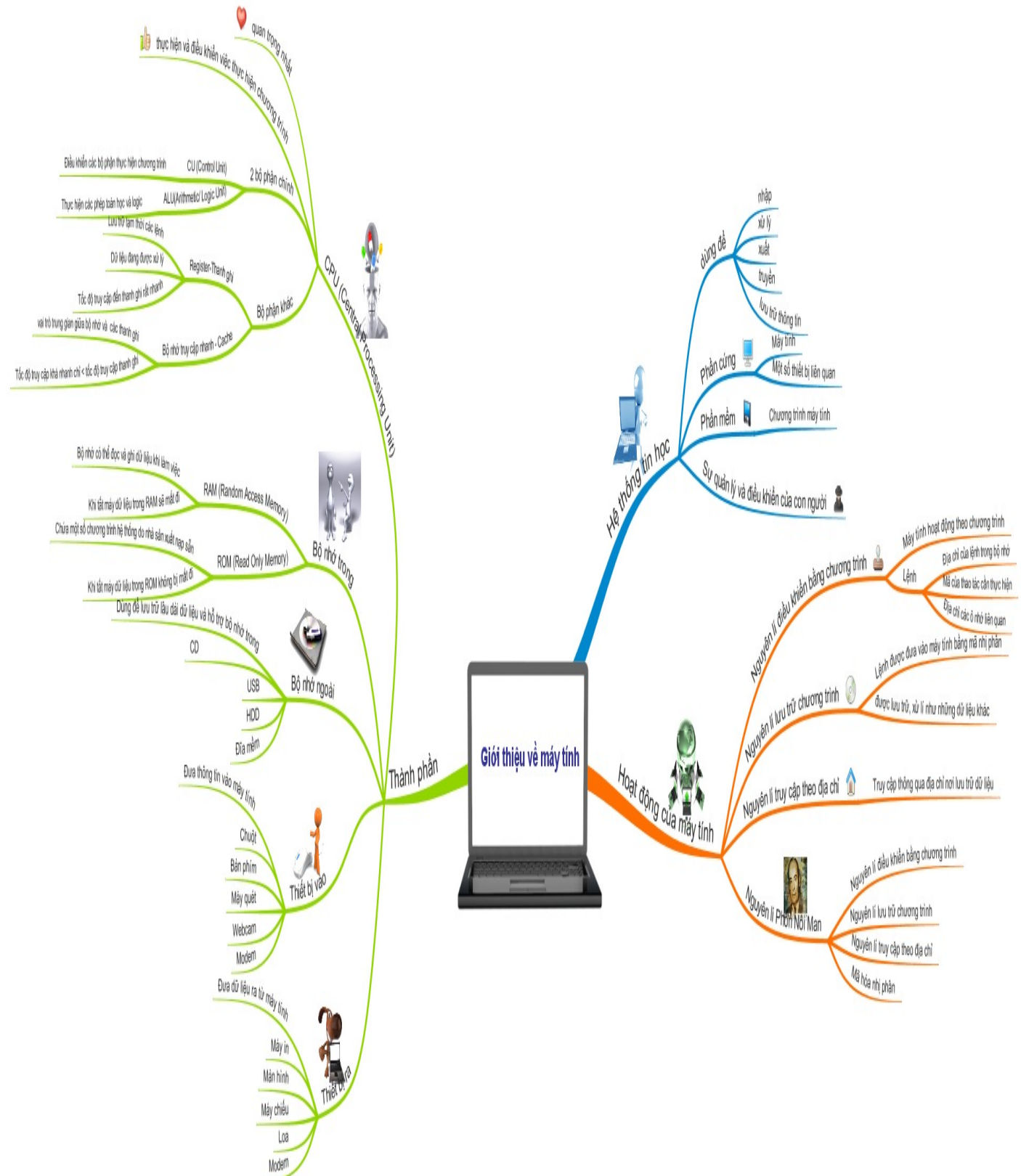
Bài 1:



Bài 2:



Bài 3:



Bài 4:**4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng**

Gv: Yc học sinh về nhà trả lời các câu hỏi ở SBT từ bài 1->4

Hs: Nhận nhiệm vụ

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN

1. Hướng dẫn học bài cũ: Hệ thống lại kiến thức từ bài 1->4

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Kiểm tra 1 tiết (Trắc nghiệm 60%, tự luận 40%)
- Ôn tập từ bài 1->4

Tiết
16

Tên bài dạy
KIỂM TRA 1 TIẾT

I. MỤC TIÊU
1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm thông tin, các dạng thông tin, mã hóa thông tin
- ❖ Biết đơn vị đo thông tin là bit và các bội số của nó.
- ❖ Biết khái niệm mã hóa thông tin và mã hóa.
- ❖ Biết các hệ đếm cơ số 2, 16 trong biểu diễn thông tin.
- ❖ Biết chức năng, sơ đồ cấu trúc, các thiết bị chính của máy tính
- ❖ Biết máy tính hoạt động theo nguyên lý Phôn Nôi-man.
- ❖ Biết khái niệm bài toán và thuật toán.
- ❖ Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối hoặc liệt kê.

2. Kỹ năng:

- ❖ Bước đầu mã hóa được số nguyên, xâu kí tự thành dãy bit.
- ❖ Xây dựng thuật toán giải các bài toán đơn giản.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực tự học, năng lực tính toán, năng lực giải quyết vấn đề.

II. HÌNH THỨC KIỂM TRA

Trắc nghiệm (60%) + Tự luận(40%), theo từng mức độ.

C. KHUNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA

Tên Chủ đề (nội dung, chương)	Nhận biết (cấp độ 1)	Thông hiểu (cấp độ 2)	Vận dụng	
			Cấp độ thấp (cấp độ 3)	Cấp độ cao (cấp độ 4)
Thông tin và dữ liệu Số tiết (Lý thuyết /TS tiết): 3 / 21	- Biết khái niệm thông tin, các dạng thông tin. - Biết khái niệm mã hóa thông tin và mã hóa	Biết đơn vị đo thông tin là bit và các bội số của nó.	- Bước đầu mã hóa được số nguyên, xâu kí tự thành dãy bit - Biết các hệ đếm cơ số 2, 16 trong biểu diễn thông tin	
Số câu: 8 Số điểm: 4 Tỉ lệ: 40 . %	Số câu: 3 Số điểm: 1. 5	Số câu: 1 Số điểm: 0. 5	Số câu: 4 Số điểm: 2	Số câu: Số điểm:
Giới thiệu về máy tính. Số tiết (Lý thuyết /TS tiết): 2 / 21	- Biết chức năng, sơ đồ cấu trúc, các thiết bị chính của máy tính. - Biết máy tính hoạt động theo nguyên lý Phôn Nôi-man			
Số câu : 3 Số điểm: 1. 5	Số câu: 3 Số điểm: 1,5	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:

Tỉ lệ 20%				
Bài toán và thuật toán Số tiết (Lý thuyết /TS tiết): 8 / 21	- Biết khái niệm bài toán và thuật toán.	- Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối hoặc liệt kê.	- Xây dựng thuật toán giải các bài toán đơn giản.	
Số câu : 3 Số điểm: 4 Tỉ lệ 40%	Số câu: 1 Số điểm: 0. 5	Số câu: 1 Số điểm: 0. 5	Số câu: 1 Số điểm: 4	Số câu: Số điểm:

D. ĐỀ KIỂM TRA: Gồm có 4 mã đề**1. Đề kiểm tra: Có đề đính kèm.****2. Hướng dẫn chấm:****TRẮC NGHIỆM: Mỗi câu đúng 0,5đ****Mã đề: 134**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												

TỰ LUẬN:**Câu 1(2đ):** Ta có 1GB -> 1024MB

40GB -> x=?

$$X = 40 \times 1024 = 40960 \text{ MB}$$

1đ

Theo bài ra 1 cuốn sách A -> 5MB

$$Y = ? \quad \leftarrow 40960$$

$$Y = 40960 / 5 = 8192 \text{ cuốn sách A}$$

1đ

Câu 2(2đ): Xác định bài toán**0,25đ****Ý tưởng****0,25đ****Thuật toán****1,5đ**

B1: Nhập x giây

B2: gio:=x div 3600;

B3: x:=x mod 3600;

B4: phut:=x div 60;

B5: x:=x mod 60;.

B6: Thông báo gio, phut, x(giay) rồi kết thúc.

Câu 3: Dành cho lớp 10A

B1: Tôi bốc 2 bi

B2: Bạn kia bốc X bi

B3: Tôi bốc (4-X) bi

B4: Nếu còn 1 bi thì “Tuyên bố thắng cuộc”. Dừng chơi.

B5: Quay lại Bước 2

E. THỐNG KÊ KẾT QUẢ KIỂM TRA

Lớp	SS	Giỏi (≥ 8)	Khá (6. 5 -7. 9)	TB (5 – 6. 4)	Yếu (2 - 4. 9)	Kém (<2)
10 A						

ĐỀ GỐC MC-MIX

[<g>]Phần I: Trắc nghiệm khách quan (6đ)[</g>]

Câu 1: Hãy chọn phương án ghép đúng. Thông tin là ...

- A. Hiểu biết về một thực thể B. Hình ảnh và âm thanh.
C. Văn bản và số liệu D. Cả A, B và C.

[
]

Câu 2: Hiện tại, máy tính chưa thu thập và xử lý được dạng thông tin nào sau đây?

- A. Mùi vị B. Văn Bản C. Video D. Âm thanh

[
]

Câu 3: Lựa chọn câu sai trong các phương án sau:

- A. 3 Byte = 24 Bit B. 8Bit = 1Byte C. 1GB = 1024TB D. 1000KB = 1MB

[
]

Câu 4: Muốn máy tính xử lý được, thông tin cần được biến đổi thành một dãy Bit. Cách biến đổi như vậy được gọi là ...

- A. Mã hóa B. Mã giả C. Hoán đổi D. Tráo đổi

[
]

Câu 5: Phương án nào sau đây là biểu diễn dạng nhị phân của số nguyên 19 trong máy tính? $(17)_{10} \rightarrow (?)_2$

- A. 10011 B. 10010 C. 11001 D. 11010

[
]

Câu 6: Trong máy tính, số nguyên 345,67 sẽ được biểu diễn dạng dấu phẩy động như thế nào?

- A. 0. 34567x10³ B. 345. 67x10¹ C. 0. 34567x10⁻³ D. 0. 34567x10¹

[
]

Câu 7: Trong máy tính, thiết bị nào có chức năng thực hiện và điều khiển việc thực hiện chương trình?

- A. CPU B. RAM C. ROM D. Ổ cứng

[
]

Câu 8: Trong máy tính, thông tin đang xử lý được lưu trữ ở trên thiết bị gì?

- A. RAM B. ROM C. CPU D. Ổ cứng

[
]

Câu 9: Mã hóa nhị phân, điều khiển bằng chương trình, lưu trữ chương trình và truy cập theo địa chỉ tạo thành một nguyên lý chung gọi là nguyên lý gì?

- A. Nguyên lý Phôn-nôi-man B. Nguyên lý điều khiển bằng chương trình
C. Nguyên lý lưu trữ chương trình D. Nguyên lý mã hóa nhị phân

[
]

Câu 10: Thuật toán là một dãy hữu hạn các ... được sắp xếp theo một trình tự xác định. Em hãy điền từ còn thiếu vào chỗ trống?

- A. Thao tác B. bước C. bài toán D. thông tin

[
]

Câu 11: Thuật toán sau giải bài toán gì?

B1: Nhập vào a và b

B2: Tính $S \leftarrow (a+b) \times 2$

B3: Thông báo kết quả S và kết thúc.

- A. Tính chu vi hình chữ nhật B. Tính diện tích hình chữ nhật
C. Tính tổng của hai số D. Cả A B C đều đúng.

[
]

Câu 12: Nếu quy định Nam là 0 nữ là 1. Phương án mã hóa nào sau đây sẽ cho ta biết một hàng dọc gồm 8 bạn được xếp xen kẽ 2 nam 2 nữ 2 nam 2 nữ.

- A. 00110011 B. 11001100 C. 01010101 D. 10101010

[<g>]Phần II: Tự luận (4đ)[</g>]

Câu 1: Một cuốn sách A gồm 200 trang (có hình ảnh) nếu lưu trữ trên đĩa chiếm khoảng 5MB.

Hỏi một đĩa cứng 40GB thì có thể chứa được khoảng bao nhiêu nhiều cuốn sách có lượng thông tin sắp xỉ như cuốn sách A?

Câu 2: Nhập vào thời gian 1 công việc nào đó là x giây. Hãy chuyển đổi và viết ra màn hình số thời gian trên dưới dạng bằng bao nhiêu giờ, bao nhiêu phút, bao nhiêu giây.

(Trong đó Mod: chia lấy dư , DIV: Chia lấy nguyên)

VD: $7 \bmod 2 = 1$; $7 \text{ div } 2 = 3$

Câu 3(Dành cho lớp 10A): Hai người luân phiên nhau bốc từ 1 đến 3 viên bi. Có 15 bi, ai bốc viên bi thứ 15 sẽ là người thua cuộc. Em là người bốc đầu tiên hãy nghĩ cách để mình luôn thắng cuộc.

Họ và tên:

Lớp:

134

Phần I: Trắc nghiệm khách quan (6đ)

Câu 1: Trong máy tính, thông tin đang xử lý được lưu trữ ở trên thiết bị gì?

- A. RAM B. ROM C. CPU D. Ổ cứng

Câu 2: Hãy chọn phương án ghép đúng. Thông tin là ...

- A. Hình ảnh và âm thanh. B. Văn bản và số liệu
 C. Hiểu biết về một thực thể D. Cả A, B và C.

Câu 3: Mã hóa nhị phân, điều khiển bằng chương trình, lưu trữ chương trình và truy cập theo địa chỉ tạo thành một nguyên lý chung gọi là nguyên lý gì?

- A. Nguyên lý mã hóa nhị phân B. Nguyên lý điều khiển bằng chương trình
 C. Nguyên lý lưu trữ chương trình D. Nguyên lý Phôn-nôi-man

Câu 4: Lựa chọn câu sai trong các phương án sau:

- A. 8Bit = 1Byte B. 1GB = 1024TB C. 3 Byte = 24 Bit D. 1000KB = 1MB

Câu 5: Trong máy tính, thiết bị nào có chức năng thực hiện và điều khiển việc thực hiện chương trình?

- A. RAM B. Ổ cứng C. ROM D. CPU

Câu 6: Thuật toán sau giải bài toán gì?

B1: Nhập vào a và b

B2: Tính $S \leftarrow (a+b) \times 2$

B3: Thông báo kết quả S và kết thúc.

- A. Tính chu vi hình chữ nhật B. Tính diện tích hình chữ nhật
 C. Tính tổng của hai số D. Cả A B C đều đúng.

Câu 7: Hiện tại, máy tính chưa thu thập và xử lý được dạng thông tin nào sau đây?

- A. Âm thanh B. Video C. Mùi vị D. Văn Bản

Câu 8: Muốn máy tính xử lý được, thông tin cần được biến đổi thành một dãy Bit. Cách biến đổi như vậy được gọi là ...

- A. Hoán đổi B. Mã giả C. Tráo đổi D. Mã hóa

Câu 9: Phương án nào sau đây là biểu diễn dạng nhị phân của số nguyên 19 trong máy tính? $(17)_{10} \rightarrow (?)_2$

- A. 11001 B. 10011 C. 10010 D. 11010

Câu 10: Nếu quy định Nam là 0 nữ là 1. Phương án mã hóa nào sau đây sẽ cho ta biết một hàng dọc gồm 8 bạn được xếp xen kẽ 2 nam 2 nữ 2 nam 2 nữ.

- A. 00110011 B. 11001100 C. 01010101 D. 10101010

Câu 11: Thuật toán là một dãy hữu hạn các ... được sắp xếp theo một trình tự xác định. Em hãy điền từ còn thiếu vào chỗ trống?

- A. bước B. Thao tác C. bài toán D. thông tin

Câu 12: Trong máy tính, số nguyên 345,67 sẽ được biểu diễn dạng dấu phẩy động như thế nào?

- A. 0.34567×10^{-3} B. 0.34567×10^3 C. 0.34567×10^1 D. 345.67×10^1

Phần trả lời trắc nghiệm

Câu 1: Một cuốn sách A gồm 200 trang (có hình ảnh) nếu lưu trữ trên đĩa chiếm khoảng 5MB. Hỏi một đĩa cứng 40GB thì có thể chứa được khoảng bao nhiêu cuốn sách có lượng thông tin sấp xỉ như cuốn sách A?

VD: $7 \bmod 2 = 1$; $7 \operatorname{div} 2 = 3$

[illegible]

Trang 57

Tiết
17

Tên bài dạy
NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết được khái niệm ngôn ngữ máy, hợp ngữ và ngôn ngữ bậc cao.

2. Kỹ năng:

- ❖ Ghi nhớ việc cần dịch từ ngôn ngữ bậc cao, hợp ngữ sang ngôn ngữ máy.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sử dụng NN.**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động khởi tạo/Tạo tình huống:**

- Mục đích: Biết khái niệm chương trình, ngôn ngữ lập trình.
- Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở.
- Hình thức tổ chức: Hỏi đáp, cá nhân làm việc
- Phương tiện dạy học: SGK, bảng đen, máy chiếu
- Sản phẩm: Hs biết khái niệm chương trình, Ngôn ngữ lập trình.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi

Cho thuật toán sau: Tính diện tích mảnh vườn bên trong có cái giếng

Thuật toán:

B1: Nhập a, b, R

B2: $S := ab - 3.14R^2$

B3: Thông báo kết quả S và kết thúc.

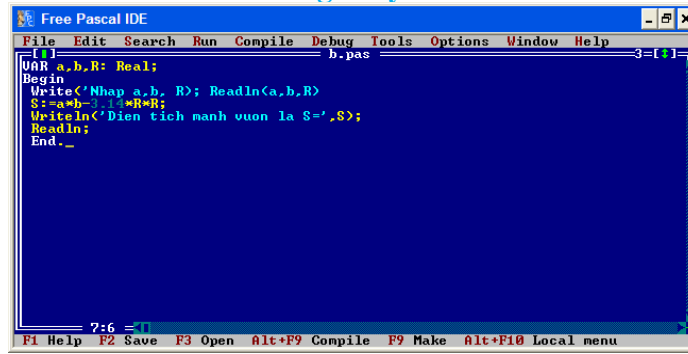
Với thuật toán trên khi đưa vào máy tính có thể hiểu và thực hiện được chưa?

HS: Trả lời chưa thực hiện được

-Ta cần diễn tả thuật toán bằng Ngôn ngữ sao cho máy tính có thể thực hiện được. Kết quả diễn tả thuật toán như vậy cho ta một chương trình.

- Ngôn ngữ để viết chương trình gọi là NNLT

Gv: Nhận xét => Minh họa trên máy chiếu bằng NNLT Pascal về VD trên.



Gv: Đặt câu hỏi

Máy tính có những NNLT nào ?0977133744

Hs: Dựa SGK trả lời

Gv: Nhận xét rồi chốt vấn đề để hiểu rõ hơn chúng ta đi tìm hiểu bài mới.

2. Hoạt động Hình thành kiến thức mới:

- Mục tiêu: Biết khái niệm NN máy, NN hợp ngữ, NNLT Bậc cao.
- Phương pháp/Kỹ thuật: Vấn đáp gợi mở, thảo luận nhóm.
- Hình thức tổ chức: Làm việc nhóm
- Phương tiện: SGK, Bảng, giấy A0
- Sản phẩm: Học sinh biết khái niệm NN máy, Hợp ngữ, NNLT Bậc cao.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>Gv: -Giao dự án Hs về nhà tự tìm hiểu rồi lên trình bày</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chia lớp thành 3 nhóm : - Nhóm 1: Tìm hiểu về NN máy? - Nhóm 2: Tìm hiểu về Hợp ngữ? - Nhóm 3: Tìm hiểu về NNLT Bậc cao? <p>Hs: Thảo luận ở nhà ghi trên giấy A₀ rồi từng nhóm lên trình bày.</p> <p>Gv: Y/c nhóm 1 lên trình bày về NN máy?</p> <p>Hs: Lên bảng trình bày về NN máy</p> <p>Gv: Y/c các nhóm khác góp ý-> chốt vấn đề</p>	<p>1. Ngôn ngữ máy</p> <ul style="list-style-type: none"> - Là ngôn ngữ duy nhất mà máy có thể hiểu được và thực hiện. - Chương trình viết bằng ngôn ngữ khác muốn thực hiện được phải được dịch ra ngôn ngữ máy bằng 1 chương trình dịch - Lệnh viết ở dạng mã nhị phân hoặc hexa nên không thuận lợi. <p>-VD: 0000 00101100</p> <p>Lệnh này thực hiện đọc giá trị bắt đầu từ địa chỉ 00101100</p> <p>2. Hợp ngữ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng một số từ đơn giản để thực hiện lệnh trong
<p>Gv: Y/c nhóm 2 lên trình bày về NN hợp</p>	

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>ngữ?</p> <p>Hs: Lên bảng trình bày về NN hợp ngữ</p> <p>Gv: Y/c các nhóm khác góp ý-> chốt vấn đề</p> <p>Gv: Y/c nhóm 1 lên trình bày về NNLT bậc cao?</p> <p>Hs: Lên bảng trình bày về NNLT Bậc cao?</p> <p>Gv: Y/c các nhóm khác góp ý-> chốt vấn đề</p> <p>Đưa ra một số NNLT bậc cao để Hs biết.</p>	<p>các thanh ghi</p> <p>- Chương trình viết bằng hợp ngữ được dịch ra ngôn ngữ máy nhờ chương trình hợp dịch.</p> <p>-VD 1: ADD AX, BX</p> <p>Lệnh này thực hiện cộng giá trị ở 2 thanh ghi và lưu vào thanh ghi AX</p> <p>3. Ngôn ngữ bậc cao</p> <p>- Là ngôn ngữ gần với ngôn ngữ tự nhiên, tính độc lập cao, ít phụ thuộc vào loại máy tính.</p> <p>- Có nhiều NNBC như: PASCAL, C++, JAVA, BASIC. . . .</p> <p>- Mỗi chương trình viết bằng NNBC được dịch ra ngôn ngữ máy nhờ chương trình dịch.</p> <p>-VD: Write(' Nhập vào 2 số a và b'); Read(a); Read(b); x:= - b/a;</p>

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Nhằm củng cố lại kiến thức đã học về NN máy, hợp ngữ, NNLT Bậc cao.

Gv:-Chốt lại các ý chính của bài học

- Thế nào là ngôn ngữ lập trình, ngôn ngữ máy, hợp ngữ, ngôn ngữ bậc cao.
- Chương trình dịch.

- Y/c Hs làm bài tập luyện tập sau

Hs: Làm bài tập trắc nghiệm sau:

Câu 1:Ngôn ngữ nào sau đây máy có thể trực tiếp hiểu và thực hiện được?

- A. Ngôn ngữ Pascal
- B. Ngôn ngữ bậc cao.
- C. Hợp ngữ.
- D. Ngôn ngữ máy.

Câu 2: Ngôn ngữ máy là gì ?

- A. là bất cứ ngôn ngữ lập trình nào mà có thể mô tả thuật toán để giao cho máy tính thực hiện
- B. là ngôn ngữ duy nhất mà máy tính có thể hiểu và thực hiện được
- C. là ngôn ngữ gần với ngôn ngữ tự nhiên, có tính độc lập cao và không phụ thuộc vào các loại máy
- D. Một phương án khác

Câu 3: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng nhất về ngôn ngữ bậc cao ?

- A. là loại ngôn ngữ mô tả thuật toán dưới dạng văn bản theo những quy ước nào đó và hoàn toàn không phụ thuộc vào các máy tính cụ thể
- B. là loại ngôn ngữ mà máy tính không thực hiện trực tiếp được . Trước khi thực hiện phải dịch ra ngôn ngữ máy .
- C. là ngôn ngữ gần với ngôn ngữ tự nhiên, có tính độc lập cao và không phụ thuộc vào các loại máy.
- D.là loại ngôn ngữ có thể mô tả được mọi thuật toán

Câu 4: Hợp ngữ là

- A. Ngôn ngữ trong các lệnh sử dụng một số từ tiếng Anh
- B.Ngôn ngữ máy tính có thể trực tiếp hiểu được

- C. Ngôn ngữ gần với ngôn ngữ tự nhiên, có tính độc lập cao, ít phụ thuộc vào các loại máy cụ thể
- D. Ngôn ngữ trong các lệnh sử dụng một số từ tiếng Việt

4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

- Mục đích: Biết được vì sao NNLT bậc cao được sử dụng nhiều trong lập trình

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đưa ra câu hỏi thảo luận của 3 nhóm như sau

Vì sao phải phát triển các NNLT bậc cao?

Hs: Trả lời

Phải phát triển các ngôn ngữ bậc cao là vì để phù hợp với sự phát triển của khoa học kỹ thuật đặc biệt là công nghệ sản xuất máy tính, để tạo ra môi trường làm việc dễ dàng cho các nhà lập trình và đông đảo người dùng. Cũng nhờ đó mới phát triển nhanh nguồn nhân lực lập trình nói riêng và ứng dụng tin học nói chung.

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

- Cần nắm:

Thế nào là chương trình, NNLT?

Khái niệm NN máy, Hợp ngữ, NNLT bậc cao.

- Trả lời các câu hỏi: 1-2/46 (SGK)

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Giải bài toán trên máy tính

- Chuẩn bị:

Để giải bài toán trên máy tính cần thực hiện qua những bước nào?

Trong các bước đó bước nào quan trọng nhất? Vì sao?

Tiết
18

Tên bài dạy

GIẢI BÀI TOÁN TRÊN MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

Biết các bước cơ bản khi tiến hành giải toán trên máy tính: xác định bài toán, xây dựng và lựa chọn thuật toán, lựa chọn cấu trúc dữ liệu, viết chương trình, hiệu chỉnh, đưa ra kết quả và hướng dẫn sử dụng.

2. Kỹ năng:

❖ Thực hiện được một số bước để giải bài toán đơn giản trên máy tính.

3. Thái độ: Rèn luyện tính khoa học khi làm một việc nào đó: lập kế hoạch, làm theo kế hoạch.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực tính toán.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi tạo/ Tạo tình huống:

- Mục đích: Biết giải bài toán trên máy tính thực hiện qua 5 bước.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Tìm hiểu các bước giải bài toán trên máy tính.	
Gv: Đặt vấn đề: Máy tính là công cụ hỗ trợ con người rất nhiều trong cuộc sống, nhưng để cho máy thực hiện giải bài toán thì ta phải đưa lời giải bài toán đó vào máy dưới dạng các lệnh. <i>Vậy các bước để giải một bài toán là gì?</i> Hs: Dựa SGK trả lời có 5 bước	- Việc giải bài toán trên máy tính thường được tiến hành theo 5 bước: <i>Bước 1: Xác định bài toán;</i> <i>Bước 2: Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán;</i> <i>Bước 3: Viết chương trình;</i> <i>Bước 4: Hiệu chỉnh;</i> <i>Bước 5: Viết tài liệu;</i>

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục tiêu:

Biết các bước cơ bản khi tiến hành giải toán trên máy tính: xác định bài toán, xây dựng và lựa chọn thuật toán, lựa chọn cấu trúc dữ liệu, viết chương trình, hiệu chỉnh, đưa ra kết quả và hướng dẫn sử dụng.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
	<p>3. Viết chương trình:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lựa chọn cách tổ chức dữ liệu và sử dụng ngôn ngữ lập trình để diễn tả đúng thuật toán. - Nên chọn ngôn ngữ lập trình phù hợp với bài toán. <p>4. Hiệu chỉnh:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục đích: Sửa các lỗi còn lại của chương trình. - Cách hiệu chỉnh: <ul style="list-style-type: none"> + Dùng các bộ input mà mình biết đáp án. + Chạy chương trình, so sánh kết quả thu được với kết quả đúng. - Ví dụ: Kiểm chứng tính đúng đắn của thuật toán tính tổng. - Trường hợp $N = 0$ thì $S = 0$ - $N > 0$: $S = 1 + 2 + \dots + n$ <p>5. Viết tài liệu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tài liệu phải mô tả bài toán, thuật toán, thiết kế chương trình, kết quả thử nghiệm và hướng dẫn sử dụng.

3. Hoạt động luyện tập:

-Mục đích: Củng cố lại các kiến thức đã được học

Gv: Đặt câu hỏi

Nhóm 1,3: Thảo luận

-Viết thuật toán tìm USCLN của 2 số nguyên dương M, N được nhập từ bàn phím?

Nhóm 2,4: Với thuật toán trên cần bộ dữ liệu tiêu biểu nào để kiểm tra thuật toán

Hs: Thảo luận rồi lên bảng trình bày

Câu 1:

*Xác định bài toán:

Input: M, N nguyên dương

Output: Tìm $USCLN(M, N) = ?$

*Ý tưởng:

-Nếu $M = N$ thì $USCLN = M$

-Nếu $M > N$ thì $USCLN(M - N, N)$;

-Nếu $M < N$ thì $USCLN(M, N - M)$;

*Xây dựng thuật toán:

B1: Nhập M, N nguyên dương

B3: Nếu $M = N$ thì Thông báo $USCLN(M, N) = M$, rồi kết thúc.

B4: Nếu $M > N$ thì $M = M - N$, quay lại B2

B5: $N = N - M$, quay lại B2

Câu 2: Với thuật toán trên cần các bộ dữ liệu tiêu biểu sau

+ $M = 15, N = 5$

+ $M = 5, N = 5$

+ $M = 5, N = 15$

4. Hoạt động vận dụng/mở rộng:

Mục đích: Giao bài tập về nhà để học sinh tìm hiểu thêm một số thuật toán

Gv: Ra bài tập về nhà

Câu 1: Viết thuật toán tìm BSCNN của 2 số nguyên dương M,N

Câu 2: Viết thuật toán giải hệ phương trình $\begin{cases} ax+by=c \\ dx+ey=f \end{cases}$ với hệ số nhập từ bàn phím

Câu 3: Em hãy đề xuất bộ dữ liệu tiêu biểu về giải hệ phương trình ở câu 2?

Hs: Ghi bài tập về nhà

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

- Để giải 1 bài toán trên máy tính cần thực hiện qua 5 bước:

Bước 1: Xác định bài toán;

Bước 2: Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán;

Bước 3: Viết chương trình;

Bước 4: Hiệu chỉnh;

Bước 5: Viết tài liệu;

2. Hướng dẫn học sinh chuẩn bị bài mới:

+ Tiết sau: Phần mềm máy tính

+ Chuẩn bị: Xem bài mới

Trả lời câu hỏi:

a. Thế nào là phần mềm hệ thống ? Phần mềm ứng dụng ?

b. Hãy kể tên một số phần mềm ứng dụng mà em biết ?

Tên bài dạy
PHẦN MỀM MÁY TÍNH

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm phần mềm máy tính.
- ❖ Phân biệt được phần mềm hệ thống và phần mềm ứng dụng.

2. Kỹ năng:

- ❖ Phân biệt được phần mềm hệ thống và phần mềm ứng dụng.
- ❖ Nhận biết được một số phần mềm phục vụ cho việc học tập, ví dụ: Windows, Word, Internet Explore ...

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới:

- ❖ Năng lực giải quyết vấn đề
- ❖ Năng lực hợp tác, thuyết trình trước đám đông
- ❖ Năng lực Công nghệ thông tin

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- Phương pháp thuyết trình, đặt vấn đề, vấn đáp, thảo luận nhóm và dạy học theo hướng phát triển năng lực học sinh

- Kỹ thuật đặt câu hỏi
- Kỹ thuật giao nhiệm vụ
- Kỹ thuật tranh luận
- Kỹ thuật giải quyết vấn đề theo nhóm

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Giáo án, SGK, Sách giáo viên, giáo án, máy tính và các video minh họa.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

- Mục tiêu: Biết máy tính hoạt động được phải có phần mềm
- Hình thức tổ chức: Kiểm tra miệng

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi

?1 Theo em một máy tính chưa có phần mềm có hoạt động được không ? Vì sao?

Hs: Trả lời

Một máy tính chưa có phần mềm không thể hoạt động được bởi vì phần mềm gồm các chương trình, mà chương trình là một dãy lệnh chỉ cho máy biết điều cần làm tại mỗi thời điểm. Cho nên không có phần mềm trong máy tính thì máy không thể hoạt động được. Chẳng hạn, khi không có hệ điều hành (là một phần mềm) thì máy tính sẽ không hoạt động được.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

-Mục tiêu:

- ❖ Biết khái niệm phần mềm máy tính.
- ❖ Phân biệt được phần mềm hệ thống và phần mềm ứng dụng.

GV: Cho HS thảo luận về một số phần mềm hay dùng như: Chat, nghe nhạc, duyệt web ... rồi từ đó dẫn dắt vào bài mới.

HOẠT ĐỘNG CỦA THẦY VÀ TRÒ	NỘI DUNG KIẾN THỨC
Hoạt động 1: Tìm hiểu khái niệm phần mềm	
<p>Gv: Đặt vấn đề: Phần mềm là gì?</p> <p>Để trả lời câu hỏi này GV đặt một số câu hỏi để HS phát biểu được khái niệm phần mềm.</p> <p>?1 Nêu khái niệm bài toán? Để giải bài toán trên máy tính ta thực hiện các bước nào?</p> <p>?2 Sản phẩm chính sau khi giải bài toán trên máy tính là gì?</p> <p>Minh họa phần mềm giải PTB2</p> <p>Hs: Trả lời</p>	<p>1. Khái niệm phần mềm</p> <p>a. Khái niệm:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phần mềm máy tính là một chương trình nhằm thực hiện một nhiệm vụ hoặc giải quyết một bài toán nào đó. - Phần mềm máy tính là sản phẩm thu được sau khi thực hiện giải bài toán trên máy tính. - Chương trình đó có thể giải bài toán với nhiều bộ dữ liệu (Input) khác nhau.
Hoạt động 2: Nhận biết và phân loại phần mềm.	
<p>Đặt vấn đề: Bạn Minh có một máy tính nhưng chưa cài đặt bất cứ phần mềm nào. Em hãy đề xuất các phần mềm thông dụng để cài đặt cho máy bạn? Biết rằng bạn sử dụng máy tính để soạn thảo, nghe nhạc, tìm kiếm thông tin trên mạng internet, chơi game,...</p> <p>HS: Đề xuất những phần mềm cài đặt cho máy bạn Minh.</p> <p>GV: Chốt lại bằng một video để HS đánh giá kết quả.</p> <p>GV: Qua ví dụ ở trên ta thấy máy tính dù đơn giản đến đâu cũng phải có CPU, bàn phím, con chuột, màn hình và bộ chương trình. Vậy Chương trình (phần mềm) Có những loại nào? Đặc điểm của các loại?</p>	<p>2. Phân loại:</p> <p>Phần mềm hệ thống</p> <p>Phần mềm ứng dụng</p> <p>a. Phần mềm hệ thống:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Là những phần mềm có chức năng hỗ trợ, tạo môi trường làm việc cho hoạt động của những phần mềm khác trong quá trình hoạt động của máy tính Phần mềm hệ thống quan trọng nhất là hệ điều hành. VD: Hệ điều hành WINDOWS(XP, 7, 8, 10); UNIX, LINUX,... <p>b. Phần mềm ứng dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Là các phần mềm dùng để giải quyết những công việc thường gặp và các hoạt động mang tính nghiệp vụ. - Các loại phần mềm ứng dụng:

<p>GV: Tổ chức cho HS thảo luận nhóm</p> <p style="text-align: center;">THẢO LUẬN NHÓM</p> <p>Hai bàn là một nhóm. Tiến hành thảo luận nội dung sau:</p> <p>Hãy kể tên các loại phần mềm? Đặc điểm của các loại đó? Lấy ví dụ?</p> <p>HS: Thảo luận và ghi ra giấy A₀ trong vòng 6 phút.</p> <p>GV: Lấy một nhóm báo cáo sản phẩm</p> <p>HS: Báo cáo</p> <p>GV: Nhận xét và chốt thông qua sơ đồ tư duy</p> <p>Khi sử dụng máy tính thì phần mềm đầu tiên mà máy tính nào cũng cần có đó là Hệ điều hành (HĐH). Không có HĐH thì các phần mềm ứng dụng không thể thực hiện được. Sau đó cài đặt phần mềm ứng dụng nào vào máy thì tùy thuộc vào công việc của mỗi người muốn máy tính thực hiện.</p>	<p>+ Phần mềm chung: Được thiết kế theo yêu cầu chung của nhiều người. <i>Ví dụ: Microsoft Word, google Chrome, Windows Media player, Autocad,...</i></p> <p>+ Phần mềm riêng: Được thiết kế riêng theo đơn đặt hàng của tổ chức hay cơ quan. <i>Ví dụ: phần mềm quản lý tiền điện thoại, quản lý học sinh, phần mềm kế toán, ...</i></p> <p>+ Phần mềm công cụ: Là các phần mềm hỗ trợ cho việc làm ra các sản phẩm phần mềm khác. <i>VD: phần mềm Debugger, Turbo Pascal, Microsoft Access,...</i></p> <p>+ Phần mềm tiện ích: Giúp người dùng làm việc với máy tính thuận lợi hơn. <i>VD: PM sao chép dữ liệu (Tera Copy), diệt virus, dọn dẹp rác cho máy tính (ccleaner),...</i></p>
--	---

4. Hoạt động luyện tập:

Mục tiêu: Biết phân loại được phần mềm hệ thống, phần mềm ứng dụng, phần mềm công cụ, phần mềm tiện ích.

Củng cố bài học bằng trò chơi tiếp sức để phân loại phần mềm

Chia lớp ra làm hai đội. Đội 1 là dãy bàn bên tay trái của GV, đội 2 dãy bàn bên tay phải của GV

Luật chơi: Cử 2 thành viên đứng đầu dãy bàn. Lần lượt mỗi thành viên thực hiện

+ Bóc phần mềm yêu cầu phân loại của đội mình (nếu không biết dán vào đâu thì có thể hỏi ý kiến của cả đội), Dán phần mềm đó lên giấy A₀ đúng vào phần phân loại đã ghi sẵn.

+ Về vị trí xuất phát để bạn thứ 2 thực hiện

Đội nào hoàn thành trong thời gian sớm hơn được 8đ, mỗi phần mềm dán đúng vị trí được 2 điểm. Đội nào thắng cuộc sẽ có phần thưởng.

Đội 1 phân loại các phần mềm: HĐH windows 7; google chrome, word 2010, quản lý thư viện, ccleaner (phần mềm dọn dẹp rác cho máy tính)

Đội 2 phân loại các phần mềm: HĐH windows 10; windows media player, quản lí học sinh, turbo Pascal, BKAV, paint

Hs: Hoạt động

5. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

- Mục đích: Biết tầm quan trọng của phần mềm hệ thống chẳng hạn Hệ điều Hành

Gv: Đặt câu hỏi

Theo em, có thể thực hiện một phần mềm ứng dụng mà không cần hệ điều hành được không?

Hs: Trả lời

Khi thực hiện một phần mềm ứng dụng mà không có hệ điều hành thì không thể thực hiện được bởi vì nhờ hệ điều hành ta mới có thể giao tiếp được với máy, mới viết được những phần mềm máy tính.

V.HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

- Nắm khái niệm phần mềm máy tính, phân loại phần mềm.

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Học thuộc bài cũ, chuẩn bị trước bài mới:

Bài 8: Những ứng dụng của tin học.

Tổ 1: soạn nội dung mục 1, 2

Tổ 2: soạn nội dung mục 3, 4

Tổ 3: soạn nội dung mục 5, 6

Tổ 4: soạn nội dung mục 7, 8

Tiết
20

Tên bài dạy

NHỮNG ỨNG DỤNG CỦA TIN HỌC

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết được một số ứng dụng của tin học.
- ❖ Hiểu rõ hơn hiệu quả của việc ứng dụng vào các lĩnh vực của đời sống xã hội.

2. Kỹ năng:

- ❖ Biết ứng dụng của tin học vào việc học tập và sinh hoạt.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới:

- ❖ Năng lực hợp tác
- ❖ Năng lực giải quyết vấn đề
- ❖ Năng lực thuyết trình trước đám đông
- ❖ Năng lực sử dụng Phần mềm Powpoint

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án, máy chiếu

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

- Mục đích: Biết Tin học ứng dụng vào tất cả các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Yêu cầu hs Nhắc lại khái niệm Tin học?

Hs: Trả lời

Tin học là một ngành khoa học có mục tiêu là phát triển và sử dụng máy tính điện tử để nghiên cứu cấu trúc, tính chất của thông tin, phương pháp thu thập, lưu trữ, tìm kiếm, biến đổi, truyền thông tin và **ứng dụng vào các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội.**

Gv:

Đưa ra một số ví dụ về nhà hàng, quầy quán, công sở có ứng dụng của máy tính, từ đó làm cho HS có hứng thú với ứng dụng của tin học.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

-Mục đích:

- ❖ Biết được một số ứng dụng của tin học.
- ❖ Hiểu rõ hơn hiệu quả của việc ứng dụng vào các lĩnh vực của đời sống xã hội.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG CỦA THẦY VÀ TRÒ	NỘI DUNG KIẾN THỨC
GV: chiếu đoạn Video giới thiệu tổng thể những ứng dụng của Tin học trong thực tế cuộc sống. HS theo dõi Sau khi xem xong đoạn Video, GV chia lớp thành 4 nhóm theo bàn. Nhóm 1: Bàn 1 -2,	NHỮNG ỨNG DỤNG CỦA TIN HỌC

Nhóm 2: Bàn 3 – 4, Nhóm 3: Bàn 5 – 6, Nhóm 4: Bàn 7 – 8.
 Mỗi nhóm HS sẽ tiến hành thảo luận 2 mục trong SGK, ghi kết quả lên giấy Rôki.
 Nhóm 1: Mục 1 – 2
 Nhóm 2: Mục 3 – 4
 Nhóm 3: Mục 5 – 6
 Nhóm 4: Mục 7 – 8
 Thời gian: 7 phút

Các nhóm cử đại diện lần lượt lên bảng trình bày.
 Nhóm 1 trình bày:
 Các nhóm theo dõi, nhận xét, bổ sung.
 GV nhận xét, kết luận và đưa ra tư liệu minh hoạ

GV minh hoạ bằng cách demo một số chức năng của phần mềm QLHS được dùng phổ biến ở hầu hết các trường hiện nay.
 GV minh hoạ để làm phong phú thêm những ứng dụng của Tin học đã chuẩn bị sẵn trên Slide.

Nhóm 2 trình bày:
 Các nhóm theo dõi, nhận xét, bổ sung.
 GV nhận xét, kết luận và đưa ra tư liệu minh hoạ

Nhóm 3 trình bày:
 Các nhóm theo dõi, nhận xét, bổ sung.
 GV nhận xét, kết luận và đưa ra tư liệu minh hoạ

1. Giải các bài toán khoa học kỹ thuật:

Các bài toán khoa học kỹ thuật là các bài toán thiết kế kỹ thuật, xử lý các số liệu thực nghiệm, quy hoạch, tối ưu hoá...

- Tính toán số học với khối lượng lớn
- Thời gian xử lý nhanh.
- Kết quả chính xác.

Ví dụ: Thiết kế ô tô trên máy tính, thiết kế nhà cửa...

2. Hỗ trợ việc quản lý:

Bất kỳ một hoạt động có tổ chức nào của con người cũng đều cần được quản lý.

- Xử lý một khối lượng thông tin lớn
- Phép xử lý đơn giản

VD: Quản lý thư viện, quản lý trường học...

*** Quy trình ứng dụng Tin học trong quản lý:**

- a. Tổ chức lưu trữ hồ sơ chứng từ trên máy.
- b. Xây dựng các chương trình tiện dụng trên máy.
- c. Khai thác thông tin theo yêu cầu khác nhau.

3. Tự động hoá và điều khiển:

Nhờ máy tính, con người có được những quy trình công nghệ tự động hóa linh hoạt chuẩn xác, chi phí thấp, hiệu quả và đa dạng.

VD: Điều khiển dây chuyền sản xuất, chế tạo người máy, Robot...

4. Truyền thông:

- Tin học đã góp phần không nhỏ để đổi mới các dịch vụ kỹ thuật truyền thông.

- Phát triển nhiều dịch vụ tiện lợi, đa dạng như thương mại điện tử (E-commerce), đào tạo điện tử (E-learning), chính phủ điện tử (E-government)...

5. Soạn thảo, in ấn, lưu trữ, văn phòng:

Tin học đã tạo cho việc soạn thảo văn bản hành chính, lập kế hoạch công tác... một bộ mặt hoàn toàn mới.

VD: Soạn thảo văn bản, xử lý ảnh...

6. Trí tuệ nhân tạo:

Thiết kế các máy có thể đảm đương được một số

<p>Nhóm 4 trình bày: Các nhóm theo dõi, nhận xét, bổ sung. GV nhận xét, kết luận và đưa ra tư liệu minh họa</p>	<p>hoạt động thuộc lĩnh vực trí tuệ của con người VD: Chế tạo người máy – robot, máy phiên dịch...</p> <p>7. Giáo dục: Thiết kế được nhiều thiết bị hỗ trợ cho việc học tập, làm cho việc dạy và học sinh động hơn, gây hứng thú cho người học. VD: Các phần mềm hỗ trợ dạy học: Crocodile ICT, Crocodile Chemistry...</p> <p>8. Giải trí Sự phát triển của Tin học tạo cho con người nhiều phương tiện giải trí mới, phong phú VD: Nghe nhạc, xem phim, games.....</p>
---	---

3. Hoạt động luyện tập:

-Mục đích: Củng cố lại kiến thức đã học về những ứng dụng của Tin học

Gv: Đặt câu hỏi

Tin học có những ứng dụng nào?

Hs: Trả lời có 8 ứng dụng

Gv: Chốt vấn đề bằng sơ đồ tư duy trên máy chiếu như sau



4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

- Mục đích: Biết một số lĩnh vực mà tin học không ứng dụng được.

Gv: Đặt câu hỏi

Theo em lĩnh vực nào mà tin học khó có thể ứng dụng được?

Hs: Trả lời

Lĩnh vực mà Tin học khó có thể ứng dụng được đó là vấn đề linh cảm, thể hiện cảm xúc, tái hiện tri thức...

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ: Cần nắm những ứng dụng của tin học

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Tin học và xã hội

- Chuẩn bị: Trình bày trên các Slide

Nhóm 1: Tìm hiểu tin học có ảnh hưởng như thế nào đối với sự phát triển của xã hội

Nhóm 2: Việc công nghệ hóa quá nhiều cũng để lại hạn chế nào?

Nhóm 3: Tin học hóa có những lợi ích nào?

Nhóm 4: Văn hóa pháp luật trong tin học hóa

TIẾT 21

TIN HỌC VÀ XÃ HỘI

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết ảnh hưởng của Tin học đối với sự phát triển của xã hội.
- ❖ Biết những vấn đề thuộc văn hóa và pháp luật trong xã hội tin học hóa.

2. Kỹ năng:

- ❖ Kỹ năng xử lý các tình huống liên quan đến văn hóa và pháp luật trong xã hội tin học hóa.

3. Thái độ:

- ❖ Có hành vi và thái độ đúng đắn về những vấn đề đạo đức liên quan đến việc sử dụng máy tính.
- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động, có hứng thú với môn học.

4. Năng lực hướng tới:

- ❖ Năng lực làm việc nhóm, năng lực tìm kiếm và chọn lọc thông tin.
- ❖ Năng lực thuyết trình trước đám đông.
- ❖ Năng lực vận dụng kiến thức vào giải quyết các vấn đề trong thực tiễn.
- ❖ Năng lực tự học, tự nghiên cứu.
- ❖ Năng lực ứng dụng CNTT.

II. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên:

- ❖ Sgk, giáo án, bài giảng điện tử, tình huống khởi động.
- ❖ Hướng dẫn học sinh chia nhóm, nhận nhiệm vụ và bắt đầu triển khai công việc.

2. Chuẩn bị của học sinh:

- ❖ Sgk, vở ghi.
- ❖ Phân nhóm, chọn nhóm trưởng điều hành hoạt động và thư ký ghi chép nhật ký làm việc, mức độ đóng góp của từng thành viên.
- ❖ Sản phẩm báo cáo thảo luận của nhóm.

III. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp dạy học dự án kết hợp hoạt động trải nghiệm tìm hiểu thực tế.
- ❖ Phương pháp nghiên cứu tình huống.
- ❖ Làm việc nhóm.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động

Hoạt động 1: Tạo tình huống có vấn đề.

Mục tiêu: Học sinh thấy được nhu cầu tìm hiểu về tác động của tin học lên những thay đổi trong xã hội, những vấn đề liên quan đến pháp luật khi tham gia vào các hoạt động trong xã hội tin học hóa.

Nội dung hoạt động

Hoạt động giáo viên và học sinh	Nội dung
GV: Giới thiệu và cho học sinh xem tiểu phẩm đã chuẩn bị. Đặt câu hỏi thảo luận: <ul style="list-style-type: none"> • Nhân vật chính trong tiểu phẩm đã có những thay đổi qua từng giai đoạn như thế nào? 	

- Vì sao có sự thay đổi đó?

HS có thể nhận thấy được nhân vật chính của tiểu phẩm từ một người bán hàng bình thường trở thành một doanh nhân thành đạt với hàng ngàn đơn hàng và cuối cùng là bị công an dẫn đi.

Để lý giải được các yếu tố tác động đến quá trình thay đổi của nhân vật thì học sinh cần nắm bắt được những ảnh hưởng của Tin học làm thay đổi xã hội như thế nào và các quy định của pháp luật hiện nay về việc sử dụng các dịch vụ của Tin học trong đời sống.

2. Hoạt động hình thành kiến thức và luyện tập

Hoạt động 2: Tìm hiểu những ảnh hưởng tích cực của tin học đối với sự phát triển của xã hội.

Mục tiêu: Học sinh biết được Tin học ảnh hưởng rất lớn đến sự phát triển mọi mặt của xã hội: áp dụng ở hầu hết các lĩnh vực; Xuất hiện nhận thức mới, phương thức làm việc mới, phương thức giao tiếp mới.

Nội dung hoạt động

Hoạt động giáo viên và học sinh	Nội dung
<p>GV: Giới thiệu nhóm 1 lên trình bày nội dung đã tìm hiểu về những tác động tích cực của Tin học lên sự phát triển của xã hội.</p> <p>HS: Đại diện nhóm lên trình bày bài báo cáo của mình.</p> <p>Sau phần thuyết trình học sinh nhận ý kiến phản hồi và giải đáp thắc mắc của các nhóm khác dành cho bài báo cáo của nhóm mình. Thư ký các nhóm ghi chép lại các thành viên tích cực trong hoạt động này.</p> <p>GV: Làm rõ một số nội dung trong bài báo cáo (nếu cần) và tóm tắt ý chính ghi bảng.</p> <p>HS: Ghi chép.</p> <p>GV: Đặt câu hỏi thảo luận: Theo em, Việt Nam có phải là một nước có nền Tin học phát triển không? Vì sao?</p> <p>Từ đó nhấn mạnh vai trò của nguồn nhân lực có chất lượng trong việc phát triển Tin học.</p>	<p>I. Ứng dụng của Tin học trong các lĩnh vực của đời sống: (Tiết 1)</p> <p>II. Tin học và xã hội:</p> <p>1. Ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sự phát triển của tin học mang lại nhiều thành tựu cho xã hội: <ul style="list-style-type: none"> + Năng suất lao động tăng. + Máy móc giải phóng hoạt động chân tay cho con người. + Phương thức hoạt động thông qua mạng máy tính, tiết kiệm thời gian và không gian. - Thay đổi nhận thức của xã hội: <ul style="list-style-type: none"> + Thông tin là tài nguyên quan trọng. + Phương thức giao tiếp mới. - Yếu tố cần cho sự phát triển của Tin học: <ul style="list-style-type: none"> + Cơ sở vật chất hạ tầng, pháp lý. + Đội ngũ con người.

Hoạt động 3: Tìm hiểu một số vấn đề tiêu cực nảy sinh trong xã hội Tin học phát triển.

Mục tiêu: Học sinh biết được một số vấn đề tiêu cực nảy sinh trong xã hội hiện nay và phân tích được nguyên nhân.

Nội dung hoạt động:

Hoạt động giáo viên và học sinh	Nội dung
<p>GV: Giới thiệu nhóm 2 lên trình bày quan điểm về các vấn đề tiêu cực trong xã hội hiện nay có liên</p>	<p>- Ngoài ra vẫn còn một số vấn đề tiêu cực nảy sinh:</p>

<p>quan đến Tin học.</p> <p>HS: Đại diện nhóm lên trình bày bài báo cáo của mình.</p> <p>Sau phần thuyết trình học sinh nhận ý kiến phản hồi và giải đáp thắc mắc của các nhóm khác dành cho bài báo cáo của nhóm mình.</p> <p>GV: Nhấn mạnh thêm về nguyên nhân của các vấn đề chính là ý thức sử dụng của con người và chuyển sang hoạt động tiếp theo.</p>	<p>+ Phá hoại, ăn cắp thông tin.</p> <p>+ Lừa đảo thông qua mạng máy tính.</p> <p>+ Nhiều nguồn thông tin sai lệch, không đúng sự thật.</p> <p>+ Truyền bá những tư tưởng lệch lạc về chính trị và đạo đức.</p> <p>→ Do một số người sử dụng tin học với mục đích không tốt.</p>
---	--

Hoạt động 4: Tuyên truyền ý thức văn hóa và pháp luật trong xã hội tin học hóa.

Mục tiêu: Học sinh nhận thức được thái độ đúng đắn về những vấn đề đạo đức liên quan đến việc sử dụng máy tính và biết được sự cần thiết phải tuân thủ các quy định của pháp luật liên quan đến Tin học.

Nội dung hoạt động

Hoạt động giáo viên và học sinh	Nội dung
<p>GV: Sau khi phân tích nguyên nhân các vấn đề tiêu cực trong xã hội thì tiếp tục giới thiệu nhóm 3 lên tổ chức hoạt động tuyên truyền về ý thức và pháp luật trong xã hội tin học hóa.</p> <p>HS: Với yêu cầu của hoạt động này, để tăng hiệu quả tuyên truyền và giáo dục thì giáo viên có thể hướng dẫn học sinh sử dụng nhiều phương pháp khác nhau để tổ chức, không nhất thiết phải thuyết trình bằng bài trình chiếu, miễn sao đạt được hiệu quả cao nhất.</p> <p>GV: Sau khi nhóm 3 kết thúc hoạt động giáo viên hướng dẫn học sinh tự ghi chép dựa trên những gì đã tiếp nhận được.</p>	<p>2. Văn hóa và pháp luật trong xã hội Tin học hóa:</p> <p>- Ý thức khi sử dụng tài nguyên thông tin:</p> <p>+ Nên:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Có ý thức tôn trọng và bảo vệ tài nguyên thông tin. ○ Phát hiện và ngăn chặn các hành vi phá hoại thông tin. ○ Tiếp nhận và chia sẻ thông tin có chọn lọc, có trách nhiệm. <p>+ Không nên:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ăn cắp, phá hoại thông tin. ○ Phát tán virus trên mạng. ○ Sử dụng các ứng dụng của Tin học để trục lợi cá nhân. ○ Chia sẻ và phát tán các thông tin chưa được kiểm chứng. <p>- Pháp luật hiện hành có nhiều quy định để bảo vệ hệ thống thông tin và xử lý các vi phạm về thông tin.</p>

3. Hoạt động vận dụng và mở rộng

Hoạt động 5: Vận dụng phân tích tình huống trong thực tế.

Mục tiêu: HS nhận thức được các mặt đúng, sai về vấn đề văn hóa và pháp luật trong các tình huống có liên quan đến Tin học.

Nội dung hoạt động

Hoạt động giáo viên và học sinh	Nội dung
GV: Hướng dẫn học sinh quay lại phân tích tình	

huống mở đầu.

HS: Phân tích: Nhờ ảnh hưởng của Tin học mà nhân vật đó đã thay đổi phương thức của hoạt động bán hàng, tiếp cận được nhiều đối tượng hơn, tiết kiệm thời gian và không gian nên thu được lợi nhuận cao hơn → thành công. Sau khi thành công vì nảy sinh lòng tham, lợi dụng việc giao tiếp thông qua mạng để lừa đảo, trục lợi cá nhân, hành vi đó là vi phạm pháp luật nên bị phát hiện và xử lý.

GV: Đưa ra các tình huống để học sinh thảo luận.

Tình huống 1: Em chụp ảnh cùng các bạn và sau đó đưa bức ảnh đó lên mạng mà không hỏi ý kiến các bạn. Hành vi đó có vi phạm pháp luật hay không?

Tình huống 2: Bạn Nguyễn cho bạn Long mượn tài khoản game để chơi, sau khi bạn Long chơi xong lại giao tài khoản và mật khẩu cho một bạn khác dùng tiếp. Sau khi bạn Nguyễn biết chuyện thì tìm Long hỏi và xảy ra mâu thuẫn, rất may Đoàn trường đã phát hiện kịp thời và giải quyết sự việc. Trước đó cả hai đều cho rằng mình đúng. Theo em, trong sự việc trên ai là người có lỗi?

HS: Thảo luận và trình bày quan điểm giải quyết các tình huống.

GV: Định hướng nhận thức của học sinh.

GV: Đưa ra một số vi phạm trên địa bàn đã bị xử lý để nâng cao ý thức chấp hành pháp luật của học sinh.

V. HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

1) Học bài cũ:

- Các yếu tố thúc đẩy sự phát triển của Tin học.
- Các ảnh hưởng của Tin học đối với sự phát triển của xã hội.
- Tiếp tục tìm hiểu để nâng cao ý thức, thực hiện tốt các quy định của pháp luật.
- Tuyên truyền cho gia đình, bạn bè về ý thức, pháp luật để mọi người cùng chung tay bảo vệ thông tin.

2) Chuẩn bị bài mới:

- Ôn tập chuẩn bị kiến thức của các chủ đề 4, 5, 6 để tiết sau tham gia hoạt động Đồ vui luyện tập.
- Hoạt động yêu cầu phản ứng nhanh nên cần nắm chắc kiến thức.

Tiết
22

Tên bài dạy
BÀI TẬP

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- HS nắm chắc một số khái niệm cơ bản trong tin học: ngôn ngữ lập trình, phần mềm máy tính,
- HS biết các ứng dụng đa dạng của tin học trong các lĩnh vực khác nhau của xã hội.

2. Kỹ năng:

- HS biết được một số ứng dụng của tin học trong thực tế.

3. Thái độ:

- Thấy được tầm quan trọng của tin học đối với cuộc sống, qua đó nhận thức đúng vai trò của tin học trong nhà trường.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực trình bày trước đám đông.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. *Chuẩn bị của giáo viên:* Sgk, giáo án, máy chiếu
2. *Chuẩn bị của học sinh:* Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

- Mục đích: Ôn tập các kiến thức cơ bản trng tin học:

- +Ngôn ngữ lập trình
- +Các bước giải bài toán trên máy tính
- +Phần mềm máy tính
- + Các ứng dụng của tin học
- +Tin học và xã hội

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Hệ thống kiến thức cũ	
GV: Đưa yêu cầu nội dung thảo luận trên giấy A ₀ như sau: Nhóm 1: 1. Em biết gì về NN máy? 2. Để giải một bài toán trên máy tính có mấy bước? Theo em bước nào quan trọng nhất? 3. Nêu các bộ Test để kiểm tra chương trình giải phương trình bậc hai? Nhóm 2: 4. Nêu một số loại phần mềm máy tính mà các em biết? Cho ví dụ 5. Tin học có những ứng dụng gì trong đời sống	- Ngôn ngữ lập trình: ngôn ngữ máy, hợp ngữ và ngôn ngữ bậc cao - Các bước giải bài toán trên máy tính: 5 bước - Phần mềm máy tính: phần mềm hệ thống và phần mềm ứng dụng - Các lĩnh vực ứng dụng tin học - Văn hoá pháp luật trong xã hội tin học hoá

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>xã hội?</p> <p>Nhóm 3:</p> <p>6. Em có suy nghĩ gì về tình trạng ăn cắp thông tin trên mạng như hiện nay?</p> <p>7. Pháp luật quy định như thế nào trong xã hội tin học hóa?</p> <p>HS: Các nhóm hoạt động tìm hiểu rồi trình bày trước đám đông về các vấn đề trên.</p> <p>Gv: Gọi các nhóm khác bổ sung rồi nhận xét.</p>	

2. Hoạt động luyện tập:

- Mục đích: Vận dụng kiến thức đã hệ thống để làm một số bài tập trắc nghiệm hái hoa nhân chủ.
- Phương pháp: Hình thức trắc nghiệm (Mỗi nhóm một câu hỏi, nếu trả lời đúng là 2đ)

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Câu 1: Chọn phát biểu sai trong các phát biểu sau về ngôn ngữ bậc cao::

- A. gần với ngôn ngữ tự nhiên, có tính độc lập cao
- B. máy tính trực tiếp hiểu và thực hiện được
- C. cần sử dụng chương trình dịch để dịch sang ngôn ngữ máy

Đáp án: B

Câu 2: Khi viết chương trình người lập trình không nhất thiết phải làm gì?

- A. Tổ chức dữ liệu (vào/ ra)
- B. Dùng các câu lệnh để mô tả các thao tác
- C. Thường xuyên kiểm tra, phát hiện và sửa lỗi
- D. Vẽ sơ đồ khối

Đáp án: D

Câu 3: Hãy chỉ ra Input và output cho các bài toán dưới đây?

a, Cho số nguyên dương N và dãy N số nguyên dương. Tìm số trong dãy có tổng các ước lớn nhất

Trả lời:

- INPUT: số nguyên dương N và dãy A1, A2,...An
- OUTPUT: số trong dãy có tổng các ước lớn nhất.

b, Nhập từ bàn phím 3 số nguyên dương a, b, c. Kiểm tra xem 3 số này có phải là độ dài 3 cạnh của một tam giác không?

Trả lời:

- INPUT: 3 số a, b, c
- OUTPUT:
- + là độ dài ba cạnh của tam giác
- + không phải là độ dài của 3 cạnh tam giác

Câu 4: Trong các phần mềm sau, phần mềm nào là phần mềm hệ thống?

- A. Hệ điều hành WIN XP

- B. Chương trình Turbo Pascal
- C. Hệ soạn thảo văn bản MS Word
- D. Chương trình quét và diệt vi rút

Trả lời: A

Câu 5: Các việc làm nào dưới đây cần được phê phán?

- A. Sao chép phần mềm không có bản quyền
- B. Đặt mật khẩu cho máy mình
- C. Tung vi rút lên mạng
- D. Phát tán các hình ảnh có tính đồi trụy

Trả lời: C, D

Câu 6: Các bước giải bài toán trên máy tính được tiến hành theo thứ tự nào sau đây:

- A. Xác định bài toán – Lựa chọn thuật toán – Viết chương trình – Hiệu chỉnh – Viết tài liệu.
- B. Xác định bài toán – Viết chương trình – Lựa chọn thuật toán – Viết tài liệu.
- C. Lựa chọn thuật toán – Xác định bài toán – Viết chương trình – Hiệu chỉnh – Viết tài liệu.
- D. Viết chương trình – Hiệu chỉnh – Viết tài liệu.

Trả lời : A

Câu 7: Tin học có những ứng dụng nào?

- A. Giải các bài toán khoa học kỹ thuật, Trí tuệ nhân tạo.
- B. Tự động hóa và điều khiển, Soạn thảo, in ấn và lưu trữ VP.
- C. Giáo dục và giải trí, Quản lý, Truyền thông.
- D. Tất cả các ứng dụng trên

Trả lời : D

Câu 8: Ngôn Ngữ duy nhất máy tính có thể hiểu trực tiếp và thực hiện được trên máy tính:

- A. Ngôn Ngữ lập trình bậc cao
- B. Ngôn ngữ máy
- C. Hợp ngữ
- D. Tất cả các NN trên

Trả lời: A

Câu 9: Phần mềm nào sau đây là phần mềm ứng dụng?

- A. Hệ điều hành Windows, Linux, Unix
- B. Hệ soạn thảo văn bản Word, Excel, Photoshop
- C. Cả A, B đều đúng
- D. Cả A, B đều sai

Trả lời: B

Câu 10: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng nhất về ngôn ngữ bậc cao ?

- A. là loại ngôn ngữ mô tả thuật toán dưới dạng văn bản theo những quy ước nào đó và hoàn toàn không phụ thuộc vào các máy tính cụ thể
- B. là loại ngôn ngữ mà máy tính không thực hiện trực tiếp được . Trước khi thực hiện phải dịch ra ngôn ngữ máy .
- C. là ngôn ngữ gần với ngôn ngữ tự nhiên, có tính độc lập cao và không phụ thuộc vào các loại máy.
- D. là loại ngôn ngữ có thể mô tả được mọi thuật toán

Trả lời : D

3. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

- **Mục đích:** Biết lợi ích và tác hại của Xã hội tin học hóa

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi

Trong xã hội tin học hóa việc sử dụng tin học hóa có những lợi ích , tác hại nào?

Hs: Trả lời

Gv: Chiếu lên Slide như sau

NỘI DUNG BÀI HỌC:**V. HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:****1. Hướng dẫn học bài cũ:**

GV cho HS nhắc lại và nhấn mạnh một số kiến thức về:

- Ngôn ngữ lập trình.
- Giải bài toán trên máy tính.
- Phần mềm máy tính.
- Những ứng dụng của tin học
- Tin học và xã hội.

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Khái niệm về hệ điều hành
 - Chuẩn bị trả lời các câu hỏi:
- + Hệ điều hành là gì? Lấy một số Hệ điều hành mà em biết?

+ Chức năng, vai trò của hệ điều hành?

Tiết
23

Tên bài dạy
KHÁI NIỆM VỀ HỆ ĐIỀU HÀNH

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm hệ điều hành.
- ❖ Biết chức năng và các thành phần chính của hệ điều hành.

2. Kỹ năng:

- ❖ Phân biệt được một số HĐH khác nhau.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác, năng lực giao tiếp

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, máy chiếu

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk, giấy A₀+bút

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

- Mục đích: Ôn lại kiến thức cũ về phần mềm hệ thống.
- Phương pháp: Vấn đáp gợi mở
- Hình thức tổ chức: Kiểm tra bài cũ

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Kiểm tra bài cũ	
Gv: Đặt câu hỏi <i>Em hiểu thế nào là phần mềm hệ thống?</i> <i>Nêu một số phần mềm hệ thống mà em biết?</i> Hs: Trả lời Gv: Đặt câu hỏi <i>Hãy cho biết giáo viên quản lý học sinh trong một lớp học như thế nào?</i> Hs: Trả lời Mọi hoạt động của lớp được giáo viên điều khiển theo các quy định của nhà trường thông qua BCS gồm lớp trưởng, lớp phó, các tổ trưởng. Gv: Chốt vấn đề Tương tự như vậy, để sử dụng và khai thác máy tính có hiệu quả con người điều khiển máy tính nhờ một hệ thống chương trình có tên là <i>hệ điều hành</i>.	-Phần mềm hệ thống: Là phần mềm tạo ra môi trường làm việc cho các phần mềm khác - Một số phần mềm hệ thống: Windows MS Dos

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Gv: Đặt vấn đề -Một máy tính không có hệ điều hành có thể hoạt động được không và các chương trình có thể hoạt động được không? -Để hiểu rõ hơn chúng ta tìm hiểu bài mới	

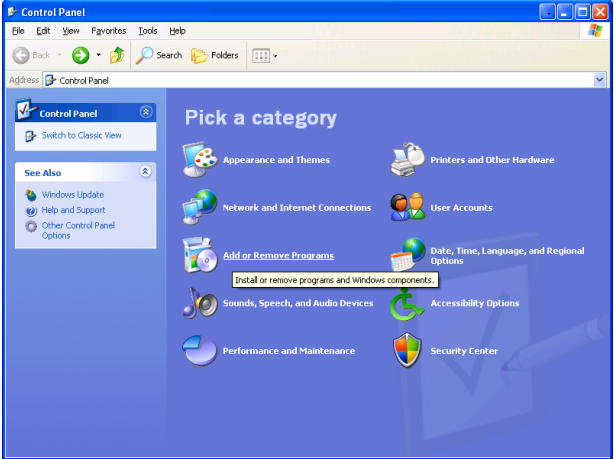
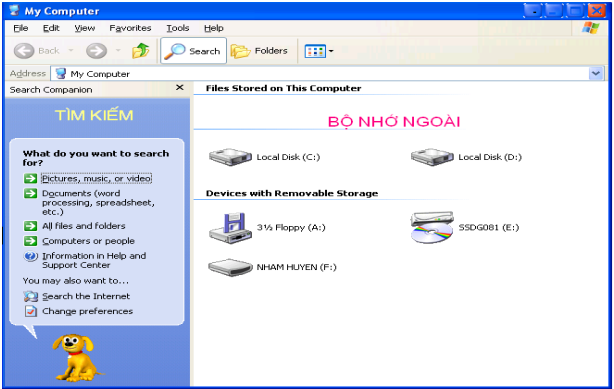
2. Hình thành kiến thức mới:

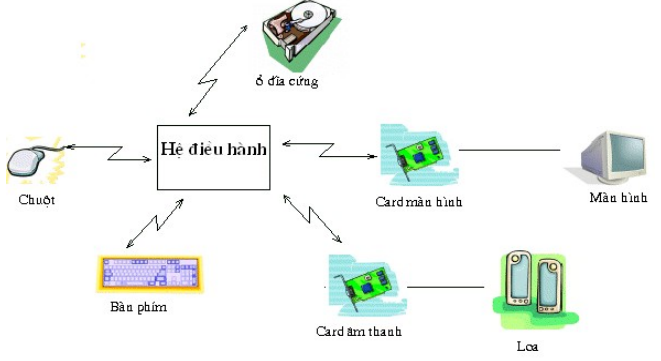
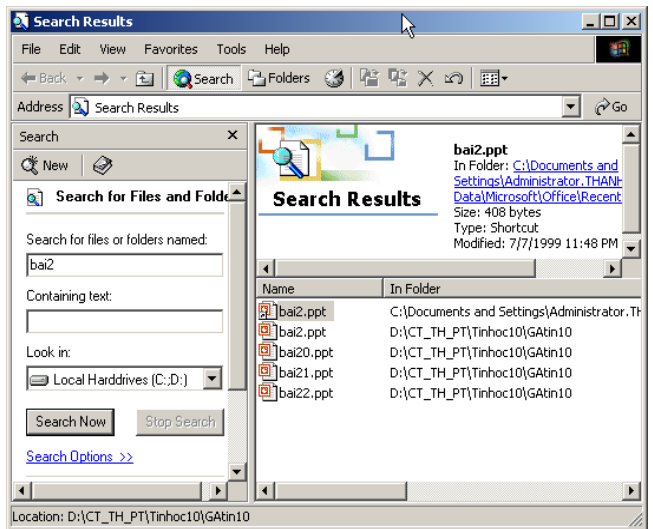
- Mục tiêu: Biết khái niệm hệ điều hành.

Biết chức năng và các thành phần chính của hệ điều hành.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 2: Khái niệm hệ điều hành.	
Gv: -Chia lớp thành 3 nhóm -Đưa câu hỏi thảo luận nhóm (5 phút) (Y/c ghi kết quả thảo luận trên giấy A ₀) Nhóm 1: <i>Hệ điều hành có nhiệm vụ gì?</i> Nhóm 2: <i>Vai trò của hệ điều hành,, HĐH lưu trữ ở bộ nhớ nào?</i> Nhóm 3: <i>Nêu tiểu sử HĐH Window, Ms Dos?</i> Hs: -Thảo luận nhóm rồi trình bày trước lớp - Các nhóm khác chú ý bổ sung Gv: Chốt vấn đề đưa ra ra trên máy chiếu nội dung sau: -Khái niệm -Vai trò -Một số HĐH thông dụng như: <ul style="list-style-type: none"> ▪ MS Dos ▪ Các phiên bản của Win: ▪ 1995 → Win95 ▪ 1998 → Win98 ▪ 1999 → Win2000, Win ME ▪ 2000 → WinXP ▪ 2007 → WinVista win7, win 8, win10... 	1. Khái niệm: <ul style="list-style-type: none"> □ Là tập hợp có tổ chức các chương trình thành một hệ thống □ Với nhiệm vụ: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Đảm bảo quan hệ giữa người sử dụng với máy tính ▪ Cung cấp các phương tiện và dịch vụ để dễ dàng thực hiện chương trình. ▪ Quản lý chặt chẽ các tài nguyên của máy, tổ chức khai thác chúng một cách thuận tiện và tối ưu. 2. Vai trò của Hệ điều hành: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hệ điều hành đóng vai trò là cầu nối giữa thiết bị và người sử dụng. ▪ Hệ điều hành cùng với các thiết bị kỹ thuật tạo thành một hệ thống. 3. Lưu trữ Hệ điều hành: <ul style="list-style-type: none"> ▪ HĐH được lưu ở bộ nhớ ngoài. 4. Hệ điều hành thông dụng: <ol style="list-style-type: none"> a. MS-DOS (Disk Operating System) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ra đời 1980 ver 1.0 → 1990 ver 6.x ▪ Điều khiển bằng lệnh b. MS-WINDOWS <ul style="list-style-type: none"> ▪ Điều khiển bằng biểu tượng, hình ảnh ▪ Ra đời 1985: ver 1.0 → 1990 ver 3.1 ▪ Win95 → thực sự là HĐH
Hoạt động 3: Tìm hiểu chức năng và thành phần của HĐH.	
Gv: Chia lớp thành 2 nhóm thảo luận Y/c hs thảo luận nhóm, ghi kết quả trên giấy A ₀	2. Chức năng của và thành phần của HĐH. a). Chức năng: 1. Tổ chức giao tiếp giữa người dùng và hệ thống:

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>- Nhóm 1: <i>Hệ điều hành có những chức năng nào?</i></p> <p>- Nhóm 2: <i>Nêu các thành phần của hệ điều hành?</i></p> <p>Hs:-Thảo luận nhóm ghi kết quả thảo luận lên giấy A₀ và trình bày trước lớp</p> <p>-Các nhóm khác theo dõi bổ sung.</p> <p>Gv: Nhận xét và chốt vấn đề trên máy chiếu, đưa ra một số hình ảnh minh họa</p>	<p>❖ Hệ thống câu lệnh.</p> <p>❖ Đề xuất hệ thống: Giao diện đồ họa.</p> 
	<p>2. Cung cấp tài nguyên cho các chương trình và tổ chức thực hiện chương trình đó.</p> 
	<p>3. Tổ chức lưu trữ thông tin trên bộ nhớ ngoài và cung cấp các công cụ tìm kiếm và truy cập thông tin.</p> 
	<p>4. Kiểm tra và hỗ trợ bằng phần mềm cho các thiết bị ngoại vi.</p>

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
	 <p>5. Cung cấp các dịch vụ tiện ích hệ thống.</p>  <p>b). Thành phần:</p> <p>Là các chương trình tương ứng để đảm bảo thực hiện các chức năng trên. Như:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giao tiếp giữa người dùng và hệ thống thì qua hai cách. - Quản lý tài nguyên là bao gồm phân phối và thu hồi tài nguyên. - Tổ chức thông tin trên bộ nhớ ngoài lưu trữ, tìm kiếm và cung cấp thông tin cho các chương trình khác xử lý.

3. Hoạt động luyện tập:

-Mục đích: củng cố lại kiến thức đã học:

Khái niệm HĐH

Vai trò hệ điều hành

Chức năng và thành phần của hệ điều hành

- Phương pháp: Tổ chức trò chơi thông qua trả lời câu hỏi trắc nghiệm
- Hình thức tổ chức: Hái hoa dân chủ

Chia lớp thành 2 nhóm, mỗi nhóm chọn một bông hoa, trong mỗi bông hoa có câu hỏi nếu trả lời đúng được 1đ, sai không có điểm

Câu 1: Hệ điều hành được lưu trữ ở đâu?

- ☐ A. Bộ nhớ trong (Rom, Ram)
- ☐ B. Bộ nhớ ngoài (Đĩa cứng, CD,...)
- ☐ C. Bộ xử lý trung tâm
- ☐ D. Kết quả khác

Đáp án: B

Câu 2:

Hãy chọn câu phát biểu đúng nhất khi nói về hệ điều hành

- ☐ A. Mỗi hệ điều hành phải có thành phần để kết nối Internet, trao đổi thư điện tử
- ☐ B. Hệ điều hành cung cấp môi trường giao tiếp giữa người dùng và hệ thống
- ☐ C. Hệ điều hành thường được cài đặt sẵn từ khi sản xuất máy tính
- ☐ D. Một phương án khác

Đáp án: B

Câu 3:

Người sử dụng có thể giao tiếp với máy tính bằng cách nào trong các cách sau đây:

- ☐ A. Đưa vào các lệnh (Command) hoặc chọn trên bảng chọn (Menu)
- ☐ B. Chỉ bằng dòng lệnh (Command)
- ☐ C. Chỉ bằng hệ thống bảng chọn (Menu)
- ☐ D. Chỉ bằng "giọng nói"

Đáp án: A

Câu 4:

Tìm câu sai trong các câu dưới đây khi nói về hệ điều hành:

- ☐ A. Hệ điều hành đảm bảo giao tiếp giữa người dùng và máy tính
- ☐ B. Chức năng chính của hệ điều hành là thực hiện tìm kiếm thông tin trên Internet
- ☐ C. Hệ điều hành cung cấp các phương tiện và dịch vụ để người sử dụng dễ dàng thực hiện chương trình, quản lý chặt chẽ, khai thác các tài nguyên của máy tính một cách tối ưu
- ☐ D. Hệ điều hành Windows là hệ điều hành dùng cho máy tính cá nhân của hãng Microsoft

Đáp án: B

Câu 5:

Một số thành phần của hệ điều hành là:

- ☐ A. Các chương trình nạp hệ thống
- ☐ B. Các chương trình quản lý tài nguyên

- ☐ C. Các chương trình điều khiển và các chương trình tiện ích hệ thống
- ☐ D. Cả ba câu trên đều đúng

Đáp án: D

Câu 6:

Một số chức năng của hệ điều hành là:

- ☐ A. Cung cấp các dịch vụ tiện ích hệ thống
- ☐ B. Hỗ trợ bằng phần mềm cho các thiết bị ngoại vi để có thể khai thác chúng một cách thuận tiện và hiệu quả
- ☐ C. Tổ chức lưu trữ thông tin trên bộ nhớ ngoài, cung cấp các phương tiện để tìm kiếm và truy cập thông tin được lưu trữ
- ☐ D. Cả ba câu trên đều đúng

Đáp án: D

Câu 7: Hãy chọn câu ghép đúng. Hệ điều hành là :

- ☐ A. Phần mềm ứng dụng
- ☐ B. Phần mềm tiện ích
- ☐ C. Phần mềm hệ thống
- ☐ D. Phần mềm công cụ

Đáp án: C

Câu 8: Hệ điều hành Windows xuất hiện vào những năm nào?

- ☐ A. Những năm 80 của thế kỷ XX
- ☐ B. Những năm 90 của thế kỷ XX
- ☐ C. Những năm 70 của thế kỷ XX
- ☐ D. Tất cả đều sai

Đáp án: B

4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

- Mục đích: Biết phân loại hệ điều hành

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Giáo nhiệm vụ về nhà tìm hiểu

Hãy phân biệt các loại Hệ điều hành?

Hs: Ghi câu hỏi về nhà tìm hiểu thêm

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ:

1. Hướng dẫn học bài cũ:

- Cần nắm:

- + Khái niệm hệ điều hành
- + Vai trò của Hệ điều hành
- + Một số hệ điều hành thông dụng
- + Chức năng và thành phần của hệ điều hành

- Bài tập về nhà: Trả lời câu hỏi 1,2/tr.64 -SGK

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới::

- + Tìm hiểu Hệ điều hành MS Dos, Windows
- + Tìm hiểu các hệ điều hành UNIX và LINUX
- + Ưu và nhược điểm của hệ điều hành Windows, LINUX, UNIX.

Tiết 24

Tên bài dạy
MỘT SỐ HỆ ĐIỀU HÀNH THÔNG DỤNG

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết lịch sử phát triển của HĐH.
- ❖ Biết một số đặc trưng cơ bản của một số HĐH hiện nay.

2. Kỹ năng: Sử dụng một số HĐH thông dụng**3. Thái độ:** Tích cực tìm hiểu, hứng thú, ham mê môn học**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, giáo án, Slide.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:**

- **Mục tiêu:** Cũng cố lại kiến thức đã học bài trước về khái niệm HĐH, biết một số hệ điều hành thông dụng.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

GV: Đặt câu hỏi kiểm tra bài cũ:

1. *Hãy nêu vai trò, khái niệm hệ điều hành?*
2. *Hãy kể tên một số hệ điều hành mà em biết?*

Hs: Trả lời:

1. Khái niệm, Vai trò:**a. Khái niệm:**

- Là tập hợp có tổ chức các chương trình thành một hệ thống
- Với nhiệm vụ:
 - Đảm bảo quan hệ giữa người sử dụng với máy tính
 - Cung cấp các phương tiện và dịch vụ để dễ dàng thực hiện chương trình.
 - Quản lý chặt chẽ các tài nguyên của máy, tổ chức khai thác chúng một cách thuận tiện và tối ưu.

b. Vai trò của Hệ điều hành:

- Hệ điều hành đóng vai trò là cầu nối giữa thiết bị và người sử dụng.
- Hệ điều hành cùng với các thiết bị kỹ thuật tạo thành một hệ thống.

2. Một số hệ điều hành: MS DOS, Windows, Linux, Unix,...

Gv:

- Nhận xét phần trả lời của học sinh
- Đặt vấn đề hình thành kiến thức mới:

Hiện nay có rất nhiều HĐH khác nhau được phổ biến trên thế giới. Em nào biết MS-DOS, Windows, Linux, Unix... có những đặc trưng nào? Hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu về các HĐH thông dụng phổ biến.

2. Hình thành kiến thức mới:

- Mục tiêu:
 - ✓ Biết lịch sử phát triển của HĐH.
 - ✓ Biết một số đặc trưng cơ bản của một số HĐH hiện nay.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: HDH MS-DOS	
<p>GV: -Đã giao nhiệm vụ về nhà nghiên cứu về phân loại hệ điều hành.</p> <p>- Đặt câu hỏi</p> <p>Hệ điều hành MS DOS do hãng nào sản xuất?</p> <p>Sản xuất vào những năm nào?</p> <p>HDH MS DOS thuộc loại đơn nhiệm hay đa nhiệm nhiều người dùng?</p> <p>HS: Trình bày sơ qua các nội dung đã nghiên cứu. : Các đặc trưng của MS-Dos</p>	<p>1. Hệ điều hành MS-DOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Là HDH của hãng Microsoft trang bị cho máy tính cá nhân IBM PC - Là HDH đơn giản, hiệu quả phù hợp với thiết bị trong thập kỷ 80 của thế kỷ XX. - Là HDH đơn nhiệm, thực hiện thông qua hệ thống lệnh.
Hoạt động 2: HDH Windows	
<p>GV: Nhưng hiện nay máy tính được trang bị HDH nào là chủ yếu?</p> <p>HS : HDH Windows</p> <p>GV: Hãy kể một số phiên bản của HDH Windows</p> <p>HS: ví dụ một số hệ điều hành windows Window 98, Win me, Window XP, Window 2000, Windows Server,....</p> <p>GV: Windows của hãng nào? Có những đặc trưng gì?</p> <p>HS: Nghiên cứu SGK rồi trả lời</p> <p>GV: Tổng kết lại.</p>	<p>2. Hệ điều hành Windows:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Của hãng Microsoft. - Đặc trưng: <ul style="list-style-type: none"> • Chế độ đa nhiệm • Giao tiếp thông qua giao diện đồ họa • Cung cấp nhiều phương tiện • Đảm bảo các khả năng làm việc trong môi trường mạng - Các phiên bản: <ul style="list-style-type: none"> • Windows 98 • Windows 2000 • Windows XP • Windows Vista • Windows 7
Hoạt động 3: HDH Unix và Linux	
<p>Gv: Ngoài 2 hệ điều hành trên còn một số hệ điều hành.</p> <p>- Chia lớp thành 2 nhóm thảo luận câu hỏi sau: Hãy cho biết đặc trưng của hệ điều hành Unix và Linux?</p> <p>HS: Trình bày các đặc trưng của Unix và Linux.</p> <p>HS: Thảo luận với nhau dưới sự hướng dẫn của giáo viên.</p> <p>GV: Giới thiệu thêm về unix và Linux.</p>	<p>3. Các HDH Unix và Linux:</p> <p>a) Unix:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unix do Ken Tom-xon và Dennis Ritchie xây dựng những năm 1970. - Đặc trưng: <ul style="list-style-type: none"> • Là HDH đa nhiệm nhiều người dùng • Có hệ thống QL tệp đơn giản và hiệu quả • Các Moddun phong phú <p>b) Linux:</p> <ul style="list-style-type: none"> - HDH Linux do Linux Torvalds phát triển trên cơ sở của Unix. - Đặc trưng; <ul style="list-style-type: none"> • Là HDH mã nguồn mở • Không phải trả tiền bản quyền khi sử dụng

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** củng cố lại kiến thức đã học về một số hệ điều hành thông dụng

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi

Nhận xét ưu và nhược điểm của hệ điều hành Windows, Linux, Unix

Hs: Trả lời

4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

-Mục tiêu: Mở rộng thêm kiến thức cho Hs biết thêm về HĐH Windows

-Gv: Giao nhiệm vụ về nhà tìm hiểu

Vì sao Hệ điều hành windows ngày càng nâng cấp thành các phiên bản khác nhau? Có điểm gì giống khác nhau so với các phiên bản cũ?

Hs: Ghi câu hỏi về nhà trả lời

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

- Cần nắm các đặc trưng của từng loại hệ điều hành

- Trả lời các câu hỏi: 1,2/87(SGK)

2. Hướng dẫn học sinh chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Giao tiếp với hệ điều hành (T1)

- Chuẩn bị :

+Xem trước bài học

+ Trả lời câu hỏi sau: Nêu quy trình nạp hệ điều hành , cách làm việc hệ điều hành?

Tiết
25

Tên bài dạy
GIAO TIẾP VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH (T1)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

❖ Hiểu được quy trình nạp HĐH, làm việc với HĐH và thoát khỏi hệ thống.

2. Kỹ năng:

❖ Thực hiện được một số lệnh thông dụng: nạp HĐH, thoát khỏi hệ thống, và một số lệnh cơ bản.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực sử dụng ngôn ngữ, năng lực CNTT.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động:

- Mục đích: Kiểm tra bài cũ để học sinh nắm những kiến thức về hệ điều hành

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Kiểm tra bài cũ	
<p>Gv: Đặt câu hỏi</p> <p><i>Câu 1: Em hãy nêu khái niệm HĐH? HĐH có những chức năng nào?</i></p> <p><i>Câu 2: Hãy kể tên một số hệ điều hành mà em biết?</i></p> <p>Hs: Trả lời</p> <p>Gv: Đặt vấn đề:</p> <p><i>Trong tiết trước ta đã biết để máy tính có thể hoạt động thì cần phải có HĐH. Nhưng vậy thì ta làm việc với nó như thế nào? Muốn thực hiện các công việc trên máy ta phải biết giao tiếp với hệ điều hành như thế nào? Cách nạp hệ điều hành?</i></p> <p>Hs: Tìm hiểu bài mới.</p>	<p>Câu 1:</p> <p>Khái niệm:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❑ Là tập hợp có tổ chức các chương trình thành một hệ thống ❑ Với nhiệm vụ: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Đảm bảo quan hệ giữa người sử dụng với máy tính ▪ Cung cấp các phương tiện và dịch vụ để dễ dàng thực hiện chương trình. ▪ Quản lý chặt chẽ các tài nguyên của máy, tổ chức khai thác chúng một cách thuận tiện và tối ưu. <p>Chức năng:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tổ chức đối thoại giữa user với máy tính. ▪ Cung cấp bộ nhớ, các thiết bị ngoại vi cho các chương trình và tổ chức thực hiện các chương trình đó. ▪ Tổ chức lưu trữ và cung cấp các phương tiện để tìm kiếm và truy nhập thông tin. ▪ Hỗ trợ bằng PM cho các thiết bị ngoại vi. ▪ Cung cấp các dịch vụ tiện ích hệ thống <p>Câu 2: MS DOS, Windows, Unix, Linux,...</p>

2. Hình thành kiến thức mới:

- Mục đích:

Biết điều kiện cần để nạp hệ điều hành.

Hiểu quy trình nạp nạp hệ điều hành

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG THẦY VÀ TRÒ	NỘI DUNG KIẾN THỨC
Hoạt động 2: Nạp Hệ Điều Hành	
<p>Gv:Đặt câu hỏi <i>Hệ điều hành được nạp vào bộ nhớ nào?</i></p> <p>Hs: Bộ nhớ trong</p> <p>Gv: Đưa câu hỏi <i>-Để nạp hệ điều hành cần phải có những gì?</i> <i>-Thế nào là đĩa khởi động ? Trong đĩa khởi động chứa những gì ?</i></p> <p>Hs:Trả lời</p> <p>Gv: <i>Hiện nay thường sử dụng đĩa nào để khởi động Hệ Điều Hành Winddows?</i></p> <p>Hs:Hiện nay người ta thường sử dụng Đĩa cứng để khởi động. Nếu đĩa cứng bị hỏng thì sử dụng đĩa mềm và đĩa CD để khởi động.</p> <p>Gv: <i>1. Nạp HDH bằng cách bật nguồn được áp dụng khi nào?</i> <i>2.Nếu trên máy không có nút Reset mà máy không chấp nhận tín hiệu thì ta phải làm thế nào?</i></p> <p>Hs: 1.Khi bắt đầu làm việc 2.Khởi động bằng cách cắt nguồn rồi bật nguồn lại.</p> <p>Gv: <i>-Khởi động HDH bằng cách nhấn nút Reset được thực hiện khi nào?</i> <i>-Cách nhấn tổ hợp phím Ctrl + Alt + Delete được áp dụng khi nào?</i></p> <p>Hs:Khi hệ thống bị treo.</p> <p>Gv:Đặt câu hỏi <i>Máy tính tìm đĩa khởi động như thế nào? Thứ tự đó có thể thay đổi được không?</i></p> <p>Hs:Trả lời.</p>	<p>I.Nạp Hệ Điều Hành:</p> <p>-Để làm việc với máy tính, Hệ Điều Hành được nạp vào bộ nhớ trong.</p> <p>-Muốn nạp Hệ Điều Hành cần: +Đĩa khởi động (Chứa các chương trình phục vụ việc nạp hệ điều hành)</p> <p>+Bật nguồn(Nếu máy đang ở chế độ tắt). +Nhấn nút Reset hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl+Shift+Del (nếu máy đang hoạt động hoặc bị treo)</p> 

Gv:

Khi bật nguồn các chương trình có sẵn trong Rom sẽ thực hiện như thế nào?

Hs: Trả lời

-Thứ tự tìm đĩa khởi động: Để nạp hệ điều hành, máy tính tìm chương trình khởi động theo thứ tự đĩa cứng, đĩa mềm(A:\), đĩa CD (thứ tự này có thể thay đổi)

-Khi bật nguồn, các chương trình có sẵn trong ROM sẽ:

+Kiểm tra bộ nhớ trong và các thiết bị nối với máy tính, tìm chương trình khởi động trên đĩa khởi động, nạp chương trình vào bộ nhớ trong và kích hoạt nó.

+Chương trình khởi động sẽ tìm các Môđun cần thiết của Hệ Điều Hành và nạp vào bộ nhớ trong.

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Củng cố lại các kiến thức đã được học

Gv: Phát phiếu học tập, chia làm 3 nhóm học tập

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Câu 1: Máy bị treo, hệ thống không nhận tín hiệu từ bàn phím, trên máy có nút reset. Em thực hiện nạp lại HĐH bằng cách:

- A. Bật nguồn
- B. Nhấn nút Reset
- C. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + Alt + Del
- D. Ngắt nguồn điện và bật lại nguồn

Câu 2: HĐH được khởi động:

- A. Trước khi các chương trình ứng dụng được thực hiện
- B. Trong khi các chương trình ứng dụng được thực hiện
- C. Sau khi các chương trình ứng dụng được thực hiện

Câu 3: Điền từ thích hợp vào chỗ trống (...) dưới đây.

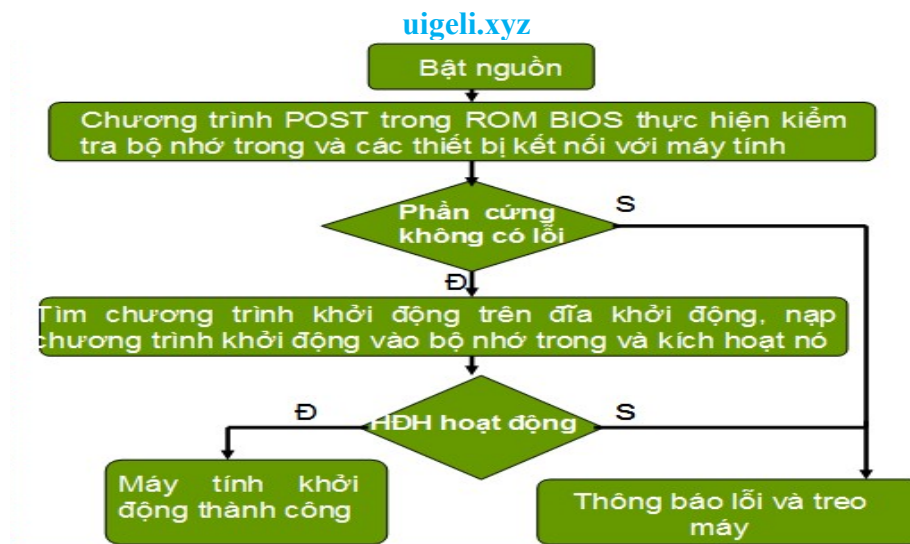
- A. Để làm việc được với máy tính, HĐH cần phải được nạp vào...
- B. Đĩa khởi động chứa các chương trình...
- C. Thông thường hệ thống tìm chương trình khởi động trên...

Trả lời:

- A. Bộ nhớ trong ram
- B. Chứa các chương trình phục vụ việc nạp HĐH
- C. Ổ đĩa cứng C

Câu 4: Dựa vào các bước của tiến trình khởi động máy hãy mô tả tiến trình đó bằng sơ đồ khối.

(chú ý: Từ B2 đến B5 nếu gặp lỗi thì tiến trình sẽ bị dừng lại (báo lỗi và treo máy)



Hs: Hoạt động nhóm

4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng: Không

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học bài cũ:

Cần nắm:

- + Điều kiện nạp hệ điều hành
- + THứ tự tìm đĩa khởi động
- + Quy trình nạp hệ điều hành

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Giao Tiếp với hệ điều hành (T2)

- Chuẩn bị: Trả lời câu hỏi

- + Để làm việc với Hệ Điều hành có mấy cách? VD minh họa?
- + Nêu các cách thoát ra khỏi hệ thống.

Tiết
26

Tên bài dạy
GIAO TIẾP VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH (T2)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu được quy trình nạp HĐH, làm việc với HĐH và thoát khỏi hệ thống.

2. Kỹ năng:

- ❖ Thực hiện được một số lệnh thông dụng: nạp HĐH, thoát khỏi hệ thống, và một số lệnh cơ bản.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

- 4. Năng lực hướng tới:** Năng lực hợp tác, năng lực sử dụng ngôn ngữ, năng lực CNTT.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

- 1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, máy chiếu

- 2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động:

- *Mục đích:* Kiểm tra bài cũ để học sinh nắm quy trình nạp hệ điều hành.

Gv: Đặt câu hỏi

- + Nêu điều kiện để nạp hệ điều hành?

- + Quy trình nạp hệ điều hành?

Hs: Trả lời

- + Điều kiện nạp hệ điều hành:

- ❖ Đã khởi động (Chứa các chương trình phục vụ việc nạp hệ điều hành)

- ❖ Bật nguồn (Nếu máy đang ở chế độ tắt).

- ❖ Nhấn nút Reset hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl+Shift+Del (nếu máy đang hoạt động hoặc bị treo)

- + Quy trình nạp hệ điều hành:

Khi bật nguồn, các chương trình có sẵn trong ROM sẽ:

- ❖ Kiểm tra bộ nhớ trong và các thiết bị nối với máy tính, tìm chương trình khởi động trên đĩa khởi động, nạp chương trình vào bộ nhớ trong và kích hoạt nó.

- ❖ Chương trình khởi động sẽ tìm các Môđun cần thiết của Hệ Điều Hành và nạp vào bộ nhớ trong.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

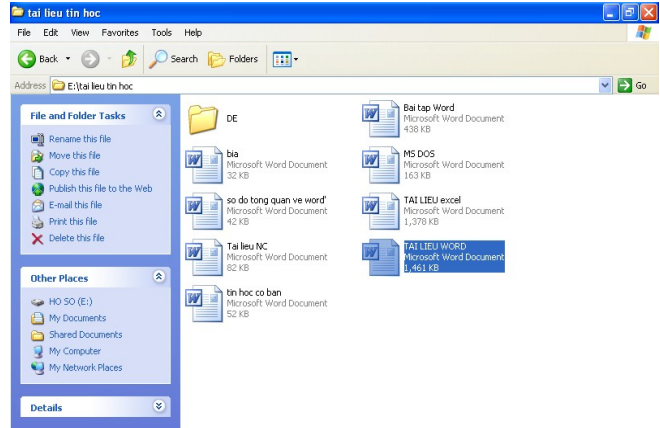
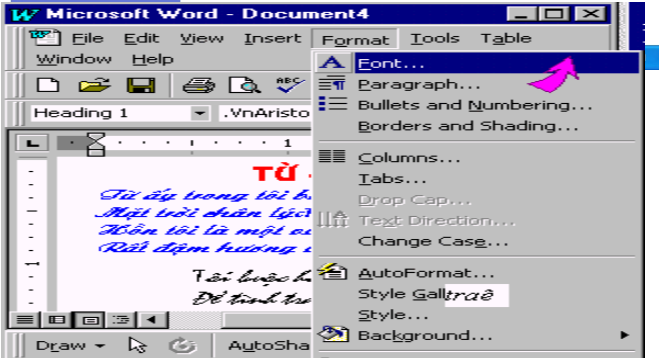
2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- *Mục đích:* Hiểu các cách làm việc với hệ điều hành, Thoát ra khỏi hệ thống.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt vấn đề

Sau khi nạp hệ điều hành xong, để làm việc với hệ điều hành và thoát ra khỏi hệ điều hành có mấy cách. Để hiểu rõ hơn chúng ta tìm hiểu kiến thức mới sau:

HOẠT ĐỘNG THẦY VÀ TRÒ	NỘI DUNG KIẾN THỨC
<p align="center">Hoạt động 1 (1.CÁCH LÀM VIỆC VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH:)</p> <p>Gv: <i>Để làm việc với hệ điều hành thì người sử dụng thực hiện bao nhiêu cách?</i> Hs: Trả lời Gv: <i>Hãy nêu ưu điểm và nhược điểm của 2 cách thực hiện ở trên?</i> Hs: Dựa vào SGK để trả lời ưu và nhược điểm. Gv: Gọi một số HS nhận xét -> Kết luận cuối cùng</p> <p align="center">Hoạt động 2(10') (Giới thiệu Cách làm việc với HĐH Windows) Gv: Giới thiệu thanh công cụ</p>	
<p>Thanh công cụ trên có các nút chức năng nào? Hs: Quan sát hình ảnh trong SGK để trả lời.</p> <p>Gv: Giới thiệu Windows làm việc thông qua cửa sổ. Cửa sổ trên có những thành phần nào? Hs: Quan sát hình ảnh trong SGK để trả lời. Gv: Gọi một số HS nhận xét và kết luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thanh tiêu đề - Thanh menu(Bảng chọn) - Thanh công cụ - Các nút lệnh - Thanh cuộn dọc, ngang - Thanh trạng thái - Các biểu tượng tệp và thư mục <p>Gv: Đưa hình ảnh về bảng chọn(Menu) Những phần có dấu "..." và tam giác có ý nghĩa gì? Hs: Trả lời vấn đề. Gv: Kết luận vấn đề</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hình tam giác: Còn chứa các Menu con - Dấu "...": có nghĩa chọn vào đó xuất hiện hộp thoại. 	<p>1. Các cách làm việc với hệ điều hành:</p> <p>Có hai cách để người sử dụng đưa yêu cầu hay thông tin cho hệ thống:</p> <p>□ Cách 1: Sử dụng các lệnh(sử dụng phím). *Ưu điểm:Giúp hệ thống biết chính xác công việc cần làm và thực hiện lệnh ngay lập tức. *Nhược điểm:Người sử dụng phải biết chính xác câu lệnh và phải gõ trực tiếp trên máy.</p> <p>□ Cách 2:Sử dụng các đề xuất do hệ thống đưa ra dưới dạng bảng chọn(Menu), nút lệnh(Button), của sổ,... *Ưu điểm:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Đễ dàng di chuyển nhanh con trỏ tới mục hoặc biểu tượng cần chọn. -Thao tác đơn giản là nháy chuột- nút trái hoặc nút phải. <p>2. Cách làm việc của hệ điều hành Windows a.Các thành phần chính trong Windows:</p> <p>-Thanh này chứa nút Start, nơi bắt đầu công việc trong Windows. -Thanh công cụ này giúp người sử dụng chọn các chương trình. *Cửa sổ:</p>   

<p>Gv: Giới thiệu các cách ra lệnh trong Windows, làm việc với tệp và thư mục.</p> <p>Hs: Quan sát trên và ghi bài.</p>	<p>*Thanh công cụ: Chứa các nút lệnh cho phép truy cập nhanh tới những chức năng thường dùng.</p> <p>b. Các cách ra lệnh trong Windows: Sử dụng bảng chọn, nút chọn trên thanh công cụ, phím tắt.</p> <p>c. Làm việc với tệp và thư mục: □C1: Khởi động chương trình Windows Explorer: Start\Programs \Accessories\Windows Explorer □C2: Nháy nút phải lên biểu tượng My Computer và chọn Windows Explorer. □C3: Mở cửa sổ My Computer và kích chọn các biểu tượng tương ứng.</p>
Hoạt động 3: III. Ra khỏi hệ thống:	
<p>Gv: Xem hình ảnh trong SGK và thảo luận</p>  <p>Nhóm 1: Vì sao phải ra khỏi hệ thống?</p> <p>Nhóm 2: Nêu các cách ra khỏi hệ thống?</p> <p>Hs: Dựa vào SGK để trả lời.</p> <p>Gv: -Gọi các nhóm lên trình bài, các nhóm khác bổ sung.</p> <p>- Nhận xét vấn đề-> Hs ghi bài</p>	<p>Là thao tác để HĐH dọn dẹp các tệp trung gian, lưu các tham số cần thiết, ngắt kết nối mạng.... để tránh mất mát tài nguyên và chuẩn bị cho phiên làm việc tiếp được thuận tiện hơn.</p> <p>*Có 3 cách để ra khỏi hệ thống</p> <p>- Shutdown (Turn Off): là cách tắt máy an toàn, mọi thay đổi trong thiết đặt hệ thống được lưu vào đĩa cứng trước khi nguồn được tắt.</p> <p>- Stand By: Máy tạm nghỉ, tiêu thụ ít năng lượng nhất nhưng đủ để hoạt động lại ngay. Nhưng nếu mất điện thì các thông tin trên RAM sẽ bị mất.</p> <p>- Hibernate: Còn gọi là quá trình tắt và lưu tiến trình.</p>

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Củng cố lại kiến thức đã được học

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: - Chia lớp thành 2 nhóm trả lời câu hỏi
- Phát phiếu học tập cho học sinh

PHIẾU HỌC TẬP

Câu 1: Khi máy tính đang ở trạng thái hoạt động (hoặc bị "treo"), để nạp lại hệ thống (khởi động lại) ta thực hiện:

- ☐ A. Ấn nút công tắc nguồn (Power)
- ☐ B. Ấn tổ hợp phím CTRL+ALT+DELETE (hoặc nút RESET trên máy tính)

- ☐ C. Rút dây nguồn điện nối vào máy tính
- ☐ D. Ấn phím F10

Câu 2: Chế độ nào sau đây dùng để tạm dừng làm việc với máy tính trong một khoảng thời gian (khi cần làm việc trở lại chỉ cần di chuyển chuột hoặc ấn phím bất kỳ):

- ☐ A. Restart
- ☐ B. Shut down
- ☐ C. Stand by
- ☐ D. Restart in MS DOS Mode

Câu 3: Chọn cách tốt nhất khi thoát khỏi hệ điều hành:

- ☐ A. Nhấp chọn Start / Shut Down (hoặc Turn Off) / OK
- ☐ B. Tắt nguồn điện bằng cách nhấn vào nút Power trên thân máy
- ☐ C. Nhấp chọn Start / Shut Down (hoặc Turn off) / Shut Down (hoặc Turn Off)
- ☐ D. Nhấp chọn Start / Shut Down / Stand By / OK

Câu 4: Chế độ ra khỏi hệ thống nào là an toàn cho máy nhất?

- ☐ A. Hibernate
- ☐ B. Stand By
- ☐ C. Restart
- ☐ D. Turn off

Câu 5: Phát biểu nào là chưa chính xác khi nói về chế độ Hibernate?

- ☐ A. Chọn Hibernate, hệ điều hành sẽ sao lưu toàn bộ thông tin trong RAM
- ☐ B. Hibernate cho phép người sử dụng tạm thời không dùng máy trong thời gian 2 - 5 giờ
- ☐ C. Muốn sử dụng chức năng Hibernate, ổ cứng phải có dung lượng lớn hơn hoặc bằng RAM
- ☐ D. Hibernate là chức năng của hệ điều hành nhưng có một số máy không có chức năng này

Câu 6: Để tránh mất mát tài nguyên và chuẩn bị cho lần làm việc tiếp theo được thuận tiện, khi ra khỏi hệ thống (kết thúc công việc). Người sử dụng thực hiện:

- ☐ A. Ấn công tắc nguồn (nút Power) để tắt máy tính
- ☐ B. Chọn tùy chọn STAND BY
- ☐ C. Chọn tùy chọn SHUT DOWN
- ☐ D. Chọn tùy chọn RESTART

Câu 7: Để khởi động lại máy tính ta thực hiện:

- ☐ A. Ấn nút Reset trên máy tính
- ☐ B. Gõ tổ hợp phím CTRL – ALT – DEL

☐ C. Cả hai câu A, B đều đúng

☐ D. Cả hai câu A, B đều sai

Hs: Thảo luận sau đó trình bày trước lớp

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học bài cũ ở nhà:

Cần nắm:

+ Các cách làm việc với hệ điều hành.

+ Các cách thoát ra khỏi hệ thống

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Bài tập thực hành 3 + Kiểm tra 15 phút

- Chuẩn bị bài mới:

+ Nội dung thực hành: Ra/ Vào hệ thống trong Windows

Thao tác với chuột và phím

+ Nội dung kiểm tra 15 phút:

- Bài: Khái niệm hệ điều hành

- Bài : Giao tiếp với hệ điều hành

**Tiết
27**

Tên bài dạy

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 3

LÀM QUEN VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Thực hiện các thao tác vào/ra hệ thống.
- Thực hành các thao tác cơ bản với chuột, bàn phím
- Làm quen với các ổ đĩa, cổng USB.

2. Kỹ năng:

- Vào/ra khỏi hệ thống.
- Kỹ năng sử dụng phím và chuột, bàn phím

3. Thái độ:

- Rèn luyện tính cẩn thận, nghiêm túc.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực CNTT, năng lực giải quyết vấn đề.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, giáo án, phòng máy, máy chiếu

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:

Mục đích: Hướng dẫn ban đầu về khởi động nạp hệ điều hành, vào/ra khỏi hệ thống và thao tác với chuột.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

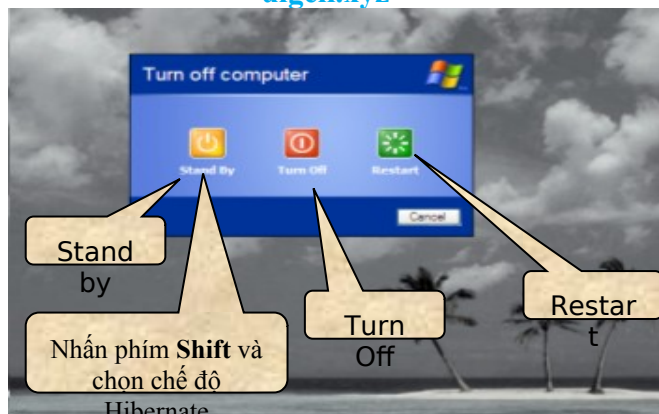
Gv: Hướng dẫn trên màn hình và y/c Hs quan sát

- Để có thể làm việc được HĐH thì việc đầu tiên phải đăng nhập hệ thống:



Y/c nhập đúng tên đăng nhập và mật khẩu

- Ra khỏi hệ thống:



- Thao tác với chuột:

- Di chuyển chuột;
- Nháy chuột;
- Nháy nút phải chuột;
- Nháy đúp chuột;

2. Hoạt động luyện tập:

- Mục đích: Nhằm rèn luyện kỹ năng thao tác
Biết cách vào/ra khỏi hệ thống.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động thực hành.	
<p>GV: Đưa ra các nội dung thực hành, yêu cầu thực hành cho từng HS.</p> <p>HS: Thực hiện nghiên cứu và thực hiện các nội dung thực hành. Tham khảo thêm GV khi cần.</p>	<p>1. Vào ra hệ thống.</p> <p><i>a) Đăng nhập hệ thống.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Để đăng nhập người dùng cần có một tài khoản gồm: Tên (User Name) và mật khẩu (Password) - Thao tác đăng nhập: Đọc SGK và thực hiện trên máy. <p><i>b) Ra khỏi hệ thống.</i></p> <p>Thực hiện các bước sau:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nháy chuột lên nút start 2. Chọn Turn Off (Hoặc ShutDown) 3. Chọn tiếp các mục tương ứng: Stand By: Tắt máy tạm thời. Turn Off: Tắt máy Restart: Để khởi động lại máy Hibernate: Ngủ đông. <p>2. Thao tác với chuột:</p> <p>3. bàn phím</p> <p>4. Ổ đĩa, cổng USB.</p>
Hoạt động kiểm tra kết quả thực hành:	
<p>GV: Tiến hành kiểm tra kết quả thực hành của HS, nắm lại HS đã làm được gì sau tiết thực hành. Cho điểm một số HS.</p>	

3. Hoạt động vận dụng/ Mở rộng:

- **Mục đích:** Kiểm tra 15 phút nhằm hệ thống lại kiến thức đã học

GV: Phát đề kiểm tra (Đề + Đáp án kèm theo)

Hs: Trả lời câu hỏi

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học bài cũ:

- Cần nắm

+ Cách đăng nhập hệ thống

+ Thoát khỏi hệ thống

+ Thao tác với chuột

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới: Tiết sau bài tập thực hành 4 cần xem nội dung thực hành ở SGK

Tiết
28

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 4
GIAO TIẾP VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS (t1)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- Thực hiện các thao tác tác động lên bảng chọn, biểu tượng, cửa sổ trong hệ điều hành Windows.
- Nắm ý nghĩa các thành phần chủ yếu của cửa sổ, màn hình nền, nút Start

2. Kỹ năng:

- Vào/ra khỏi hệ thống.
- Kỹ năng sử dụng phím và chuột, bàn phím

3. Thái độ:

- Rèn luyện tính cẩn thận, nghiêm túc.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực CNTT, năng lực giải quyết vấn đề.**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. *Chuẩn bị của giáo viên:* Sgk, giáo án, phòng máy + máy chiếu
2. *Chuẩn bị của học sinh:* Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:**

- Mục đích: Hướng dẫn ban đầu về thao tác làm việc với màn hình, Nút Start và cửa sổ

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
GV: Hướng dẫn mẫu một số thao tác cơ bản. HS: Tiến hành nghiên cứu thông qua các nội dung ở SGK. GV: Giải đáp thắc mắc của HS.	a. Màn hình Desktop: <ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết các đối tượng trên Desktop: <ul style="list-style-type: none"> ○ Các biểu tượng ○ Bảng chọn Start ○ Thanh Taskbar - Cách thay đổi màn hình nền cho Desktop b. Nút Start: Làm quen với các thành phần của Menu start <ul style="list-style-type: none"> ○ Mở các chương trình cài đặt của hệ thống ○ Kích hoạt biểu tượng ○ Xem các thiết đặt ○ Trợ giúp, tìm kiếm ○ Chọn các chế độ thoát khỏi hệ thống. c. Cửa sổ: <ul style="list-style-type: none"> • Nhận biết thế nào là một cửa sổ. • Các thành phần cơ bản của một cửa sổ.

2. Hoạt động luyện tập:

- Mục đích: Rèn luyện kỹ năng thao tác với chuột và phím

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>Gv: Y/c Hs thực hành những nội dung sau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chọn khởi động một biểu tượng ở ngoài màn hình Desktop - Đưa một biểu tượng truy cập nhanh ra màn hình. - Thay đổi hình ảnh nền trên màn hình Desktop <p>Hs: Thực hành</p> <p>Gv: Y/c Hs thực hành những nội dung sau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quan sát trên nút Start thường có những phần mềm nào. - Khởi động Word bằng nút Start - Xem thiết đặt máy in, bảng cấu hình hệ thống Control Panel. - Trợ giúp tìm kiếm tệp/thư mục: Tìm tất cả tệp có đuôi . Doc - Chọn các chế độ ra khỏi hệ thống: tạm dừng <p>Hs: Thực hành</p> <p>Gv: Y/c Hs thực hành những nội dung sau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết các thành phần chính của cửa sổ - Thay đổi kích thước cửa sổ - Di chuyển cửa sổ. <p>Hs: Thực hành.</p>	<p>a. Màn hình Desktop:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khởi động một biểu tượng truy cập nhanh - Tạo biểu tượng truy cập nhanh của Word - Thay hình nền màn hình Desktop <p>b. Nút Start:</p> <p>Làm quen với các thành phần của Menu start</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mở các chương trình cài đặt của hệ thống ○ Kích hoạt biểu tượng ○ Xem các thiết đặt ○ Trợ giúp, tìm kiếm ○ Chọn các chế độ thoát khỏi hệ thống. <p>c. Cửa sổ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết các thành phần chính của cửa sổ. - Thay đổi kích thước cửa sổ: <ul style="list-style-type: none"> + Sử dụng các nút điều khiển cửa sổ. + Sử dụng chuột. - Di chuyển cửa sổ.
<p>GV: Tiến hành kiểm tra kết quả thực hành của HS, nắm lại HS đã làm được gì sau tiết thực hành. Cho điểm một số HS</p>	

3. Hoạt động vận dụng/ Mở rộng:

- Mục đích: Nhằm nâng cao những kiến thức đã học

Gv: Giao bài tập về nhà

Để thay đổi ngày, giờ hệ thống vào chức năng nào?

Hs: Ghi câu hỏi về nhà

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

1. Hướng dẫn học bài cũ: Cần nắm

- + Chức năng của màn hình Desktop, tạo thêm biểu tượng,...
- + Chức năng của nút Start, cửa sổ

2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới: Tiết sau bài tập và thực hành 4(t2) xem nội dung thực hành ở SGK

**Tiết
29**

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 4
GIAO TIẾP VỚI HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, kỹ năng:**

- ❖ Làm quen với các thao tác cơ bản trong giao tiếp với Windows XP.
- ❖ Nghiên cứu kiến thức ở các mục d, e, f sgk.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

3. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực CNTT, năng lực giải quyết vấn đề.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, phòng máy, máy chiếu.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Hoạt động khởi động/ tạo tình huống:**

- Mục đích: Hướng dẫn ban đầu về kiến thức đã học.

Gv: Hướng dẫn một số thao tác sau trên máy chiếu

- Biểu tượng

- Bảng chọn

- Một số vấn đề tổng hợp khác

Hs: Quan sát trên máy chiếu

2. Hoạt động luyện tập:

Gv: Đặt vấn đề

Hôm nay các em sẽ tiếp tục thực hành làm quen với một số thao tác cơ bản với HĐH Windows XP.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
GV: Hướng dẫn mẫu một số thao tác cơ bản. HS: Tiến hành nghiên cứu thông qua các nội dung ở SGK. GV: Giải đáp thắc mắc của HS.	d. Biểu tượng: <ul style="list-style-type: none"> - Một số biểu tượng chính - Một số thao tác với biểu tượng <ul style="list-style-type: none"> ✓ Chọn ✓ Kích hoạt ✓ Thay đổi tên ✓ Di chuyển ✓ Xóa ✓ Xem thuộc tính e. Bảng chọn: Làm quen với một số bảng chọn <ul style="list-style-type: none"> ○ File ○ Edit ○ View

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
	f. Tổng hợp: <ul style="list-style-type: none"> - Thao tác thay đổi ngày giờ hệ thống - Sử dụng máy tính đơn giản của hệ thống - Chơi nhạc, xem phim
Củng cố, kiểm tra: GV: Kiểm tra ngẫu nhiên một số HS xem kết quả thực hành. Dặn dò cho tiết thực hành tiếp theo: Sẽ tìm hiểu tiếp bài này.	

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

Cần nắm:

- +Thao tác với biểu tượng
- +Thao tác với bảng chọn
- + Thao tác: thay đổi giờ ngày hệ thống, tính phép tính....

2. Hướng dẫn học sinh chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Kiểm Tra 1 tiết
Hình thức kiểm tra 60% Trắc nghiệm + 40 Tự luận
- Chuẩn bị: Ôn tập các bài sau
 - + Phần mềm máy tính
 - + Các bước giải bài toán trên máy tính
 - + Những ứng dụng của tin học
 - + Tin học và xã hội
 - +Khái niệm Hệ điều hành

+Giao tiếp với hệ điều hành.

Tiết 30

Tên bài dạy
KIỂM TRA 1 TIẾT SỐ 2

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

1. 1 Ngôn ngữ lập trình:

- Biết ngôn ngữ lập trình dùng để diễn đạt thuật toán.
- Biết được khái niệm ngôn ngữ máy, hợp ngữ và ngôn ngữ bậc cao.

1. 2 Giải bài toán trên máy tính:

- Biết các bước cơ bản khi tiến hành giải bài toán trên máy tính.

1. 3 Phần mềm máy tính:

- Biết khái niệm phần mềm máy tính.

1. 4 Những ứng dụng của tin học:

- Biết ứng dụng của máy tính điện tử trong các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội.

1. 5 Tin học và xã hội:

- Biết ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội.
- Biết những vấn đề thuộc văn hóa và pháp luật trong xã hội tin học hóa.

1. 6 Khái niệm hệ điều hành:

- Biết khái niệm hệ điều hành.
- Biết chức năng và thành phần của hệ điều hành.

1. 7 Giao tiếp với hệ điều hành:

- Biết có 2 cách làm việc với hệ điều hành.
- Biết thao tác nạp hệ điều hành và ra khỏi hệ thống.

1. 8 Tập và quản lý tệp:

- Biết khái niệm tệp, qui tắc đặt tên tệp.
- Hiểu khái niệm thư mục, cây thư mục.

2. Kỹ năng:

- Phân biệt được chức năng phần mềm hệ thống phần mềm ứng dụng.
- Nhận dạng được tên tệp, thư mục, đường dẫn.
- Đặt được tên tệp, thư mục.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung.

B. HÌNH THỨC KIỂM TRA: Trộn thành 4 đề

Trắc nghiệm: 20 câu

Tự luận: 3 câu

C. MA TRẬN ĐỀ

Tên Chủ đề (nội dung, chương)	Nhận biết (cấp độ 1)	Thông hiểu (cấp độ 2)	Vận dụng	
			Cấp độ thấp (cấp độ 3)	Cấp độ cao (cấp độ 4)
Ngôn ngữ lập trình Số tiết (LT/TS tiết): 1 / 16	- Biết được khái niệm ngôn ngữ máy, hợp ngữ và ngôn ngữ bậc cao.			
Số câu: 2 Số điểm: 0. 6 Tỉ lệ: %	Số câu: 2 Số điểm: 0. 6	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Giải bài toán trên máy tính Số tiết (LT/TS tiết): 1 / 16	- Biết các bước cơ bản khi tiến hành giải bài toán trên máy tính.	- Thực hiện được các bước cơ bản khi tiến hành giải bài toán trên máy tính.		
Số câu : 2 Số điểm: 2. 3 Tỉ lệ %	Số câu: 1 Số điểm: 0. 3	Số câu: 1 Số điểm: 2	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Phần mềm máy tính Số tiết (LT/TS tiết): 1 / 16	- Biết khái niệm phần mềm máy tính.	- Phân biệt được chức năng phần mềm hệ thống phần mềm ứng dụng.		
Số câu : 2 Số điểm: 0. 6 Tỉ lệ 40 %	Số câu: 1 Số điểm: 0. 3	Số câu: 1 Số điểm: 0. 3	Số câu: Số điểm:	Số câu:1 Số điểm:2
Những ứng dụng của tin học Số tiết (LT/TS tiết): 1 / 16	- Biết ứng dụng của máy tính điện tử trong các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội.			
Số câu : 1 Số điểm: 0. 3 Tỉ lệ %	Số câu: 1 Số điểm: 0. 3	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Tin học và xã hội Số tiết (LT/TS tiết): 1 / 16	- Biết những vấn đề thuộc văn hóa và pháp luật trong xã hội tin học hóa.			- Nhận thức được trách nhiệm của thế hệ trẻ đối với sự phát triển của tin học.
Số câu : 2	Số câu: 1	Số câu:	Số câu:	Số câu: 1

Số điểm: 1. 3 Tỉ lệ %	Số điểm: 0. 3	Số điểm:	Số điểm:	Số điểm: 1
Khái niệm hệ điều hành Số tiết (LT/TS tiết): 1 / 16	- Biết khái niệm hệ điều hành. - Biết chức năng và thành phần của hệ điều hành.			
Số câu : Số điểm: Tỉ lệ 40 %	Số câu: 3 Số điểm: 0. 9	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Giao tiếp với hệ điều hành Số tiết (LT/TS tiết): 2 / 16	- Biết có 2 cách làm việc với hệ điều hành. - Biết thao tác nạp hệ điều hành và ra khỏi hệ thống.	- Biết chức năng của một số biểu tượng.		
Số câu : 4 Số điểm: 1. 5 Tỉ lệ %	Số câu: 3 Số điểm: 0. 9	Số câu: 2 Số điểm: 0. 6	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Tệp và quản lí tệp Số tiết (LT/TS tiết): 2 / 16	- Biết khái niệm tệp, qui tắc đặt tên tệp.	- Hiểu khái niệm thư mục, cây thư mục.		
Số câu : 6 Số điểm: 2. 5 Tỉ lệ %	Số câu: 5 Số điểm: 1. 5	Số câu: 1 Số điểm: 1	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:

D. ĐỀ KIỂM TRA+ĐÁP ÁN : Kèm theo*Đính kèm (60% trắc nghiệm, 40% tự luận)***E. THỐNG KÊ KẾT QUẢ KIỂM TRA**

Lớp	SS	Giỏi (≥8)	Khá (6. 5 -7. 9)	TB (5 – 6. 4)	Yếu (2 - 4. 9)	Kém (<2)
10A						

Họ và tên:

Lớp:

152

Phần I: Trắc nghiệm khách quan (6đ)

Câu 1: Nếu máy bị đứng, phím chuột không hoạt động, khi đó ta ưu tiên chọn thao tác nào?

- A. Nhấn nút Reset B. Nhấn nút Power C. Rút nguồn điện D. Tất cả đều đúng

Câu 2: Thành phần nào của hệ điều hành thực hiện việc quản lý tệp?

- A. Các chương trình điều khiển và tiện ích.
B. Chương trình hỗ trợ chuột và bàn phím.
C. Các chương trình phục vụ việc tổ chức thông tin trên bộ nhớ ngoài.
D. Chương trình đảm bảo đối thoại giữa người dùng và hệ thống.

Câu 3: Công việc nào dưới đây không bị phê phán?

- A. Sao chép phần mềm lậu. B. Cố ý phát tán virus.
C. Phát tán các hình ảnh đồi trụy D. Đặt mật khẩu cho máy tính của mình.

Câu 4: Phần mở rộng của tên tệp thường thể hiện:

- A. Kích thước tệp. B. Kiểu tệp. C. Ngày thay đổi tệp. D. Tên thư mục.

Câu 5: Thao tác chọn Start → Turn Off Computer → Turn Off là thao tác gì?

- A. Tắt máy. B. Nạp hệ điều hành. C. Máy tạm ngừng. D. Máy ngủ đông.

Câu 6: Hệ điều hành là phần mềm:

- A. ứng dụng. B. Tiện ích. C. Hệ thống. D. Công cụ.

Câu 7: Các hệ điều hành thông dụng hiện nay thường được lưu trữ trên:

- A. Bộ nhớ ngoài. B. CPU. C. Bộ nhớ ROM. D. Bộ nhớ RAM.

Câu 8: Tìm câu sai trong các câu sau:

- A. Hệ điều hành thường được cài đặt sẵn từ khi sản xuất máy tính.
B. Hệ điều hành có các chương trình để quản lý bộ nhớ.
C. Mỗi hệ điều hành phải có thành phần để kết nối internet, trao đổi thư điện tử.
D. Hệ điều hành cung cấp môi trường giao tiếp giữa người dùng và hệ thống.

Câu 9: Hãy chọn phát biểu sai:

- A. Tệp còn được gọi là tập tin B. Tên thư mục có thể có hoặc không.
C. Thư mục là đơn vị quản lý tệp. D. Mỗi tệp có một tên để truy cập.

Câu 10: Chọn câu sai trong những câu nói về phần mềm ứng dụng sau đây:

- A. Là phần mềm giải quyết công việc trong thực tiễn;
B. Phần mềm diệt virus là phần mềm ứng dụng được sử dụng trên hầu hết các máy tính.
C. Phần mềm tiện ích cũng là phần mềm ứng dụng.
D. Phần mềm trò chơi và giải trí không phải là phần mềm ứng dụng.

Câu 11: Hãy chọn phát biểu sai:

- A. Công việc dùng phần mềm word soạn thảo văn bản thuộc công việc văn phòng.
B. Công việc dùng phần mềm Access viết chương trình quản lý điểm một kì thi thuộc lĩnh vực quản lí.
C. Đài truyền hình Hà Nội triển khai truyền hình vệ tinh và cáp quang thuộc lĩnh vực thiết kế chế tạo.
D. Sử dụng hệ thống máy tính truyền thông phục vụ Sea Games thuộc lĩnh vực truyền thông.

Câu 12: Hãy chọn phát biểu đúng: Thao tác nháy chuột là thao tác nháy nút ...?

- A. Trái chuột 2 lần. B. Chuột phải 2 lần C. Trái chuột. D. Phải chuột.

Câu 13: Hệ điều hành được khởi động:

- A. Sau khi các chương trình ứng dụng được thực hiện. B. Trước khi các chương trình ứng dụng được thực hiện.
C. Khi các chương trình ứng dụng được thực hiện. D. Cùng lúc khi mở phần mềm ứng dụng.

Câu 14: Phát biểu nào đúng khi nói về ngôn ngữ máy là NN có thể?

- A. không trực tiếp hiểu. B. Viết tắt của tiếng Anh để thể hiện lệnh.

C. trực tiếp hiểu được.

D. Không viết những chương trình lớn.

Câu 15: Tìm câu sai trong các câu sau:

- A. Hai thư mục cùng tên có thể cùng nằm trong một thư mục mẹ.
- B. Hai tệp cùng tên phải ở hai thư mục mẹ khác nhau.
- C. Thư mục có thể chứa thư mục cùng tên với nó.
- D. Thư mục có thể chứa tệp cùng tên với nó.

Câu 16: Phát biểu nào sai khi nói về ngôn ngữ bậc cao?

- A. ít phụ thuộc vào từng loại máy.
- B. Có tính độc lập cao
- C. Có nhiều loại NNLT bậc cao
- D. Các lệnh là các dãy bit.

Câu 17: Các bước tiến hành giải bài toán trên máy tính theo thứ tự là:

- A. Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán; Xác định bài toán; Viết chương trình; Hiệu chỉnh; Viết tài liệu.
- B. Xác định bài toán; Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán; Viết chương trình; Hiệu chỉnh; Viết tài liệu.
- C. Xác định bài toán; Viết chương trình; Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán; Hiệu chỉnh; Viết tài liệu.
- D. Xác định bài toán; Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán; Viết tài liệu; Viết chương trình; Hiệu chỉnh.

Câu 18: Thao tác nào sau đây là thao tác nạp hệ điều hành:

- A. Nhấn nút Reset.
- B. Bật nguồn.
- C. Shutdown
- D. cả A,B

Câu 19: Trong các phần mềm sau đây, phần mềm nào là phần mềm công cụ?

- A. Microsoft Word.
- B. Turbo Pascal 7. 0.
- C. Microsoft Windows XP.
- D. BKAV Pro 2019.

Câu 20: Trong hệ điều hành Windows, tên tệp nào sau đây là hợp lệ?

- A. Tom/Jerry
- B. Hoa*nang. doc
- C. Quang?Trị. doc
- D. Lich-su. txt

Phần trả lời trắc nghiệm:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Phần II: Tự luận (4đ)

Câu 21: Cho bài toán: Kiểm tra số nguyên N chia hết cho 5 hay không.

- a. Hãy xác định bài toán trên. (1 điểm)
- b. Giả sử có chương trình giải bài toán trên. Em hãy nêu các bộ Test để kiểm thử chương trình? (1 điểm)

.....

.....

.....

.....

Câu 22: Ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội như thế nào?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ĐÁP ÁN

I. Trắc nghiệm: 6đ

Mỗi câu đúng

0,3đ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	C	D	B	A	C	A	A	B	D	C	C	B	C	A	D	B	D	B	D

II. Tự luận: 4đ**Câu 21: Viết thuật toán**

a. Xác định bài toán

1đ

+Input: N nguyên

+Output: N chia hết cho 5 hay N không chia hết cho 5

b. Đề xuất bộ test

Mỗi bộ test đúng

0,5đ

+Bộ test 1: N=20

+Bộ test 2: N= 23

Câu 22(2đ):

- Sự phát triển của tin học mang lại nhiều thành tựu cho xã hội:

đúng 3 ý

1đ

+ Năng suất lao động tăng.

+ Máy móc giải phóng hoạt động chân tay cho con người.

+ Phương thức hoạt động thông qua mạng máy tính, tiết kiệm thời gian và không gian.

- Thay đổi nhận thức của xã hội:

mỗi ý đúng

0,25đ

+ Thông tin là tài nguyên quan trọng.

+ Phương thức giao tiếp mới.

- Yếu tố cản cho sự phát triển của Tin học:

Mỗi ý đúng

0,25đ

+ Cơ sở vật chất hạ tầng, pháp lý.

+ Đội ngũ con người.

**Tiết
31,32**

**Tên bài dạy
TỆP VÀ QUẢN LÝ TỆP**

Tiết	Tên bài dạy	Ghi chú
31	Tệp và quản lý tệp(T1)	- Khởi động: Tìm hiểu quản lý thư viện, so sách cách quản lý thư viện với quản lý tệp trong máy tính -Hình thành kiến thức mới: + Hiểu khái niệm tệp + Biết quy tắc đặt tên tệp
32	Tệp và quản lý tệp(T2)	- Khởi động: Kiểm tra kiến thức cũ=> làm thế nào quản lý tệp dễ dàng. -Hình thành kiến thức mới: + Hiểu khái niệm thư mục, cây thư mục + Nhận dạng thư mục, tệp, đường dẫn

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu khái niệm tệp và quy tắc đặt tên tệp.
- ❖ Hiểu khái niệm thư mục, cây thư mục.

2. Kỹ năng:

- ❖ Nhận dạng được tên tệp, thư mục, đường dẫn.
- ❖ Đặt được tên tệp, thư mục.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực CNTT.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

TIẾT 31: TỆP VÀ QUẢN LÝ TỆP (T1)

1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

- Mục đích: Hs biết trong thực tế công tác quản lý thư viện viện.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: - Đưa một số hình ảnh về quản lý thư viện lên máy chiếu

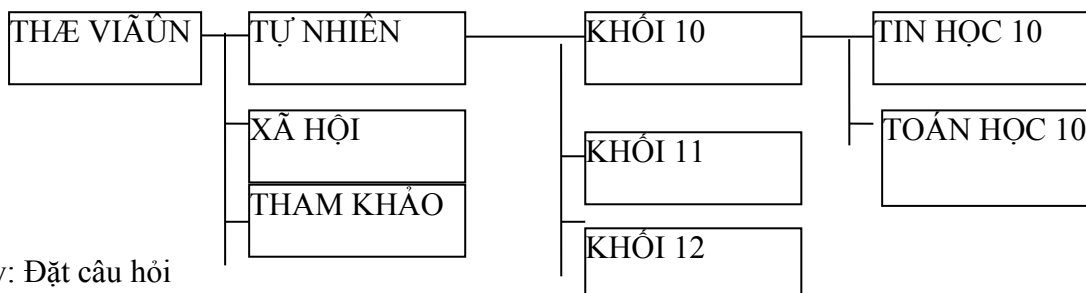


-Đặt câu hỏi

Hãy qua sát và cho biết thư viện trường học quản lý sách như thế nào?

Hs: Trả lời

- Mỗi cuốn sách là một tập hợp thông tin có liên quan đến với nhau được đóng thành quyển với một tên.
- Các cuốn sách được phân loại và xếp lên các giá theo đúng trình tự Logic



Gv: Đặt câu hỏi

Đối với các tập và thư mục được hệ điều hành tổ chức lưu trữ và quản lý như thế nào?

=> Để hiểu rõ kiến thức đó chúng ta đi tìm hiểu kiến thức mới sau

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục đích: + Hiểu khái niệm tập
- + Biết Quy tắc đặt tên tập.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG THẦY VÀ TRÒ	NỘI DUNG KIẾN THỨC
<p>Hoạt động 1 (Giới thiệu khái niệm tập)</p> <p>Gv: -Hãy cho biết tập được lưu trữ ở bộ nhớ nào? -Ngoài tên tập còn có tên gọi nào khác?</p> <p>Hs: Dựa vào SGK để trả lời</p> <p>Gv: Tập là gì?</p> <p>Hs: Dựa vào hiểu biết và SGK để trả lời</p> <p>Hoạt động 2 (Giới thiệu Cách đặt tên tập)</p> <p>Gv: -Thông báo cách đặt tên tập <Phần tên > • [Phần mở rộng]</p> <p>- Ví dụ: Baitap.Pas Vanban.doc</p> <p>Gv: Đối với HĐH Ms Dos, tên tập đặt theo quy tắc nào?</p> <p>Hs: Đã Hs nghề THCS, kết hợp SGK để trả lời.</p>	<p>I.TẬP VÀ THU MỤC:</p> <p>a.Tập và tên tập:</p> <p>*Khái niệm tập:</p> <p>Tập, còn được gọi là tập tin, là một tập hợp các thông tin ghi trên bộ nhớ ngoài, tạo thành một đơn vị lưu trữ do HĐH quản lý. Mỗi tập có một tên để truy cập.</p> <p>*Cách đặt tên tập:</p> <p><Phần tên> • [Phần mở rộng]</p> <p>□HĐH Ms Dos:</p> <p>+Phần tên : có không quá 8 ký tự.</p> <p>+Phần mở rộng:có thể có hoặc không, nếu có không quá 3 ký tự.</p> <p>+Quy ước:Không chứa ký tự trắng, không chứa một trong các ký tự sau:\ / : * ? " < > </p>

<p>Gv:Đưa ra ví dụ</p> <table border="1"> <tr> <td>BT1/5.PAS</td> <td>TIN HOC.TXT</td> </tr> <tr> <td>THO.DOC</td> <td>BAITAP?DOC.COM</td> </tr> <tr> <td>THI.DBF</td> <td>PHANDINHPHUNG.XLS</td> </tr> <tr> <td>QL.XLS</td> <td>BT.T.T</td> </tr> </table>	BT1/5.PAS	TIN HOC.TXT	THO.DOC	BAITAP?DOC.COM	THI.DBF	PHANDINHPHUNG.XLS	QL.XLS	BT.T.T	<p>Ví dụ: Những tệp đúng với Ms Dos</p> <p>THO.DOC</p> <p>THI.DBF</p> <p>QL.XLS</p>
BT1/5.PAS	TIN HOC.TXT								
THO.DOC	BAITAP?DOC.COM								
THI.DBF	PHANDINHPHUNG.XLS								
QL.XLS	BT.T.T								
<p>Tập nào đúng với HĐH Ms Dos?</p> <p>Hs: Vận dụng kiến thức đã học để trả lời.</p> <p>Gv: <i>Đối với HĐH Windows, tên tệp đặt theo quy tắc nào?</i></p> <p>Hs: Dựa vào SGK để trả lời câu hỏi.</p> <p>Gv: Y/c Hs làm bài tập số 6 SGK</p> <p>Hs: Vận dụng để trả lời</p>	<p>HĐH Windows của Microsoft:</p> <p>+Phần tên chính: Không quá 255 ký tự</p> <p>+Phần mở rộng: Không nhất thiết phải có và được HĐH sử dụng để phân loại tệp.</p> <p>+Quy ước: Tên tệp không chứa một trong các ký tự sau: \ / : * ? " < > </p> <p>*Chú ý: Tên tệp không phân biệt chữ hoa hay chữ thường.</p>								

3. Hoạt động luyện tập:

- Mục đích: Củng cố lại kiến thức đã được học về tệp

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Phát phiếu học tập hoạt động theo nhóm(Mỗi bàn là một nhóm)

PHIẾU HỌC TẬP													
<p>- Tên tệp nào sau đây là sai với quy tắc đặt tên?</p> <table border="1"> <tr> <td>BT1/5.PAS</td> <td>TIN HOC.TXT</td> </tr> <tr> <td>THO.DOC</td> <td>BAITAP?DOC.COM</td> </tr> <tr> <td>THI.DBF</td> <td>PHANDINHPHUNG.XLS</td> </tr> <tr> <td>QL.XLS</td> <td>BT.T.T</td> </tr> <tr> <td>BAITAP</td> <td>BAI TAP TOAN</td> </tr> <tr> <td>_BAI TAP</td> <td>BAI_TAP.DOC</td> </tr> </table>		BT1/5.PAS	TIN HOC.TXT	THO.DOC	BAITAP?DOC.COM	THI.DBF	PHANDINHPHUNG.XLS	QL.XLS	BT.T.T	BAITAP	BAI TAP TOAN	_BAI TAP	BAI_TAP.DOC
BT1/5.PAS	TIN HOC.TXT												
THO.DOC	BAITAP?DOC.COM												
THI.DBF	PHANDINHPHUNG.XLS												
QL.XLS	BT.T.T												
BAITAP	BAI TAP TOAN												
_BAI TAP	BAI_TAP.DOC												
<p>- Những tệp nào đúng với Ms Dos, tệp nào đúng với Windows?</p>													

Hs: Thảo luận rồi trình bày trên bảng

4. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

a. Hướng dẫn học bài cũ ở nhà:

- Cần nắm: +Khái niệm Tệp
- +Quy tắc đặt tên tệp

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới: Tiết sau: Tệp và quản lý tệp (T2)

Chuẩn bị: Chức năng thư mục

Thế nào gọi thư mục gốc, thư mục con, me, đường dẫn?

TIẾT 32: TỆP VÀ QUẢN LÝ TỆP (T2)

1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:

- Mục đích: Kiểm tra bài cũ về tệp và quy tắc đặt tên tệp.

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Đặt câu hỏi

Câu 1: Tệp là gì? Tên tệp được đặt như thế nào ?

Câu 2 : Viết ba tên đúng trong Ms Dos, Windows ?

Hs : Trả lời

Câu 1 :

- Khái niệm tên tệp :

Tệp, còn được gọi là tập tin, là một tập hợp các thông tin ghi trên bộ nhớ ngoài, tạo thành một đơn vị lưu trữ do HĐH quản lý. Mỗi tệp có một tên để truy cập.

- Quy tắc đặt tên tệp

<Phần tên> • [Phần mở rộng]

Câu 2 :

+ MS DOS : BAITAP.DOC ; BT3.TXT ; HS_32

+ WINDOW : BAI TAP.DOC ; BT3.TXT ; HS_32.TXT.DOC

Gv : Đặt vấn đề

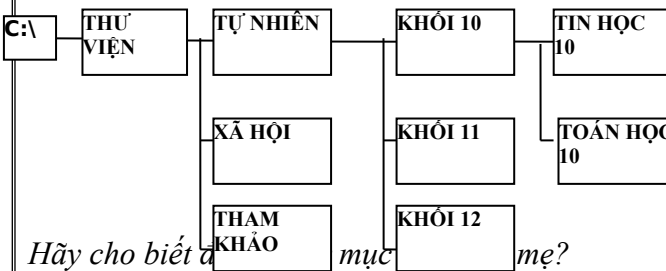
Hôm trước các em đã biết vì sao cần có tệp cũng như cách đặt tên tệp như thế nào. Vậy việc quản lý các tệp này như thế nào cho dễ dàng? Để biết điều này hôm nay chúng ta sẽ học tiếp sang phần thư mục để biết được cách quản lý các tệp như thế nào.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới :

- Mục đích : Hiểu khái niệm thư mục, cây thư mục

Nhận dạng được tên thư mục, tên tệp, đường dẫn.

HOẠT ĐỘNG THẦY VÀ TRÒ	NỘI DUNG KIẾN THỨC
<p><i>Hoạt động 1</i> (Giới thiệu thư mục)</p> <p>Gv: Để lưu trữ các tệp và thuận tiện cho việc tìm kiếm thì HĐH tổ chức lưu trữ như thế nào?</p> <p>Hs: Dựa SGK trả lời</p> <p>Gv: -Trên cửa sổ My Computer, đâu là thư mục gốc? -Thư mục gốc là gì?</p> <p>Hs:Trả lời</p> <p>Gv: Thế nào gọi là thư mục con, Thư mục mẹ?</p> <p>Hs:Trả lời</p> <p>Gv: Tên của thư mục được đặt theo quy tắc nào?</p> <p>Hs:Trả lời</p>	<p>b. Thư mục</p> <p>- Để quản lý các tệp được dễ dàng, hệ điều hành tổ chức lưu trữ tệp trong các thư mục.</p> <p>-Mỗi đĩa có một thư mục tạo tự động gọi là thư mục gốc. Ví dụ: A:\, C:\, D:\...</p> <p>- Trong mỗi một thư mục gốc lại có thể tạo các thư mục khác gọi là thư mục con. - Thư mục chứa thư mục con gọi là thư mục mẹ.</p>

<p>Gv: Đưa ra cây thư mục như sau:</p>  <p>Hãy cho biết đây là thư mục gì?</p> <p>Hs: Trả lời</p> <p>Gv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trong một thư mục mẹ có thể đặt tên tệp hoặc thư mục trùng nhau được không? - Trong một thư mục có thể chứa những gì? <p>Hs: Trả lời chú ý</p> <p style="text-align: center;">Hoạt động 1 (Giới thiệu Đường dẫn)</p> <p>Gv:</p> <p>Hãy chỉ ra đường dẫn tới tệp Tin 10.doc</p> <p>Hs: Trả lời D:\Tin\Tin 10.doc</p> <p>Gv: Đường dẫn là gì?</p> <p>Hs: Trả lời</p>	<p>- Tên của thư mục được đặt theo quy tắc phân tên của tệp</p> <p>Chú ý:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tên tệp và thư mục nên đặt theo ý nghĩa gợi mở. - Mỗi thư mục có thể chứa các tệp và thư mục con. - Trong một thư mục không chứa các tệp trùng tên và các thư mục con trùng tên. <p>c. Đường dẫn (Path)</p> <p>Là phần chỉ dẫn đến tên tệp, thư mục theo đường đi từ thư mục gốc đến thư mục chứa tệp và sau cùng đến tệp. Trong đó tên các thư mục và tệp phân cách nhau bởi "\"</p>
--	---

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** củng cố lại kiến thức các kiến thức đã được học

NỘI DUNG HOẠT ĐỘNG

Gv: Cho Hs nhắc lại một số kiến thức đã được học.

- Nhắc lại kiến thức trọng tâm:

- ❖ Vì sao cần có thư mục
- ❖ Khái niệm thư mục
- ❖ Cấu trúc của một thư mục
- ❖ Đường dẫn của thư mục, tệp

Hs: Trả lời

4. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

Cần nắm: Khái niệm tên, thư mục gốc, con, mẹ
Quy tắc đặt tên tệp, thư mục
Đường dẫn và cách viết đường dẫn.

b. Chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Bài tập và thực hành 5(t1)
- Chuẩn bị:
 - + Cách tạo thư mục mới, xóa, đổi tên, sao chép tệp và thực mục

**Tiết
33,34**

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 5
THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

Tiết	Tên bài dạy	Ghi chú
33	Bài tập và Thực hành 5 (T1)	- Khởi động: Hướng dẫn ban đầu về xem nội dung đĩa, thư mục và tạo mới, đổi tên thư mục và tệp -Luyện tập: Hs thực hành + Tạo mới thư mục + Đổi tên tệp và thư mục
34	Bài tập và Thực hành 5 (T2)	- Khởi động: Hướng dẫn ban đầu về sao chép, di chuyển, xóa tệp/thư mục và xem nội dung tệp, khởi động một số chương trình -Luyện tập: Hs thực hành + Sao chép, di chuyển, xóa tệp/thư mục + Xem nội dung tệp và khởi động một số chương trình

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức, kỹ năng:

- ❖ Làm quen với hệ thống QL tệp trong Windows XP.
- ❖ Thực hiện một số thao tác với tệp và thư mục.
- ❖ Khởi động được một số chương trình đã cài trong hệ thống.

2. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

3. Năng lực hướng tới: Năng lực hợp tác, năng lực CNTT, năng lực giải quyết vấn đề.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

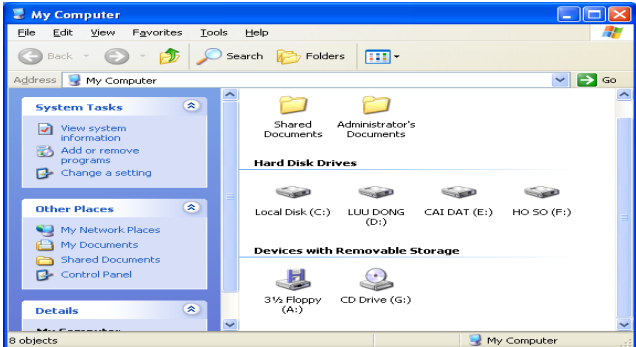
1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, giáo án, phòng máy + Máy chiếu
2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

TIẾT 33. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 5 (T1)

1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:

-Mục tiêu: Hướng dẫn ban đầu về làm việc với ổ đĩa, thư mục

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Hướng dẫn ban đầu	
<p>Gv: Thao tác mẫu về các thao tác sau:</p> <p>-Xem nội dung ổ đĩa/Thư mục:</p> 	<p>1. Xem nội dung đĩa, thư mục:</p> <p>Cách xem nội dung của một ổ đĩa, thư mục:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kích hoạt vào biểu tượng My Computer. - Kích đúp vào biểu tượng, một cửa sổ hiện ra với đầy đủ các thư mục của ổ đĩa hay thư mục.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>- Hướng dẫn các thao tác tạo thư mục mới, đổi tên thư mục/tệp:</p> <p>Hs: Quan sát trên máy chiếu=> Đưa ra các bước thực hiện.</p>	<p>b. +Tạo thư mục mới, đổi tên tệp/thư mục: Các thao tác tạo thư mục mới:</p> <p>-B1:Mở thư mục chứa thư mục cần tạo mới. -B2:Nháy nút chuột phải tại vùng trống trên của sổ. -B3:Chọn New->Folder ->Gõ tên thư mục ->OK +Đổi tên thư mục/Tệp: -B1:Nháy chuột vào tên của tệp/thư mục -B2:Nháy chuột vào tên một lần nữa -B3:Gõ tên mới rồi nhấn phím Enter.</p>

2.Hoạt động luyện tập:

-Mục tiêu:

- +Làm quen với hệ thống QL tệp trong Windows XP.
- +Thực hiện một số thao tác với tệp và thư mục.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động thực hành.	
<p>Gv: Ra đề bài thực hành như sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Y/c Hs khởi động máy tính - Giao bài tập thực hành: <p>Hs: Thực hành theo nhóm.</p>	<p>Bài 1:Tạo cây thư mục như sau:</p> <pre> graph TD D["D:\"] --> MONHOC MONHOC --> TOAN MONHOC --> HOA TOAN --> DAISO TOAN --> HINHOC HOA --> VOCO HOA --> HUUCO </pre> <p>Bài 2: Hãy đổi tên thư mục MONHOC thành tên mới là MÔN HỌC</p> <p>Bài 3: Tạo thư mục TIN HOC trong thư mục mẹ MÔN HỌC</p>
<p>Hoạt động kiểm tra kết quả thực hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiến hành kiểm tra kết quả thực hành của HS, nắm lại HS đã làm được gì sau tiết thực hành. - Cho điểm một số HS. 	

3. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

- Mục đích: Nhằm nâng cao hơn nữa về thư mục thư mục, tệp

Gv: Ra nhiệm vụ về nhà tìm hiểu

- Hãy nêu các bước thư mục mới trong HĐH MS DOS
- Ấn thư mục MÔN HỌC vừa tạo ở trong tiết thực hành.

Hs: Ghi đề bài

4. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

- Cần nắm:

- + Thao tác xem nội dung đĩa, thư mục
- + Các bước tạo thư mục mới
- + Các bước đổi tên thư mục.

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Bài tập và thực hành 5 (T2)

- Chuẩn bị các nội dung sau:

- + Các thao tác sao chép, di chuyển, xóa tệp/thư mục
- + Các thao tác xem nội dung tệp và khởi động một số chương trình

TIẾT 34: BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 5(T2)

THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

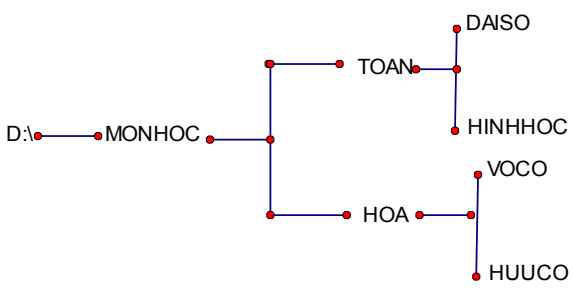
1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

-Mục tiêu: Hướng dẫn ban đầu về sao chép, di chuyển, xóa tệp/thư mục và xem nội dung tệp, khởi động một số chương trình.

HOẠT ĐỘNG THẤY VÀ TRÒ	NỘI DUNG KIẾN THỨC
Hoạt động 1: Hướng dẫn sao chép, di chuyển, xóa tệp/thư mục	
Gv: Đặt câu hỏi thảo luận như sau: <ul style="list-style-type: none"> - Nêu các bước sao chép tệp/Thư mục? - Nêu các bước xóa tệp/thư mục? Làm thế nào để khôi phục tệp /thư mục đã xóa? - Nêu các bước di chuyển tệp /thư mục? 	I. Sao chép, di chuyển, xóa tệp/thư mục: 1. Sao chép tệp/thư mục: -B1: Chọn tệp/thư mục -B2:Menu/Copy (Hoặc Click chuột phải chọn Copy) -B3: Chọn ổ đĩa/thư mục cần sao chép đến -B4: Menu/Paste(hoặc Click chuột phải chọn Paste) 2. Xóa tệp/Thư mục: -B1:Chọn tệp/Thư mục cần xóa -B2: Nhấn phím Delete hoặc Shift + Delete Lưu ý: -Các tệp/thư mục xoá được đưa vào Recycle Bin. -Muốn phục hồi lại vào mục Recycle Bin để lại lại các tệp/ thư mục đã bị xoá. 3. Di chuyển tệp/thư mục: -B1: Chọn tệp/Thư mục -B2: Edit /Cut (hoặc Click chuột phải chọn Cut) -B3: Chọn ổ đĩa hoặc thư mục cần di chuyển đến -B4: Edit /Paste
Hoạt động 2: Hướng dẫn xem nội dung tệp và khởi động chương trình	
Gv:Áp dụng hình ảnh minh họa trên máy chiếu như sau: Gv: <i>Áp dụng hình ảnh minh họa trên máy chiếu như sau:</i> <i>(Điền đúng tên) thực hiện như sau:</i> Hs:Trái lại Start \ Programs\ Accessories\ Disk Cleanup Gv: Hãy nêu các bước để khởi động chương trình dọn dẹp rác trong máy thực hiện như sau: Hs: Áp dụng trái lại các bước trên. Gv: Thực hiện trên máy chiếu để học sinh quan sát vai trò của nó. Hs:Quan sát trên máy chiếu để học sinh.	II. Xem nội dung tệp và khởi động chương trình: 1.Kiểm tra máy tính có cài đặt chương trình nào: -Nếu có chương trình nào có biểu tượng trên màn hình nền thực hiện như sau: -Nếu có chương trình nào có biểu tượng trên màn hình nền thực hiện như sau: +B1: Nháy chuột vào Nút Start +B2:Nháy chuột vào nút Programs để chọn các chương trình. 2.Xem nội dung tệp: Để xem nội dung tệp cần thực hiện như sau: Nháy chuột vào tên hay biểu tượng của tệp.

2. Hoạt động luyện tập:

- Mục đích: Học sinh biết sao chép, di chuyển, xóa tệp và xem nội dung tệp, khởi động chương trình

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động thực hành.	
<p>Gv: Ra bài tập thực hành như sau:</p> <p>- Mở cây thư mục đã tạo ở tiết trước</p>  <pre> graph TD D["D:\"] --> MONHOC MONHOC --> TOAN MONHOC --> HOA TOAN --> DAISO TOAN --> HINHHOC TOAN --> VOCO VOCO --> HUUCO </pre> <p>- Hãy tìm trên máy những tệp BAITAP . DOC rồi copy vào thư mục DAISO.</p> <p>- Xóa thư mục VOCO, tìm cách khôi phục thư mục vừa xóa</p> <p>- Khởi động Word, soạn thảo văn bản đơn xin nghỉ học rồi lưu vào thư mục MONHOC với tên DXNH.DOC</p> <p>- Khởi động chương trình Disk Cleanup để dọn dẹp đĩa</p> <p>Hs: Thực hành theo nhóm (2HS/Máy tính)</p>	
<p>Hoạt động kiểm tra kết quả thực hành:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiến hành kiểm tra kết quả thực hành của HS, nắm lại HS đã làm được gì sau tiết thực hành. - Cho điểm một số HS. 	

3. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

- Mục đích: Nhằm nâng cao thêm kiến thức vừa học

Gv: Ra y/c thực hành tại chỗ

- Hãy tìm tất cả các tệp có đuôi .DOC rồi sao chép vào thư mục MONHOC

- Hãy nêu các bước thao tác tìm tất cả các tệp có đuôi .DOC rồi sao chép vào thư mục MONHOC

Hs: Thực hành

4. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

Cần nắm:

+ Các bước sao chép, di chuyển, xóa tệp/Thư mục

+ cách xem nội dung của một tệp và khởi động một chương trình bất kỳ

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài cũ:

- Tiết sau: Ôn tập Học kỳ 1

- Chuẩn bị: Soạn và trả lời các câu hỏi của đề cương

Tiết
35

Tên bài dạy
ÔN TẬP HỌC KÌ I

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Nắm lại toàn bộ kiến thức trọng tâm đã được học.
- ❖ Chuẩn bị tốt kiến thức cho thi HK I.

2. Kỹ năng: Tổng hợp các kiến thức đã học**3. Thái độ:** Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.**4. Năng lực hướng tới:** Năng lực hợp tác, năng lực làm việc nhóm, năng lực giải quyết vấn đề.**II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC**

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:**

- **Mục đích:** Tổng hợp toàn bộ kiến thức trọng tâm để chuẩn bị thi Học Kỳ 1 đạt hiệu quả.

Gv: Đặt vấn đề

Trong học kỳ vừa rồi các em đã được làm quen với một số kiến thức về Tin học. Hôm nay chúng ta sẽ ôn tập nội dung HK I để chuẩn bị cho kỳ thi học kỳ I.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Hệ thống kiến thức	
GV: Tổ chức học sinh ôn tập theo nhóm theo các chủ đề và trình bày. - HS: Hoạt động theo nhóm, ôn tập các chủ đề và phát biểu. -HS: Quan sát, nghe bài trình bày và bổ sung, sửa chữa nếu cần -GV: Nhận xét, sửa chữa và tổng kết kiến thức . -HS: Ghi nhận kiến thức.	1. Thông tin, dữ liệu: - Các đơn vị đo dung lượng dữ liệu 2. Cấu trúc chung của máy tính: - Gồm 5 bộ phận chính: CPU; MM; SM; InPut; OutPut. 3. Bài toán và thuật toán: - Xác định bài toán - Tính chất của thuật toán: 3 t/c: tính dừng, tính xác định, tính đúng đắn. - Có 2 cách biểu diễn thuật toán: Liệt kê; dùng sơ đồ khối. 4. Ngôn ngữ lập trình - 3 ngôn ngữ: Máy, hợp ngữ, bậc cao. 5. Giải bài toán trên máy tính - 5 bước: Xác định bt; thuật toán; chương trình; hiệu chỉnh; viết tài liệu

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>-GV: Tổ chức học sinh ôn tập theo nhóm theo các chủ đề và trình bày.</p> <p>- HS: Hoạt động theo nhóm, ôn tập các chủ đề và phát biểu.</p> <p>-HS: Quan sát, nghe bài trình bày và bổ sung, sửa chữa nếu cần</p> <p>-GV: Nhận xét, sửa chữa và tổng kết kiến thức .</p> <p>-HS: Ghi nhận kiến thức.</p>	<p>6. Phần mềm máy tính</p> <p>- PM hệ thống, PM ứng dụng.</p> <p>II. Hệ điều hành</p> <p>1. KN HĐH</p> <p>- Phân loại HĐH</p> <p>- Các chức năng chung của HĐH</p> <p>2. Tập, Thư mục</p> <p>- Quy định tên tập và thư mục trong 2 HĐH WINDOWS và MS DOS</p> <p>- Các đặc trưng của hệ thống quản lý tập</p> <p>3. Làm việc với HĐH</p> <p>- 2 cách làm việc với HĐH: dùng câu lệnh; dùng các bảng chọn, cửa sổ, hộp thoại. . .</p> <p>- 3 cách ra khỏi HĐH: Turn Off; Stand By; Hibernate.</p>

2. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Vận dụng các kiến thức đã lời các câu hỏi trắc nghiệm

Gv: -Chia lớp thành 3 đội trả lời các câu hỏi trắc nghiệm

-Đưa từng câu hỏi trắc nghiệm lên máy chiếu

Câu 1: “(1)___ là tập hợp các (2)___ được tổ chức thành một hệ thống với nhiệm vụ đảm bảo tương tác giữa người và máy, cung cấp các (3)___ để điều phối việc thực hiện các chương trình, quản lý chặt chẽ các (4)___ của máy, tổ chức khai thác chúng một cách thuận tiện và tối ưu.” Các cụm từ còn thiếu tại các dấu ... lần lượt là?

A. Tài nguyên – chương trình – phương tiện và dịch vụ - hệ điều hành

B. Hệ điều hành – chương trình – phương tiện và dịch vụ - tài nguyên

C. Chương trình – phương tiện và dịch vụ - tài nguyên – hệ điều hành

D. Hệ điều hành – phương tiện và dịch vụ - chương trình – tài nguyên

Câu 2: “Thư mục nằm bên trong thư mục khác gọi là **.(1).** Thư mục chứa thư mục khác gọi là **..(2)..** Thư mục cấp cao nhất là **..(3)..** gọi là các thư mục gốc. Thư mục mà bên trong không chứa gì cả gọi là **..(4)..**” Các cụm từ còn thiếu lần lượt là?

A. thư mục con - thư mục ông - tên các ổ đĩa - thư mục rỗng

B. tên các ổ đĩa - thư mục mẹ - thư mục con - thư mục rỗng

C. thư mục con - thư mục mẹ - tên các ổ đĩa - thư mục rỗng

D. thư mục mẹ - thư mục con - tên các ổ đĩa - thư mục rỗng

Câu 3: Ngôn ngữ lập trình được đồng đảo người sử dụng nhất?

A. Hợp ngữ

B. Ngôn ngữ máy

C. Ngôn ngữ bậc cao

D. Ngôn ngữ khác

Câu 4: Thiết bị nào vừa là thiết bị vào vừa là thiết bị ra?

A. Màn hình

B. Modem

C. Màn hình cảm ứng

D. Màn hình máy chiếu

Câu 5: Thư mục DATA nằm ngay tại ổ D:\, thư mục MON_TIN là thư mục con của thư mục HOC_TAP, thư mục DATA là thư mục mẹ của thư mục HOC_TAP, trong thư mục MON_TIN có tệp VANBAN.TXT. Vậy chỉ ra đường dẫn đến tệp VANBAN.TXT?

A. D:\DATA\MON_TIN\VANBAN.TXT\HOC_TAP

B. D:\DATA\MON_TIN\HOC_TAP\VANBAN.TXT

C. D:\DATA\HOC_TAP\MON_TIN

D. D:\DATA\HOC_TAP\MON_TIN\VANBAN.TXT

Câu 6: Chương trình dịch dùng để?

- A. Chuyển đổi ngôn ngữ máy sang hợp ngữ.
- B. Chuyển đổi các ngôn ngữ khác sang ngôn ngữ máy.
- C. Chuyển đổi ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ khác
- D. Chuyển đổi ngôn ngữ máy sang ngôn ngữ bậc cao.

Câu 7: Để mã hóa một xâu gồm 7 kí tự bằng bộ mã ASCII cần dùng:

- A. 14 byte
- B. 7 Byte
- C. 7 Bit
- D. 14 bit

Câu 8: Mục đích của việc hiệu chỉnh là:

- A. Phát hiện và sửa sai
- B. Xác định lại Input ,Output
- C. Mô tả lại chi tiết thuật toán
- D. Tất cả đều sai

Câu 9: Cấu trúc chung của máy tính bao gồm:

- A. Phần cứng, phần mềm và sự quản lí điều khiển của con người
- B. Bộ xử lí trung tâm, bộ nhớ ngoài, bộ nhớ trong, các thiết bị vào/ra
- C. Phần cứng và phần mềm
- D. Bộ nhớ ngoài và bộ nhớ trong, các thiết bị vào/ra

Câu 10: Phần mềm Microsoft windows Xp thuộc loại phần mềm nào?

- A. Phần mềm ứng dụng
- B. Phần mềm hệ thống
- C. Phần mềm công cụ
- D. Phần mềm tiện ích

Câu 11: Khi máy tính “bị treo” thì cách nào nạp lại hệ điều hành tốt cho máy, chọn thứ tự ưu tiên nào trong các cách dưới đây?

- 1. Nhấn Reset
- 2. Nhấn nút Power
- 3. Ctrl+ Alt+Delete
- A. 2- 3- 1
- B. 3- 2- 1
- C. 3- 1- 2
- D. 1- 2- 3

Câu 12: Chọn câu sai về máy tính.

- A. Có thể "làm việc không mệt mỏi" suốt 24 giờ
- B. Có thể thay thế hoàn toàn con người trong mọi việc
- C. Có thể nối mạng toàn cầu
- D. Có thể tính toán rất nhanh và với độ chính xác cao.

Câu 13: Một chiếc USB có dung lượng 350GB. Dung lượng USB đó tương ứng với bao nhiêu MB?

- A. 358400
- B. 358403
- C. 358402
- D. 358401

Câu 14: Số 3930₍₁₀₎ được biểu diễn trong hệ cơ số 2 là:

- A. 1110.0101.1010
- B. 1011.0101.1010
- C. 1111.0101.1010
- D. 1101.0101.1010

Câu 15: Chọn chế độ ra khỏi hệ thống nào dưới đây mà ít tốn năng lượng nhất nhưng đủ để hoạt động lại ngay lập tức:

- A. Hibernate
- B. Stand By
- C. Shut down (Turn Off)
- D. Reset

Câu 16: Thiết bị nào sau đây dùng để chứa dữ liệu lâu dài?

- A. Đĩa cứng
- B. MainBoard
- C. RAM
- D. ROM

Câu 17: Trên cùng một ổ đĩa và cùng đường dẫn cho phép đặt mấy tên tệp cùng tên?

- A. Nhiều tên tệp
- B. 2 tên tệp
- C. 3 tên tệp
- D. 1 tên tệp

Câu 18: Cho biết hành động nào là vi phạm pháp luật ?

- A. Chat hoặc gửi thư điện tử hỏi thăm bạn bè
- B. Truy cập và thảo luận các thông tin trên trang web Dantri.com
- C. Tìm tài liệu học tập trên mạng Internet
- D. Truy cập các “thông tin mật” của người khác

Câu 19: Thuật toán có tính chất nào sau đây?

- A. Tính xác định
- B. Tính đúng đắn
- C. Tính dừng
- D. Các đáp án trên

Câu 20: Để giải một bài toán ta thực hiện theo thứ tự các bước nào dưới đây?

- A. Xác định bài toán, lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán, viết chương trình, Hiệu chỉnh, Viết tài liệu
- B. Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán, viết chương trình, Hiệu chỉnh
- C. Xác định bài toán, lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán, viết chương trình, Hiệu chỉnh

D. Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán, viết chương trình, Hiệu chỉnh, Viết tài liệu

Câu 21: Một cuốn sách A gồm 200 trang (có hình ảnh) nếu lưu trữ trên đĩa chiếm khoảng 8MB. Hỏi một đĩa cứng 40GB thì có thể chứa được bao nhiêu cuốn sách có lượng thông tin sấp xỉ như cuốn sách A?

A. 5120

B. 6192

C. 4192

D. 2192

Câu 22: Bước nào trong các bước khi giải một bài toán trên máy tính cho phép ta suy nghĩ và chọn kiểu dữ liệu, chọn thuật toán và chọn ngôn ngữ lập trình cho phù hợp?

A. Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán

B. Hiệu chỉnh

C. Viết chương trình

D. Xác định bài toán

Câu 23: Đơn vị cơ bản và nhỏ nhất đo lượng thông tin trong máy tính là:

A. Bit

B. KB

C. GB

D. Byte

Câu 24: Ứng dụng nào của tin học đem lại hiệu quả cao trong việc thiết kế mô hình, bản vẽ,...?

A. Tự động hóa điều khiển

B. Hỗ trợ việc quản lí

C. Truyền thông

D. Giải các bài toán khoa học kĩ thuật

4. Hoạt động vận dụng/mở rộng:

- **Mục đích:** Viết thuật toán giải một số bài toán đơn giản.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 2: Viết thuật toán	
<p>Gv: Đưa đề bài lên máy chiếu</p> <p>Gv: Chia lớp thành 3 nhóm thảo luận</p> <p>Nhóm 1</p> <p>-Hãy cho biết input và output của bài toán?</p> <p>-Hãy nêu ý tưởng của thuật toán ?</p> <p>Nhóm 2</p> <p>-Hãy đưa vào ý tưởng để viết thuật toán</p> <p>Nhóm 3:</p> <p>-Hãy đưa vào thuật toán để vẽ sơ đồ khối của bài toán?</p> <p>Hs: Thảo luận rồi viết kết quả lên giấy A₀</p> <p>Gv: Gọi từng nhóm lên trình bày, các nhóm còn lại nhận xét.</p> <p>Gv: Ra một số bài tập về nhà</p> <p>+ Tìm USCLN(M,N), BSCNN(M,N)</p> <p>+Sắp xếp dãy số</p> <p>+Kiểm tra N số nguyên tố</p> <p>+Tính tổng dãy số</p> <p>Hs: Ghi đề bài về nhà</p>	<p>Cho N và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_N$, Hãy viết thuật toán để kiểm tra có bao nhiêu số bằng 0 trong dãy số đã cho.</p> <p>*Xác định bài toán:</p> <p>+Input: Cho N và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_N$</p> <p>+Output: Có bao nhiêu số bằng 0 trong dãy số đã cho</p> <p>*Thuật toán để kiểm tra:</p> <p>B1: Nhập N và dãy số $a_1, a_2, \dots, a_N$</p> <p>B2: $Dem \leftarrow 0$; $i \leftarrow 1$</p> <p>B3: Nếu $i > N$ thì dừng và in ra kết quả</p> <p>B4:</p> <p>B4.1: Nếu $a_i = 0$ thì $Dem \leftarrow Dem + 1$</p> <p>B4.2 : $i \leftarrow i + 1$, quay lại bước 3</p> <p>*Sơ đồ khối:</p> <pre> graph TD Start([Nhập N và dãy số A1, a2, ..., AN]) --> Init[Dem <- 0, i <- 1] Init --> Cond1{i > N} Cond1 -- Đ --> End([Đưa ra kết quả, kết thúc]) Cond1 -- S --> Cond2{ai = 0} Cond2 -- Đ --> IncDem[Dem <- Dem + 1] Cond2 -- S --> IncI[i <- i + 1] IncDem --> Cond1 IncI --> Cond1 </pre>

V. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

1. Hướng dẫn học sinh học bài cũ: Học các câu hỏi và làm bài tập theo đề cương
2. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:
 - Tiết sau: Thi Học Kỳ 1 (Hình thức Trắc nghiệm + Tự luận)
 - Chuẩn bị: Xem lại tất các bài viết thuật toán đã được học

Tiết
36

Tên bài dạy
KIỂM TRA HỌC KỲ I

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

1.1 Thông tin và dữ liệu

- ❖ Biết khái niệm thông tin, lượng thông tin, các dạng thông tin, mã hóa thông tin.
- ❖ Biết các dạng biểu diễn thông tin trong máy tính.
- ❖ Biết đơn vị đo thông tin là bit và các bội số của nó.

1.2 Giới thiệu về máy tính

- ❖ Biết chức năng các thiết bị chính của máy tính

1.3 Bài toán và thuật toán

- ❖ Biết khái niệm bài toán và thuật toán, các đặc trưng chính của thuật toán.
- ❖ Hiểu cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối và liệt kê.

1.4 Ngôn ngữ lập trình

- ❖ Biết được khái niệm ngôn ngữ máy, hợp ngữ và ngôn ngữ bậc cao.
- ❖ Ghi nhớ việc cần dịch từ ngôn ngữ bậc cao, hợp ngữ sang ngôn ngữ máy.

1.5 Giải bài toán trên máy tính

- ❖ Hiểu cách tổ chức giải bài toán trên máy tính.

1.6 Phần mềm máy tính

- ❖ Biết được một số phần mềm thông dụng và các chức năng của chúng
- ❖ Phân biệt được phần mềm hệ thống và phần mềm ứng dụng.

1.7 Khái niệm hệ điều hành

- ❖ Biết khái niệm hệ điều hành.
- ❖ Biết chức năng và các thành phần chính của hệ điều hành.

1.8 Giao tiếp với hệ điều hành

- ❖ Hiểu được quy trình nạp HĐH, làm việc với HĐH và thoát khỏi hệ thống.
- ❖ Thực hiện được một số lệnh thông dụng: nạp HĐH, thoát khỏi hệ thống, và một số lệnh cơ bản.

1.9 Tập và quản lý tệp

- ❖ Hiểu khái niệm tệp và quy tắc đặt tên tệp.
- ❖ Hiểu khái niệm thư mục, cây thư mục.

2. Kỹ năng:

- ❖ Bước đầu mã hóa được thông tin đơn giản thành dãy bit.
- ❖ Xây dựng thuật toán giải một số bài toán đơn giản bằng sơ đồ khối hoặc ngôn ngữ liệt kê.
- ❖ Nhận dạng được tên tệp, thư mục, đường dẫn.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung.

B. HÌNH THỨC KIỂM TRA

Tự luận kết hợp trắc nghiệm, theo từng mức độ.

C. MA TRẬN ĐỀ

Tên Chủ đề (nội dung, chương)	Nhận biết (cấp độ 1)	Thông hiểu (cấp độ 2)	Vận dụng	
			Cấp độ thấp (cấp độ 3)	Cấp độ cao (cấp độ 4)

Thông tin và dữ liệu Số tiết (LT/TS): 3/36			-Chuyển đổi cơ số	- Biết đổi dung lượng - Biết mã hóa 1 ký tự trong ASCII
Số câu: 4 Số điểm: 1 Tỉ lệ: 8.3. %	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: 19,20 Số điểm: 0.5	Số câu: 5,24 Số điểm:0.5
Giới thiệu về máy tính Số tiết (LT/TS): 2/36	<i>Biết chức năng các thiết bị chính của máy tính</i>			
Số câu: 3 Số điểm: 0. 75 Tỉ lệ: 6,3 %	Số câu: 6,8,23 Số điểm: 0.75	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Bài toán và thuật toán Số tiết (LT/TS): 3/36				<i>Hiểu các bước thực hiện của một thuật toán</i>
Số câu: 3 Số điểm: 0. 75 Tỉ lệ: 6,3. %	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: 1,2,22 Số điểm:0,75
Ngôn ngữ lập trình Số tiết (LT/TS): 1/36		- Cần dịch từ ngôn ngữ bậc cao, hợp ngữ sang ngôn ngữ máy		
Số câu: 1 Số điểm: 0. 25 Tỉ lệ: 2,1 %	Số câu: Số điểm:	Số câu: 14 Số điểm: 0.25	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Giải bài toán trên máy tính Số tiết (LT/TS): 1/36	<i>Biết các bước để giải một bài toán trên máy tính</i>			
Số câu: 1 Số điểm: 0. 25 Tỉ lệ: 2,1 %	Số câu: 13 Số điểm: 0,25	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Phần mềm máy tính Số tiết (LT/TS): 1/36	Biết phần mềm nào là ứng dụng, tiện ích, hệ thống			
Số câu: 2 Số điểm: 0. 5 Tỉ lệ: 4,2 %	Số câu: 2,4 Số điểm: 0. 5	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Những ứng dụng của tin học	Biết được một số ứng dụng của tin học			

Số tiết (LT/TS): 1/36				
Số câu: 1 Số điểm: 0.25 Tỉ lệ: 2,1 %	Số câu: 10 Số điểm: 0.25	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Khái niệm hệ điều hành Số tiết (LT/TS): 1/36	- Biết khái niệm hệ điều hành. - Biết chức năng và các thành phần chính của hệ điều hành.	- Hiểu chức năng của đĩa khởi động		
Số câu: 4 Số điểm: 1 Tỉ lệ: 8,3 %	Số câu: 9,11,15 Số điểm: 0.75	Số câu:18 Số điểm: 0,5	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Tập và quản lý tập Số tiết (LT/TS): 2/36	- Biết khái niệm tệp	-Hiểu hai tệp, thư mục con không tồn tại đồng thời trong một thư mục mẹ	Phân biệt tên tệp đúng hay sai dựa vào quy tắc đặt tên tệp	
Số câu: 3 Số điểm: 0,75 Tỉ lệ: 6,3. %	Số câu: 17 Số điểm: 0,25	Số câu: 3 Số điểm: 0.25	Số câu: 12 Số điểm: 0,25	Số câu: Số điểm:
Kỹ năng		- Hiểu sơ đồ cấu trúc của một máy tính		- Xây dựng thuật toán giải một số bài toán đơn giản bằng sơ đồ khối hoặc ngôn ngữ liệt kê.
Số câu: 2 Số điểm: 4 Tỉ lệ: 50 %	Số câu: Số điểm:	Số câu: 1 Số điểm: 1	Số câu: 1 Số điểm: 1	Số câu:1 Số điểm:3

D. ĐỀ KIỂM TRA + HƯỚNG DẪN CHẤM:

Đính kèm (50% trắc nghiệm, 5% tự luận): trộn thành 4 đề khác nhau

E. THỐNG KÊ KẾT QUẢ KIỂM TRA

Lớp	SS	Giỏi (≥8)	Khá (6.5 -7.9)	TB (5 – 6.4)	Yếu (2 - 4.9)	Kém (<2)
10A						

Tiết
37,38

Tên bài dạy
CHƯƠNG IV: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET
BÀI 20. MẠNG MÁY TÍNH

Tiết	Tên bài dạy	Ghi chú
37	Mạng máy tính (T1) Mục 1, 2	- Khởi động: Biết lợi ích của mạng máy tính - Hình thành kiến thức mới: + Biết khái niệm mạng máy tính + Biết phương tiện truyền thông và giao thức truyền thông.
38	Mạng máy tính (T2) Mục 3, BT trang 140	- Khởi động: Kiểm tra bài cũ về mạng máy tính - Hình thành kiến thức mới + Biết phân loại mạng máy tính

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết nhu cầu mạng máy tính trong lĩnh vực truyền thông.
- ❖ Biết khái niệm mạng máy tính, lợi ích mạng máy tính.
- ❖ Biết một số mạng máy tính.

2. Kỹ năng: Sử dụng mạng máy để sao chép dữ liệu, dùng chung thiết bị.

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giao tiếp, năng lực tự học.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, đàm thoại

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, giáo án điện tử, máy chiếu

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

TIẾT 37: MẠNG MÁY TÍNH (T1)

1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:

- **Mục đích:** Biết lợi ích của việc kết nối mạng máy tính

Gv: Cho học sinh xem đoạn phim trên máy chiếu giới thiệu về lịch sử hình thành mạng máy tính.

Hs: Xem đoạn phim khoảng 5 phút.

Gv: Sau khi xem xong đoạn phim, Gv đặt câu hỏi

Nối mạng máy tính có những lợi ích gì?



Hs: Trả lời

- Sao chép một lượng lớn dữ liệu từ máy này sang máy khác trong một thời gian ngắn mà các loại đĩa (Đĩa mềm, CD, USB) không đáp ứng được
- Nhiều máy tính có thể dùng chung dữ liệu, thiết bị, phần mềm hay các tài nguyên đắt tiền.

Gv: Dẫn dắt vào bài mới

Như các em đã biết lợi ích của mạng máy tính, vậy điều kiện để nối các máy tính, cách truyền thông, giao tiếp giữa các máy tính như thế nào. Hôm nay chúng ta tìm hiểu kiến thức mới.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục đích:

- + Biết khái niệm mạng máy tính
- + Biết phương tiện và giao thức truyền thông trong mạng máy tính.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Mạng máy tính là gì?	
<p>GV: Đặt câu hỏi thảo luận, chia lớp thành 3 nhóm.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Mạng máy tính là gì?</i> - <i>Mạng máy tính bao gồm những thành phần nào?</i> <p>HS: Trình bày thảo luận thế nào là mạng máy tính, thành phần mạng máy tính</p> <p>GV: Chốt lại, đưa k/n và thành phần lên máy chiếu.</p> <p>Hs: Ghi bài</p>	<p>I. Mạng máy tính là gì?</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>KN: Mạng máy tính là tập hợp các máy tính được kết nối theo một phương thức nào đó sao cho chúng có thể trao đổi dữ liệu và dùng chung thiết bị.</i> - Mạng máy tính bao gồm 3 thành phần: <ul style="list-style-type: none"> + Các máy tính. + Các thiết bị mạng đảm bảo kết nối các máy tính với nhau. + Phần mềm cho phép thực hiện việc giao tiếp giữa các máy tính.
Hoạt động 2: Phương tiện và giao thức truyền thông của mạng máy tính	
<p>Gv: Giao nhiệm vụ các nhóm thảo luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Phương tiện truyền thông có dây thông qua những thiết bị nào?</i> - <i>Để nối mạng có dây có mấy cách? Hiện nay sử dụng cách nào nhiều nhất? Vì sao?</i> - <i>Phương tiện truyền thông đối với mạng không dây là gì?</i> <p>Hs: Thảo luận rồi đại diện từng nhóm trình bày.</p> <p>Gv: Chốt lại vấn đề trên Slide</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phương tiện truyền thông mạng có dây có thể là: 	<p>II. Phương tiện và giao thức truyền thông của mạng máy tính.</p> <p>1. Phương tiện truyền thông (media):</p> <p>a. Kết nối có dây:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phương tiện truyền thông có thể là: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cáp truyền thông. ○ Bộ khuếch đại (Repeater) ○ Bộ tập trung (Hub) ○ Bộ định tuyến (Router) ○ Vĩ mạng, Jack cắm. . .

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>+Cáp xoắn đôi:</p>  <p>+Cáp đồng trục:</p>  <p>Cáp đồng trục Thicknet 10Base2</p>  <p>Cáp đồng trục Thicknet 10Base5</p> <p>- Vĩ mạng:</p>  <p>+Ngoài ra còn bộ khuyết đại, bộ định tuyến,...</p> <p>- Mạng có dây có 3 cách kết nối:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Kiểu hình thẳng +Kiểu hình vòng +Kiểu hình sao <p>=>Hình sao được lựa chọn nhiều nhất</p> <ul style="list-style-type: none"> + Một đường truyền hồng các máy khác hoạt động bình thường + Ít xảy ra xung đột dữ liệu <p>HS: Sẽ cho biết PT TT gồm những loại nào.</p> <p>- Phương tiện truyền thông có thể là sóng radio, bức xạ hồng ngoại hay sóng truyền qua vệ tinh.</p> <p>HS: Quan sát trên máy chiếu, ghi bài.</p> <p>Gv: Đặt câu hỏi</p> <p>-Để 2 máy tính trong mạng giao tiếp được với nhau thì điều kiện cần là gì?</p> <p>- Em biết gì về giao thức?</p> <p>Hs: Trả lời tại chỗ</p>	<p>- Các cách nối mạng có dây:</p>  <p>(Kiểu hình thẳng)</p>  <p>(Kiểu hình vòng)</p>  <p>(Kiểu hình sao)</p> <p>b. Kết nối không dây:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phương tiện truyền thông có thể là sóng radio, bức xạ hồng ngoại hay sóng truyền qua vệ tinh. - Tổ chức mạng không dây đơn giản cần: <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Điểm truy cập không dây WAP. ⌘ Có vỉ mạng không dây (card mạng). <p>c. Giao thức truyền thông:</p> <ul style="list-style-type: none"> - K/N: Là bộ các qui tắc cụ thể phải tuân thủ trong việc trao đổi thông tin giữa các thiết bị nhận và truyền dữ liệu. - Giao thức truyền thông hiện nay là: TCP/IP

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Gv: Chốt vấn đề, chiếu nội dung trên máy chiếu	

3. Hoạt động luyện tập:

- Mục đích: củng cố lại kiến thức đã được học

Gv: Đặt câu hỏi

Câu 1: Mạng máy tính là gì?

Câu 2: Lợi ích của mạng máy tính?

Câu 3: Phương tiện truyền thông của mạng có dây và không có dây là gì?

Câu 4: Điều kiện để các máy tính trong mạng giao tiếp với nhau là gì?

Hs: Trả lời

4. Hoạt động vận dụng/Mở rộng:

Gv: Đưa các hình ảnh và câu hỏi sau lên máy chiếu

Câu 1: Hãy cho biết tên của các thiết bị sau



Câu 2: Mô hình sau của mạng máy tính nào, cho biết phương tiện truyền thông của mạng máy tính đó?



Câu 3: Nói mạng máy có dây có mấy cách? Cách nào sử dụng nhiều nhất? Vì sao?

Hs: Trả lời

5. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ: Cần nắm

- Lợi ích của mạng máy tính.
- Mạng máy tính là gì? Thành phần của mạng máy tính?
- Phương tiện và giao thức truyền thông của mạng máy tính

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Mạng máy tính (t2)
- Chuẩn bị: Trả lời các câu hỏi

- + Mạng máy tính được phân thành mấy loại? Em biết gì về những loại mạng đó?
- + Làm bài tập 1->4/ trang 140 ở SGK

Tiết 38: MẠNG MÁY TÍNH (T2)

1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:

Hoạt động 1: Kiểm tra bài cũ

Gv: Đặt câu hỏi

Câu hỏi 1: Mạng máy tính là gì? Lợi ích của mạng máy tính?

Câu hỏi 2: Phương tiện truyền thông đối với mạng có dây là gì? Mạng có dây có mấy cách kết nối?

Hs: Trả lời

Gv: Dẫn dắt vào bài mới

Các em đã biết mạng máy tính là gì, kết nối với nhau ra sao. Vậy thì có mấy loại mạng máy tính? Hôm nay chúng ta sẽ nghiên cứu xem có bao nhiêu mạng máy tính.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục đích: + Biết phân loại mạng máy tính.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 2: Phân loại mạng máy tính	
<p>Gv: Đặt câu hỏi đàm thoại</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dựa vào đâu để phân loại mạng máy tính? - Thế nào gọi là <ul style="list-style-type: none"> +Mạng cục bộ? Ví dụ +Mạng diện rộng? Ví dụ + Mạng toàn cầu ? Ví dụ <p>Hs: Nghiên cứu SGK rồi trả lời</p> <p>Gv: Nhận xét , đưa nội dung lên máy chiếu</p> <p>Hs: Ghi bài</p>	<p>III. Phân loại mạng máy tính:</p> <p>Dựa theo tiêu chuẩn khoảng cách địa lý: Ta có thể chia mạng máy tính ra thành:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mạng cục bộ (LAN) • Mạng diện rộng (WAN) • Mạng toàn cầu (Internet) <p>Mạng cục bộ (LAN-Local Area NetWork):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Là mạng kết nối các máy tính ở gần nhau, chẳng hạn như 1 phòng, 1 tòa nhà, 1 xí nghiệp, 1 trường học, 1 cơ quan. . . <p>* Đặc điểm:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌋ Giới hạn trong phạm vi nhỏ ⌋ Tốc độ truyền dữ liệu cao <p>. Mạng diện rộng (WAN-Wide Area NetWork)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Là mạng nối các máy tính có thể cách xa nhau một khoảng lớn. Thường là liên kết các mạng cục bộ. <p>* Đặc điểm:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌋ Không giới hạn khoảng cách các máy tính. ⌋ Tốc độ truyền thường thấp hơn mạng cục bộ. <p>d. Mạng toàn cầu (INTERNET)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kết nối các máy tính trên toàn thế giới.

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Cũng cố các kiến thức đã học về mạng máy tính

Gv: Phát phiếu trả lời trắc nghiệm thảo luận nhóm

Câu 1: Dựa vào đâu mạng được phân thành 3 loại:

- A. Vật lý
- B. Địa Lý
- C. Địa lý và Vật Lý
- D. Tất cả đều sai

Đáp án: B

Câu 2: Dưới góc độ địa lý thì mạng LAN được hiểu là

- A. Mạng kết nối các máy tính ở gần nhau chẳng hạn như trong một phòng, một toà nhà...
- B. Mạng kết nối các máy tính ở xa nhau một khoảng cách lớn
- C. Mạng kết nối các máy tính ở xa nhau chẳng hạn như trong một tỉnh, một khu vực...
- D. Mạng máy tính toàn cầu.

Đáp án: A

Câu 3: Dưới góc độ địa lý thì mạng WAN được hiểu là

- A. Mạng kết nối các máy tính ở xa nhau một khoảng cách lớn
- B. Mạng kết nối các máy tính ở gần nhau chẳng hạn như trong một phòng, một toà nhà...
- C. Mạng máy tính toàn cầu.
- D. Đáp án khác

Đáp án: A

4. Hoạt động vận dụng/ Mở rộng: không

5. HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

Cần nắm:

- Dựa vào đâu để phân loại mạng máy tính?
- Thế nào gọi là
 - + Mạng cục bộ? Ví dụ
 - + Mạng diện rộng? Ví dụ
 - + Mạng toàn cầu ? Ví dụ

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Mạng thông tin toàn cầu Internet(t1)
- Chuẩn bị: Trả lời các câu hỏi sau
 - Internet là gì? Nêu các cách kết nối Internet?

Tiết
39,40

Tên bài dạy
MẠNG THÔNG TIN TOÀN CẦU INTERNET

Tiết	Tên bài dạy	Ghi chú
39	Mạng thông tin toàn cầu Internet (T1) (Mục 1,2)	- Khởi động: Kiểm tra bài cũ về phân loại mạng máy tính, giao thức -Hình thành kiến thức mới: ❖ Biết khái niệm mạng thông tin toàn cầu internet và lợi ích của nó. ❖ Biết các phương thức kết nối thông dụng với internet.
40	Mạng thông tin toàn cầu Internet (T2) (Mục 3)	- Khởi động: Kiểm tra bài cũ về Internet là gì, cách kết nối. -Hình thành kiến thức mới: ❖ Biết các máy trong Internet giao tiếp bằng cách nào ❖ Biết địa chỉ các máy tính trong mạng Internet.

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm mạng thông tin toàn cầu internet và lợi ích của nó.
- ❖ Biết các phương thức kết nối thông dụng với internet.
- ❖ Biết sơ lược cách kết nối mạng internet
- ❖ Biết các máy trong Internet giao tiếp bằng cách nào.

2. Kỹ năng: Biết Sử dụng Internet để phục vụ công việc học tập

3. Thái độ: Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giao tiếp, năng lực CNTT, năng lực hợp tác.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, máy chiếu, bài giảng điện tử

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

TIẾT 39: MẠNG THÔNG TIN TOÀN CẦU INTERNET(T1)

1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

a.Hoạt động 1: Kiểm tra bài cũ về kiến thức đã học về mạng máy tính

Gv: Đặt câu hỏi

Câu hỏi 1: Dựa vào đâu mạng được phân thành mấy loại? Em biết gì về các loại mạng đó?

Câu hỏi 2: Điều kiện để các máy tính trong mạng giao tiếp được với nhau là gì? Em biết gì về điều kiện đó?

Hs: Trả lời các kiến thức đã học ở bài trước

+ Dựa vào góc độ địa lý mạng phân thành: Mạng cục bộ, diện rộng, mạng toàn cầu

+ Điều kiện để các máy giao tiếp với nhau: Giao thức...

b.Hoạt động 2: Biết muốn kết nối các máy ở Việt Nam sang các nước trên thế giới cần có Internet

Gv: Đặt câu hỏi

Hôm trước các em đã biết về mạng máy tính, vậy ai có thể cho biết là một máy ở Việt Nam và một máy ở Anh có thể chia sẻ thông tin được hay không?

Hs: Trả lời

Muốn chi sẽ thông tin từ Việt Nam sang các nước trên thế giới thì cần phải kết nối mạng máy tính trên thế giới.

Gv: Đặt vấn đề

Có thể được nếu chúng ta có một mạng kết nối các máy tính trên toàn thế giới. Hôm nay chúng ta sẽ cùng nghiên cứu mạng thông tin toàn cầu internet.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

-Mục đích:

- ❖ Biết khái niệm mạng thông tin toàn cầu internet và lợi ích của nó.
- ❖ Biết các phương thức kết nối thông dụng với internet.
- ❖ Biết sơ lược cách kết nối mạng internet

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: internet là gì?	
<p>GV :: Internet là gì?</p> <p>GV: Gọi một vài học sinh trả lời tại chỗ theo ý hiểu của học sinh, giáo viên phân tích câu trả lời và giảng tiếp. Tóm tắt ý kiến học sinh lên bảng.</p> <p>GV : Đặt câu hỏi thảo luận</p> <p>-Internet có những lợi ích gì ?</p> <p>-Internet được thiết lập vào năm nào ? Ở Việt Nam thiết lập chính thức vào năm nào ?</p> <p>-Ai là chủ sở hữu của Internet</p> <p>HS: Thảo luận các tiện ích của internet mà các em được biết.</p> <p>GV: Tổng kết lại và ví dụ thêm.</p>	<p>1. internet là gì?</p> <p>- K/n: Internet là mạng máy tính khổng lồ, kết nối hàng triệu máy tính, mạng máy tính trên khắp thế giới và dùng bộ giao thức truyền thông TCP/IP.</p> <p>- Internet đảm bảo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Thâm nhập đến nhiều nguồn thông tin. ✓ Cung cấp các chỉ dẫn bổ ích. ✓ Phương thức giao tiếp hoàn toàn mới. ✓ Tiếp cận lượng thông tin khổng lồ một cách thuận tiện. <p>- Internet được thiết lập vào năm 1983. Việt Nam thử nghiệm kết nối 1992 cho đến ngày 5/3/1997 VN chính thức kết nối Internet.</p> <p>- Internet có hàng triệu người sử dụng như không có ai là chủ sở hữu của nó.</p>
Hoạt động 2: Kết nối internet	
<p>GV: Đặt câu hỏi thảo luận</p> <p>Có mấy cách để kết nối internet?Ưu , nhược điểm của từng cách đó ?</p> <p>HS: Thảo luận để thấy có nhiều cách.</p> <p>GV: Gọi HS lên bảng trình bày những yếu tố cần thiết, ưu nhược điểm.</p> <p>HS: Trình bày kết quả thảo luận, gọi các nhóm khác thảo luận</p> <p>GV: Tổng kết lại kiến thức cho HS có thể ghi chép.</p>	<p>2. Kết nối Internet bằng cách nào?</p> <p>Có nhiều cách để kết nối internet.</p> <p>a). Sử dụng modern qua đường dây điện thoại</p> <p>- Cần:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Cài đặt Modem trong máy tính và kết nối qua dây điện thoại. ➢ Kí hợp đồng với nhà CC dịch vụ <p>- Ưu điểm: Thuận tiện, chi phí vừa phải.</p> <p>- Nhược điểm: Tốc độ đường truyền không cao.</p> <p>b). Sử dụng đường truyền riêng:</p> <p>- Cần: Thuê một đường dây riêng kết nối từ máy của mình tới máy của nhà cung cấp dịch vụ.</p> <p>- Ưu điểm: Tốc độ đường truyền cao.</p> <p>- Hạn chế: Chi phí cao</p>

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
GV: Cho HS biết thêm về một số công nghệ kết nối internet hiện nay. HS: Lấy ví dụ về các cách khác mà em biết.	C). Một số cách khác: <ul style="list-style-type: none"> • Đường truyền ADSL • Wifi, Wimax • 3G, 4G • GPRS • Truyền hình cáp....

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Kiểm tra các kiến thức đã được học về Internet là gì, các cách kết nối Internet.

GV: Phát phiếu học tập cho 4 nhóm sau:

Câu 1: Thuật ngữ Internet được hiểu là?

A. Mạng máy tính toàn cầu

B. Mạng điện thoại

C. Mạng diện rộng

D. Mạng cục bộ

Đáp án: A

Câu 2: Mạng Internet thuộc sở hữu của ai?

A. Không có chủ sở hữu

B. Công ty Microsoft

C. Công ty IBM

D. Công ty Google

Đáp án: A

Câu 3: Khi nói về mạng Internet thì những phát biểu nào sau đây là sai:

A. Internet kết nối hàng triệu máy tính, mạng máy tính trên thế giới và sử dụng bộ giao thức truyền thông TCP/IP

B. “Hội đồng về kiến trúc Internet” là tổ chức sáng lập và là chủ sở hữu của mạng Internet

C. Internet được thiết lập trên thế giới vào năm 1983

D. Internet cung cho mọi người nhiều lợi ích như thư điện tử, truyền tệp,...

Đáp án: B

Câu 4: Cách kết nối internet nào đang trở nên phổ biến hiện nay?

A. Sử dụng đường truyền ADSL

B. Sử dụng đường truyền riêng

C. Sử dụng modem qua đường dây điện thoại

D. Kết nối Wi-Fi

Đáp án A,D

4. Hoạt động vận dụng/Nâng cao:

- Mục đích: Biết thêm về việc kết nối Internet ở nhà

Gv: Đặt câu hỏi về nhà

Vì sao khi kết nối Internet muốn chia sẻ cho nhiều máy tính cùng sử dụng thì tốc độ mạng yếu?

Hs: Ghi câu hỏi về nhà trả lời

5. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN TỰ HỌC:

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

Cần nắm:

+ Internet là gì?

+ Các cách kết nối và Ưu, nhược điểm của từng cách?

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Mạng thông tin toàn cầu Internet(T2)

- Trả lời câu hỏi sau:

+ Các máy tính trong mạng Internet giao tiếp bằng cách nào?

+ Em hãy cho biết chức năng của TCP/IP?

TIẾT 40. MẠNG THÔNG TIN TOÀN CẦU INTERNET (T2)**1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:**

- Mục đích: Kiểm tra bài cũ về mạng Internet là gì, các phương thức kết nối Internet.

Gv: Đặt câu hỏi kiểm tra bài cũ

Câu hỏi 1: Em biết gì về internet?

Câu hỏi 2: Có mấy cách kết nối? Nêu ưu, nhược điểm của mỗi cách?

Hs: Trả lời

Gv: Đặt vấn đề

Như các em đã biết, các máy tính trên toàn thế giới muốn chia sẻ thông tin cho nhau thì chúng cần kết nối internet. Vậy thì Các máy tính đó giao tiếp với nhau như thế nào?

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

-Mục đích:

- + Biết các máy trong Internet giao tiếp bằng cách nào
- + Biết địa chỉ các máy tính trong mạng Internet

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Giao tiếp giữa các máy tính trong mạng internet	
<p>GV: Đặt câu hỏi thảo luận</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các máy tính trong mạng giao tiếp với nhau như thế nào? - TCP/IP Là gì ? Chức năng của nó ? - Nội dung gói tin bao gồm những thành phần nào ? <p>Hs : Thảo luận-> Trình bày</p> <p>Gv : Nhận xét-> Nội dung</p>	<p>3. Các máy tính trong mạng giao tiếp với nhau như thế nào?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các máy tính trong mạng internet giao tiếp được với nhau là do chúng sử dụng chung bộ giao thức truyền thông TCP/IP. - TCP/IP? Là tập hợp về khuôn dạng dữ liệu và phương thức truyền dữ liệu giữa các thiết bị trên mạng - TCP (Transmission Control Protocol): <ul style="list-style-type: none"> ➤ Là giao thức cho phép hai thiết bị truyền thông trong mạng kết nối với nhau và trao đổi các dòng dữ liệu (đã đóng gói) hoặc thông tin cần truyền. ➤ Đảm bảo phân chia dữ liệu ở máy gửi thành gói nhỏ có khuôn dạng, kích thước xác định và phục hồi dữ liệu gốc ở máy nhận. - IP (Internet Protocol): <p>Là giao thức chịu trách nhiệm về địa chỉ và định tuyến đường truyền, cho phép các gói tin đi đến đích một cách riêng lẻ, độc lập.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nội dung gói tin bao gồm: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Địa chỉ nhận, địa chỉ gửi. ➤ Dữ liệu, độ dài. ➤ Thông tin kiểm soát lỗi và các thông tin phục vụ khác.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
	- Đảm bảo kiểm soát lỗi khi truyền tin.
Hoạt động 2: Địa chỉ các máy tính trong mạng internet.	
Gv: Đặt câu hỏi thảo luận <i>Làm thế nào để gói tin đến người nhận?</i> <i>IP còn có tên nào khác?</i> Hs: Thảo luận Hiểu IP -> tên miền Gv: Nhận xét-> Đưa nội	* <i>Làm thế nào gói tin đến đúng người nhận:</i> - Mỗi máy tính tham gia vào mạng đều có một địa chỉ mạng duy nhất, gọi là địa chỉ IP . - Ví dụ: 192. 168. 2. 5 - Các máy chủ DNS chuyển đổi IP sang dạng kí tự để tiện sử dụng gọi là tên miền. Mỗi tên miền gồm nhiều trường, phân cách bởi dấu chấm(.) Ví dụ: Dantri. com. vn

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Củng cố lại các kiến thức đã được học

Gv: Đưa câu hỏi lên máy chiếu

Câu 1: TCP/IP là tên gọi của ...

- A. 1 giao thức
- B. 1 bộ giao thức
- C. 1 thiết bị mạng
- D 1 phần mềm

Câu 2: **Hãy cho biết tên miền của website www.edu.net.vn do nước nào quản lý?**

- A. Mỹ.
- B. Pháp.
- C. Việt Nam.
- D. Trung Quốc.

Câu 3:

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà học bài cũ và xem trước nội dung bài mới.
- ❖ Mỗi HS tìm cho mình một số dịch vụ của Internet.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

**Tiết
41,42**

CHỦ ĐỀ **MỘT SỐ DỊCH VỤ CƠ BẢN CỦA INTERNET**

Tiết	Tên bài dạy	Ghi chú
41	Một số dịch vụ cơ bản của Internet -Tiết 1 (Mục 1, 2).	- Khởi động: ✓ Kiểm tra bài cũ về giao thức TCP/IP ✓ Hs xem một số trang web để biết thông tin trên trang web, trang chủ, web tĩnh và động, cách truy cập -Hình thành kiến thức mới: ✓ Biết Khái niệm hệ thống WWW, siêu văn bản. ✓ Biết Trang web, trình duyệt web, website ✓ Biết Trang web động, trang web tĩnh. ✓ Biết tìm kiếm thông tin trên internet.
42	Một số dịch vụ cơ bản của Internet -Tiết 2 (Mục 3, 4).	- Khởi động: Kiểm tra bài cũ tổ chức thông tin, tìm kiếm thông tin trên Internet -Hình thành kiến thức mới: ✓ Biết chức năng thư điện tử và bảo mật thông tin

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- ✓ Biết Khái niệm hệ thống WWW, siêu văn bản.
- ✓ Biết Trang web, trình duyệt web, website
- ✓ Biết Trang web động, trang web tĩnh.
- ✓ Biết tìm kiếm thông tin trên internet.
- ✓ Biết chức năng thư điện tử và bảo mật thông tin

2. Kỹ năng:

- ✓ Sử dụng được trình duyệt web.
- ✓ Thực hiện được đăng kí, gửi, nhận thư điện tử.

3. Thái độ: Có thái độ lành mạnh khi sử dụng Internet.

4. Năng lực hướng tới: Năng lực giải quyết vấn đề, CNTT, năng lực hợp tác.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, Slide , máy chiếu.
2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC:

TIẾT 41: MỘT SỐ DỊCH VỤ CƠ BẢN CỦA INTERNET(T1)

1. Hoạt động khởi động/ Tạo tình huống:

- Mục đích:

- + Kiểm tra bài cũ về giao thức TCP/IP
- + Xem một số trang web để biết thông tin trên trang web, trang chủ, web tĩnh và động, cách truy cập

a. Hoạt động 1: Kiểm tra bài cũ

Gv: Đặt câu hỏi kiểm tra bài cũ

Câu hỏi 1: Để các máy trong Internet giao tiếp với nhau bằng cách nào?

Câu hỏi 2: Em biết gì về TCP/IP? IP là gì?

Hs : Trả lời

- Để các máy trong mạng Internet giao tiếp với nhau phải cùng sử dụng chung một bộ giao thức TCP/IP

- TCP (Transmission Control Protocol):

- Là giao thức cho phép hai thiết bị truyền thông trong mạng kết nối với nhau và trao đổi các dòng dữ liệu (đã đóng gói) hoặc thông tin cần truyền.
- Đảm bảo phân chia dữ liệu ở máy gửi thành gói nhỏ có khuôn dạng, kích thước xác định và phục hồi dữ liệu gốc ở máy nhận.

- IP (Internet Protocol):

Là giao thức chịu trách nhiệm về địa chỉ và định tuyến đường truyền, cho phép các gói tin đi đến đích một cách riêng lẻ, độc lập.

b. Hoạt động 2: Hs xem cách tổ chức thông tin trên một số trang web.

Gv : Đưa một trang web lên máy chiếu

thptbuiductai.quangtri.edu.vn

dantri.com.vn

google.com.vn

Hs : Xem cách tổ chức dữ liệu, trang chủ, tìm kiếm thông tin và sử dụng trình duyệt web

Gv : Đặt vấn đề

Các em đã biết vì sao cần có internet cũng như những lợi ích mà internet mang lại. Vậy cách tổ chức thông tin trên internet như thế nào? Hôm nay ta sẽ cùng tìm hiểu một số dịch vụ của internet.

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới :

-Mục đích :

- + Biết tổ chức thông tin trên trang web
- + Biết truy cập trang web
- + Biết 2 cách tìm kiếm thông tin

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: 1. Tổ chức và truy cập thông tin:	
<p>Gv: Cho Hs thảo luận, tìm hiểu các nội dung sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trên trang web gồm có những thông tin nào? - Siêu văn bản là gì? Siêu văn bản được tạo ra NN nào? - Thế nào gọi là Website? - WWW là gì? - Trang chủ là gì? - Trang web có mấy loại? Em biết gì về các loại đó? - Lấy một số địa chỉ website về học tập? <p>Hs: Thảo luận</p> <p>Gv: -Gọi một số nhóm lên trình bày những nội dung vừa thảo luận=> các nhóm khác nghe bổ sung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đưa nội dung thảo luận lên máy chiếu. 	<p>a). Tổ chức thông tin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thông Tin trên Internet được tổ chức dưới dạng siêu văn bản. - Siêu văn bản là VB tích hợp nhiều phương tiện khác nhau như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, ... và các liên kết tới các siêu văn bản khác. Siêu văn bản được tạo ra bằng NN HTML - Mỗi siêu văn bản được gán 1 địa chỉ truy cập tạo thành 1 trang Web. - Dịch vụ WWW cấu thành từ các trang Web trên giao thức truyền tin siêu văn bản HTTP. - Website gồm 1 hoặc nhiều trang web được tổ chức dưới 1 địa chỉ. - Trang chủ là trang được mở ra đầu tiên khi truy cập vào website đó <p>VD: website: www.edu.net.vn</p> <ul style="list-style-type: none"> - Có 2 loại trang web: tĩnh và động.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: 1. Tổ chức và truy cập thông tin:	
<p>Gv: Đặt câu hỏi</p> <p>Chức năng của trình duyệt web? Nêu một số trình duyệt mà em hay sử dụng?</p> <p>HS: Nghiên cứu SGK => Trả lời</p>	<p>b). Truy cập trang Web</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trình duyệt web là chương trình giúp giao tiếp với hệ thống dịch vụ WWW. - Các trình duyệt thông dụng: Internet Explorer; Netscape; Firefox, coccoc, google chrome,... - Truy cập vào trang web thông qua địa chỉ.
Hoạt động 2: Tìm hiểu tìm kiếm thông tin.	
<p>Gv:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Một nhu cầu phổ biến là tìm kiếm thông tin trên Internet phục vụ cho nhiều mục đích khác nhau. - Đặt câu hỏi thảo luận: <ul style="list-style-type: none"> + <i>Tìm kiếm thông tin trên Internet có mấy cách?</i> + <i>Hãy nêu một số địa chỉ trang web tìm kiếm thông dụng? Nêu cách sử dụng?</i> <p>Hs: Thảo luận=> Trình bày</p> <p>Gv: Gọi một số nhóm nhận xét cách trình bày các nhóm=> Đưa lên máy chiếu về nội dung thảo luận.</p>	<p>Tìm kiếm thông tin trên Internet có 2 cách:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Tìm kiếm theo danh mục địa chỉ hay liên kết được các nhà cung cấp dịch vụ đặt trên các trang web. + Tìm kiếm nhờ máy tìm kiếm: Máy tìm kiếm cho phép tìm kiếm thông tin trên Internet theo yêu cầu của người dùng. <p>=> Một số địa chỉ cung cấp máy tìm kiếm:</p> <p>a). Website tìm kiếm thông dụng trên thế giới:</p> <p>www. yahoo. com www. altavista. com www. google. com www. lycos. com www. msn. com</p> <p>b). Cách thực hiện:</p> <p>B1: khởi động Internet Explorer B2: gõ địa chỉ website tìm kiếm vào Address B3: Gõ cụm từ cần tìm vào SEARCH B4: Ấn vào nút SEARCH Kết quả tìm kiếm sẽ xuất hiện</p> <p>c). Tìm kiếm với google:</p> <p>B1: Gõ www. google. com. vn vào Address B2: Chọn WEB: Tìm các trang web IMAGE: Tìm hình ảnh NEWS: Tin tức B3: Gõ cụm từ vào SEARCH B4: Ấn Nút SEARCH</p>

3. Hoạt động luyện tập:

- Mục đích: Củng cố lại các kiến thức đã học: Tổ chức thông tin trên Internet, tìm kiếm thông tin.

Gv: Phát phiếu học tập cho các nhóm để trả lời các câu hỏi trắc nghiệm sau:

Hãy ghép nội dung cột bên trái với bên phải sao cho phù hợp nhất

1. Trang web	a. là trang được mở ra đầu tiên khi truy cập vào website đó
--------------	---

2. Website	b. là một phần văn bản thường có màu và gạch chân(hay hình ảnh) trong trang web và sẽ thực hiện một số thao tác nào đó khi kích chuột vào.
3. Trang web động	c. là siêu văn bản được gán một địa chỉ truy cập trên Internet.
4. Siêu văn bản	d. là trang web được xây dựng trước và lưu trữ trên web server với nội dung cố định
5. Trang web tĩnh	e. gồm một hay nhiều trang web trong hệ thống WWW được tổ chức dưới dạng một địa chỉ truy cập.
6. Trang chủ	f. là văn bản tích hợp nhiều phương tiện khác nhau như văn bản, âm thanh, hình ảnh,... và các liên kết đến các siêu văn bản khác.
7. Siêu liên kết	g. là trang web có khả năng tương tác giữa người dùng với máy chủ chứa trang web. Khi có yêu cầu từ người dùng, máy chủ sẽ chọn lọc dữ liệu và tạo ra trang web có nội dung đúng yêu cầu rồi gửi cho người dùng.

Đáp án

1	2	3	4	5	6	7
C	e	g	f	D	a	B

4. Hoạt động vận dụng/Nâng cao:

- **Mục đích:** Vận dụng kiến thức đã học về tìm kiếm thông tin để làm thực hành tìm kiếm

Gv: Gọi một số Hs lên thao tác tìm kiếm thông tin sau

- + Tìm một bài giảng điện tử “ Một số dịch vụ cơ bản trên Internet”?
- + Tìm kiếm một đoạn Video về “ Tác hại nghiện face”

Hs: Lên thao tác tìm kiếm.

5. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:**a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:****Cần nắm :**

- Thông tin trên Internet tổ chức như thế nào?
- Thế nào gọi là website, trang chủ?
- WWW là gì?
- Siêu văn bản được tạo ra bằng NN nào?
- Tìm kiếm thông tin trên Internet?

b. Hướng dẫn chuẩn bị bài mới:

- **Tiết sau:** Một số dịch vụ cơ bản của Internet(t2)

- Chuẩn bị:

- + Chức năng của hộp thư điện tử? Cho biết một số trang tạo được hộp thư điện tử?
- + Nêu một số giải pháp để bảo mật thông tin?

TIẾT 42. MỘT SỐ DỊCH VỤ CƠ BẢN CỦA INTERNET (T2)

1. Hoạt động khởi động/Tạo tình huống:

-Mục đích: Kiểm tra bài cũ về kiến thức đã học tiết trước.

a. Hoạt động 1: Kiểm tra bài cũ

Gv: Đặt câu hỏi

Câu hỏi 1: Em hãy nêu những hiểu biết của mình về cách tổ chức thông tin trên internet?

Câu hỏi 2: Tìm kiếm thông tin có mấy cách? Nêu chức năng của các cách tìm kiếm đó?

Hs: Trả lời

b. Hoạt động 2: Xem thao tác gửi và nhận một thư điện tử

Gv: Xem thao tác mẫu về gửi và nhận một số thư điện tử trên máy chiếu

Hs: Quan sát trên máy chiếu

Gv: Đặt câu hỏi

+ Chức năng của thư điện tử? Một số trang web cho phép tạo hộp thư điện tử?

+ Để bảo mật thông tin trên Internet (VD thư điện tử) cần có giải pháp nào?

⇒ Đó là nội dung học ngày hôm nay

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới:

- Mục đích: Biết chức năng thư điện tử và bảo mật thông tin

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: 3. Thư điện tử(Email)	
GV: Đặt câu hỏi thảo luận - Chức năng của thư điện tử? - Thư điện tử cho phép gửi được những thông tin nào? - Địa chỉ hộp thông có dạng như thế nào? Hs: Thảo luận nhóm= Trình bày Gv: Một số nhóm khác bổ sung => Đưa nội dung lên máy chiếu.	. ✿ Là dịch vụ thực hiện chuyển thông tin trên mạng Internet thông qua các hộp thư điện tử. ✿ Địa chỉ thư: <tên hộp thư>@<tên máy chủ nơi đặt hộp thư> ✿ Để gửi thư điện tử, người gửi phải chỉ rõ địa chỉ hộp thư điện tử của người nhận.
Hoạt động 2: 4. Vấn đề bảo mật thông tin.	
GV: Đặt câu hỏi -Để bảo mật tốt thông tin cần có những giải pháp nào? - Em biết gì về các giải pháp đó? VD minh họa? Hs: Nghiên cứu SGK trả lời	a) Quyền truy cập Website: ✿ Người ta giới hạn quyền truy cập với người dùng bằng tên và mật khẩu đăng nhập. ✿ Chỉ đúng đối tượng mới có thể vào xem được. b) Mã hóa dữ liệu ✿ Được sử dụng để tăng cường tính bảo mật cho các thông điệp mà chỉ người biết giải mã mới có thể đọc được. ✿ Việc mã hóa được thực hiện bằng nhiều cách, cả phần cứng lẫn phần mềm. c) Nguy cơ nhiễm virus khi sử dụng các dịch vụ internet. ✿ Để bảo vệ máy tính của mình không bị virus,

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
	người dùng nên cài một số phần mềm chống virus.

3. Hoạt động luyện tập:

- **Mục đích:** Củng cố các kiến thức đã được học

Gv: Phát phiếu học tập cho các nhóm học sinh thảo luận

Câu 1: Chọn từ hoặc cụm từ thích hợp trong các từ hoặc cụm từ: **thông tin, đăng ký hộp, người dùng, nhà cung cấp, thư, thư điện tử, máy chủ, địa chỉ** để điền vào chỗ trống.

- Để gửi và nhận thư điện tử, người dùng cần thư điện tử, do..... Dịch vụ cấp phát.
- Mỗi tài khoản.....bao gồm tên truy cập và mật khẩu để truy cập khi gửi hoặc nhận.....
- Mỗi hộp thư được gắn liền với một địa chỉ thư điện tử duy nhất có dạng <tên truy cập> @ <Địa chỉ..... của hộp thư>, trong đó tên truy cập do..... tự đặt

Đáp án:

- đăng ký hộp, nhà cung cấp
- thư điện tử, thư
- máy chủ, người dùng

Câu 2: Vấn đề bảo mật thông tin rất quan trọng trong thời đại Internet, theo em phát biểu nào sau đây đúng nhất:

- Chỉ cần áp dụng biện pháp cho phép truy cập có giới hạn, nếu người dùng không được cấp quyền hoặc gõ sai mật khẩu thì sẽ không truy cập được nội dung của thông tin. Như vậy, thông tin có thể được phổ biến rộng rãi, đúng với đối tượng nhưng vẫn đảm bảo an toàn.
- Việc mã hóa dữ liệu sẽ tăng cường tính bảo mật cho thông tin, nếu lấy được thông tin mà không có khóa giải mã thì cũng không đọc được. Do vậy, áp dụng biện pháp này là đủ để đảm bảo ATTT.
- Để bảo vệ máy tính của mình, người dùng chỉ cần cài một số phần mềm chống virus và cập nhật thường xuyên.
- Mỗi biện pháp chỉ bảo vệ thông tin ở một khía cạnh nhất định. Vì vậy, cần phải kết hợp nhiều biện pháp để thông tin được bảo vệ tốt nhất.

Đáp án: D

Câu 3: Khi sử dụng Internet, theo em những điều gì sau đây không nên:

- Cung cấp các thông tin cá nhân một cách tùy tiện cho những địa chỉ không đáng tin cậy
- Lưu ý đến vấn đề bản quyền
- Nhận/mở các tệp/thư không rõ nguồn gốc hoặc không đáng tin cậy
- Dùng mật khẩu dài hơn tám kí tự và kết hợp cả chữ lẫn số khi cần thiết

Đáp án: Những điều không nên A và C

4. Hoạt động vận dụng/nâng cao:

-Mục đích: Nhằm nâng cao hiểu biết của học sinh về các loại địa chỉ, virus

Gv: Đặt câu hỏi lên máy chiếu

Câu 1:

Địa chỉ	Loại địa chỉ			
	Tên miền	URL	IP	Email
thanhthao@gmail.com				x
203.113.115.15			x	
http://www.bing.com		x		
www.gmail.com	x			

Câu 2: Tất cả virus máy tính đều có thể làm treo máy, đánh cắp dữ liệu hoặc phá hủy dữ liệu và hệ thống.... Theo em, những con đường phổ biến nhất mà virus có thể lây nhiễm vào máy tính của mình?

Đáp án: Có thể lây nhiễm qua các con đường sau:

- Khi truy cập các trang web đen và mở các mail có nội dung không rõ nguồn gốc.
- Khi mở các tệp đính kèm hoặc download những tài liệu trên Internet ở những địa chỉ không đáng tin cậy.
- Khi trao đổi dữ liệu với người khác thông qua các loại đĩa.

5. HOẠT ĐỘNG HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC:

a. Hướng dẫn học sinh học bài cũ:

Cần nắm:

- + Chức năng của Email, một số trang web cho phép tạo hộp thư.
- + Các giải pháp bảo mật thông tin?

b. Hướng dẫn học sinh chuẩn bị bài mới:

- Tiết sau: Bài tập thực hành 10(t1)
- Chuẩn bị:
 - + Cách sử dụng trình duyệt Internet Explorer, Cococ, google Chrome
 - + Một số thao tác trên trình duyệt.

Ngày soạn: 10/01/2014

Tiết
43

Tên bài dạy
BÀI TẬP THỰC HÀNH 10 (T1)
SỬ DỤNG TRÌNH DUYỆT WEB INTERNET EXPLORER

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Làm quen với việc sử dụng trình duyệt Internet Explorer.
- ❖ Làm quen với một số trang web để đọc thông tin và duyệt các trang web bằng các địa chỉ.

2. Kỹ năng:

- ❖ Bước đầu biết sử dụng trình duyệt Internet Explorer.
- ❖ Biết truy cập vào một số trang.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.
2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIỀN TRÌNH DẠY HỌC

1. **Kiểm tra bài cũ:** Kết hợp trong quá trình thực hành.
2. **Bài mới:**

Các em đã biết thông tin được tổ chức như thế nào và truy cập thông tin này. Hôm nay các em sẽ thực hành làm quen với trình duyệt web Internet Explorer để truy cập thông tin trên internet.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
GV: Giới thiệu một số thao tác cơ bản. HS: Nắm và thực hành lại trên máy mình.	1. Khởi động trình duyệt IE. Để khởi động trình duyệt web, ta thực hiện một trong các thao tác sau: – Nháy đúp chuột vào biểu tượng  của IE trên màn hình nền. – Chọn Start → All Programs → Internet Explorer . – Nhấn phím Internet trên bàn phím (nếu có) 

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<p>HS: Thực hành cách truy cập một trang Web cụ thể.</p> <p>GV: Ra một bài tập nhỏ về truy cập trang web.</p>	<p>2. Truy cập trang web bằng địa chỉ.</p> <p><i>Cách 1:</i> Khi đã biết địa chỉ của một trang web, để truy cập trang web đó thực hiện theo các bước sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gõ địa chỉ trang web vào thanh địa chỉ. – Nhấn phím Enter. <p><i>Cách 2:</i> Nháy chuột vào liên kết trên trang web (hiện thời) để mở trang web mới tương ứng với liên kết này.</p> <p>Ngoài ra, có thể tìm một số địa chỉ trang web trong bảng chọn Favorites.</p> 

3. củng cố:

- ❖ Kiểm tra một vài học sinh về các trình duyệt web và truy cập trang web.
- ❖ Nắm cách sử dụng trình duyệt web, truy cập thông tin.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà tìm hiểu cách thức lưu thông tin từ web như thế nào?

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết
44

Tên bài dạy
BÀI TẬP THỰC HÀNH 10 (T2)
SỬ DỤNG TRÌNH DUYỆT WEB INTERNET EXPLORER

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Làm quen với việc sử dụng trình duyệt Internet Explorer.
- ❖ Làm quen với một số trang web để đọc thông tin và duyệt các trang web bằng các địa chỉ.

2. Kỹ năng:

- ❖ Bước đầu biết sử dụng trình duyệt Internet Explorer.
- ❖ Biết truy cập vào một số trang web.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

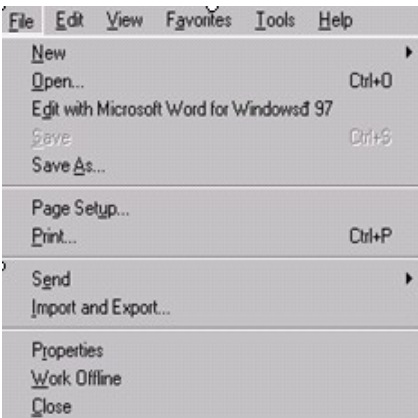
IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Kết hợp trong quá trình thực hành.

2. Bài mới:

Hôm nay các em sẽ tiếp tục thực hành làm quen với trình duyệt web Internet Explorer để truy cập một số nguồn thông tin trên internet.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
GV: Giới thiệu một số thao tác cơ bản. HS: Nắm và thực hành lại trên máy mình.	3. Duyệt trang web <ul style="list-style-type: none"> • Nháy chuột vào nút lệnh  (Back) để quay về trang trước đã duyệt qua. • Nháy chuột vào nút lệnh  (Forward) để đến trang tiếp theo trong các trang đã duyệt qua. • Nháy chuột vào các liên kết để chuyển từ một trang web này đến một trang web khác.
HS: Thực hành cách lưu thông tin khi duyệt web. GV: Ra một bài tập nhỏ về truy cập trang web.	4. Lưu thông tin. Nội dung trên trang web (đoạn văn bản, hình ảnh ...) có thể được in ra hoặc lưu vào đĩa. <ul style="list-style-type: none"> • Để lưu hình ảnh trên trang web đang mở, ta thực hiện các thao tác: <ol style="list-style-type: none"> a. Nháy nút phải chuột vào hình ảnh cần lưu, một bảng chọn được mở ra. b. Nháy chuột vào mục Save Picture As ... khi đó Windows sẽ hiển thị hộp thoại để ta lựa chọn vị trí lưu ảnh.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
 	<ul style="list-style-type: none"> • Để lưu tất cả các thông tin trên trang web hiện thời, ta thực hiện các thao tác: <ol style="list-style-type: none"> a. Chọn lệnh File → Save As ... b. Đặt tên tệp và chọn vị trí lưu tệp trong hộp thoại được mở ra. c. Nháy chuột vào nút Save để hoàn tất việc lưu trữ. • Để in thông tin trên trang web hiện thời, ta chọn lệnh File → Print Khi đó Windows sẽ hiển thị hộp thoại cho phép ta tiến hành in. • Tải (download) tệp từ Internet: Nháy chuột vào một số nút liên kết để tải tệp từ máy chủ web về (các liên kết này thường có dạng: Download, Click here to download, Download now hoặc tên tệp)

3. Củng cố:

Kiểm tra một số HS và cho cả lớp thấy:

- ❖ Duyệt một trang web.
- ❖ Lưu thông tin từ trang web về như: Văn bản, hình ảnh ...

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Các em học bài ở nhà thật tốt.
- ❖ HS chuẩn bị nội dung kiến thức phần chương 5 để tiết sau kiểm tra 1 tiết.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết
45

Tên bài dạy
KIỂM TRA MỘT TIẾT

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

1.1 Mạng máy tính

- ❖ Biết nhu cầu mạng máy tính trong lĩnh vực truyền thông.
- ❖ Biết khái niệm mạng máy tính.
- ❖ Biết các loại phương tiện truyền thông
- ❖ Biết một số mạng máy tính, cách kết nối máy tính thành mạng.

1.2 Mạng thông tin toàn cầu Internet

- ❖ Biết khái niệm mạng thông tin toàn cầu internet và lợi ích của nó.
- ❖ Biết các phương thức kết nối thông dụng với internet.
- ❖ Biết sơ lược cách kết nối mạng internet

1.3 Một số dịch vụ cơ bản của Internet

- ❖ Biết các khái niệm cơ bản về tổ chức thông tin trên internet
- ❖ Biết chức năng trình duyệt Web.
- ❖ Biết các dịch vụ cơ bản: Tìm kiếm thông tin, thư điện tử, bảo mật . . .

B. HÌNH THỨC KIỂM TRA

Trắc nghiệm khách quan – 100%

C. MA TRẬN ĐỀ

Tên Chủ đề (nội dung, chương)	Nhận biết (cấp độ 1)	Thông hiểu (cấp độ 2)	Vận dụng	
			Cấp độ thấp (cấp độ 3)	Cấp độ cao (cấp độ 4)
Mạng máy tính Số tiết (LT/TS): 2/11	<ul style="list-style-type: none"> - Biết nhu cầu mạng máy tính trong lĩnh vực truyền thông. - Biết khái niệm mạng máy tính. - Biết các loại phương tiện truyền thông - Biết một số mạng máy tính, cách kết nối máy tính thành mạng. 			
<i>Số câu: 14</i> <i>Số điểm: 3.7</i> <i>Tỉ lệ: 40 . %</i>	<i>Số câu: 14</i> <i>Số điểm: 4</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>
Mạng thông tin toàn cầu internet Số tiết (LT/TS): 2/11	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Biết khái niệm mạng thông tin toàn cầu internet và lợi ích của nó. ✓ Biết các phương thức kết nối thông dụng với internet. ✓ Biết sơ lược cách kết nối mạng internet 			

Số câu: 10 Số điểm: 2. 9 Tỉ lệ: 28. 6 . %	Số câu: 10 Số điểm: 2. 9	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Một số dịch vụ cơ bản của máy tính. Số tiết (LT/TS): 2/11	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Biết các khái niệm cơ bản về tổ chức thông tin trên internet ✓ Biết chức năng trình duyệt Web. ✓ Biết các dịch vụ cơ bản: Tìm kiếm thông tin, thư điện tử, bảo mật . . . 			
Số câu: 11 Số điểm: 3. 1 Tỉ lệ: 31. 4 . %	Số câu: 11 Số điểm: 3. 1	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:

D. ĐỀ KIỂM TRA*Đính kèm 100% TN***E. THỐNG KÊ KẾT QUẢ KIỂM TRA**

Lớp	SS	Giỏi (≥8)	Khá (6. 5 -7. 9)	TB (5 – 6. 4)	Yếu (2 - 4. 9)	Kém (<2)
10B8						
10B9						

Họ và tên:

Lớp:

101

Phần trả lời trắc nghiệm

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

Câu 1: Hệ thống WWW được cấu thành từ các...?

- A. website B. Văn bản. C. Trang Web. D. Địa chỉ IP.

Câu 2: Khi kết nối máy tính thành mạng, các máy không thể dùng chung thiết bị nào?

- A. Máy in B. Máy scan C. Đĩa cứng D. Chuột

Câu 3: Công việc nào sau đây không phải là bảo mật thông tin trên internet?

- A. Cài đặt trình duyệt web B. Giới hạn truy cập
C. Mã hóa thông tin D. Cài trình diệt Virus

Câu 4: Hãy cho biết tên miền của website **www. edu. net. vn** do nước nào quản lý?

- A. Pháp. B. Việt Nam. C. Mỹ. D. Trung Quốc

Câu 5: Mạng máy tính kết nối các máy tính trong một phạm vi một quốc gia, một vùng lãnh thổ được xem là mạng gì?

- A. MAN B. LAN C. WAN D. GAN

Câu 6: Phương tiện truyền thông là?

- A. Các thiết bị Wifi. B. Các thiết bị phát sóng.
C. Các thiết bị giúp máy tính nối mạng. D. Các thiết bị truyền thông.

Câu 7: Để tổ chức mạng máy tính không dây đơn giản ta cần phải có?

- A. Điểm truy cập không dây B. Điểm truy cập và vĩ mạng không dây.
C. HUB D. Vĩ mạng không dây

Câu 8: Mạng máy tính kết nối các máy tính trong một phạm vi một Trường học được xem là mạng gì?

- A. GAN B. WAN C. MAN D. LAN

Câu 9: Phương tiện truyền thông thường gồm mấy loại?

- A. 3 B. 1 C. 4 D. 2

Câu 10: Mỗi máy tính tham gia mạng **không dây** đều phải có?

- A. Cáp mạng. B. Modem
C. Wireless Network Card. D. Hub

Câu 11: Kiểu bố trí mạng nào thường được sử dụng khi bố trí phòng máy thực hành tin học ở trường?

- A. Kiểu vòng B. Kiểu tường. C. Kiểu đường thẳng D. Kiểu hình sao

Câu 12: Kết nối các máy tính thành mạng không giải quyết vấn đề nào sau đây?

- A. Chia sẻ thông tin. B. Sao chép dữ liệu.
C. Dùng chung thiết bị. D. Sao chép dữ liệu qua USB

Câu 13: Mạng máy tính bao gồm mấy thành phần?

- A. 1 B. 3 C. 2 D. 4

Câu 14: Thiết bị nào sau đây không phải là phương tiện truyền thông có dây?

- A. Vĩ mạng B. Hub C. Cáp xoắn đôi D. USB 3G

Câu 15: Internet là mạng máy tính khổng lồ, kết nối hàng triệu ... trên khắp thế giới.

- A. Máy in B. Máy tính
C. Mạng máy tính D. máy tính, mạng máy tính

Câu 16: Để truy cập thông tin trên internet ta sử dụng phần mềm gì?

- A. Trình duyệt web B. PM soạn thảo C. PM nghe nhạc D. Cả 3 đều đúng
- Câu 17:** Ai là chủ sở hữu của mạng internet?
A. Billgate. B. Hội đồng internet. C. Microsoft. D. Không ai cả.
- Câu 18:** Để chuyển đổi địa chỉ dạng IP sang dạng kí tự ta dùng máy chủ nào?
A. DNS B. DSN C. IP D. TCP/IP
- Câu 19:** Để gửi tin đúng máy nhận thì mỗi máy tham gia vào mạng internet cần có?
A. Một địa chỉ IP. B. Một địa chỉ máy. C. Một ổ cứng. D. Hai địa chỉ IP
- Câu 20:** Việc phân chia dữ liệu ở máy gửi thành các gói tin nhỏ hơn do giao thức nào đảm nhiệm?
A. TCP B. IP C. Cả 2 phương án.
- Câu 21:** Câu nào sau đây không phải là một phương thức kết nối internet?
A. 4G B. Wifi C. ADDL D. 3G
- Câu 22:** Để các máy tính trong mạng giao tiếp được với nhau chúng phải dùng chung ...?
A. Ổ đĩa cứng B. Giao thức truyền thông
C. Máy in D. Địa chỉ IP
- Câu 23:** Trang xem điểm thi đại học thuộc loại trang web gì?
A. Web động B. Web tĩnh C. cả A và B đúng D. Cả A và B sai.
- Câu 24:** Dựa theo tiêu chuẩn nào người ta có thể chia mạng máy tính ra thành: mạng cục bộ, mạng diện rộng, mạng toàn cầu ...
A. Mật độ kết nối. B. Góc độ địa lý. C. Cấp truyền. D. Thời gian kết nối.
- Câu 25:** Làm thế nào để tìm kiếm thông tin trên internet?
A. Dùng danh mục địa chỉ B. Dùng máy tìm kiếm C. Cả 2 phương án trên.
- Câu 26:** Đây là địa chỉ IP đúng?
A. 178. 23. 45. 67 B. 192. 168. 1. 290 C. 256. 20. 90. 21 D. 23. 219. 12
- Câu 27:** Thông tin trên internet thường được tổ chức dưới dạng?
A. Siêu văn bản. B. Hình ảnh. C. Văn bản. D. Âm thanh
- Câu 28:** Loại nào sau đây không phải là cáp truyền thông?
A. Cáp đồng trục. B. Cáp điện. C. Cáp xoắn đôi. D. Cáp Quang.
- Câu 29:** Địa chỉ IP được chuyển đổi sang dạng ký tự được gọi là gì?
A. Tên miền B. IP kí tự C. IP động D. Cả 3 đều đúng
- Câu 30:** Như thế nào là trang chủ của một website?
A. Trang lớn nhất B. Trang dài nhất.
C. Trang mở ra đầu tiên. D. Trang mở ra cuối cùng
- Câu 31:** Để truy cập trang web ta có thể dùng phần mềm nào sau đây?
A. Google. com. vn B. Word. C. internet Explorer. D. Powerpoint
- Câu 32:** Hệ thống thông tin điện tử của trường trên mạng internet là trang web hay website?
A. Trang web B. Website C. Cả 2 đều đúng
- Câu 33:** Thuật ngữ Internet được hiểu là?
A. Mạng cục bộ B. Mạng máy tính toàn cầu
C. Mạng diện rộng D. Mạng điện thoại
- Câu 34:** Email là gì?
A. Thư điện tử B. Máy tìm kiếm C. Trình duyệt web D. Cả 3 đều đúng
- Câu 35:** Trên internet mỗi siêu văn bản được gán một địa chỉ truy cập tạo thành một?
A. Trang Web. B. Website C. Trang chủ D. Web động.

Tiết
46

Tên bài dạy
BÀI TẬP THỰC HÀNH 11 (T1)
THƯ ĐIỆN TỬ VÀ MÁY TÌM KIẾM THÔNG TIN

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Nắm được một số dịch vụ của Internet về thư điện tử và tìm kiếm thông tin.

2. Kỹ năng:

- ❖ Biết đăng ký một hộp thư điện tử mới.
- ❖ Xem, soạn và gửi thư điện tử.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Kết hợp trong quá trình thực hành.

2. Bài mới:

Hiện nay việc nhận và gửi thư điện tử đã dần thay thế việc viết và gửi thư giấy. Vậy sử dụng thư điện tử như thế nào? Hôm nay chúng ta sẽ thực hành làm quen với thư điện tử.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<ul style="list-style-type: none"> GV hướng dẫn thực hiện việc đăng kí hộp thư trên website của Yahoo Việt Nam thông qua địa chỉ: http://gmail.com Sau khi hoàn thành đăng kí hộp thư, cần phải nhớ tên truy cập và mật khẩu để có thể đăng nhập vào hộp thư. Hộp thư sẽ được tạo trên máy chủ của nhà cung cấp dịch vụ. Cho HS thực hành đăng kí hộp thư điện tử. 	<p>1. Thư điện tử</p> <p>a. Đăng kí hộp thư:</p> <p>a1. Mở trang web http://Gmail.com</p> <p>a2. Nháy chuột vào nút Đăng ký ngay để mở trang web đăng kí hộp thư mới.</p> <p>a3: Khai báo các thông tin cần thiết vào mẫu đăng kí như tên truy cập, mật khẩu, ...</p> <p>a4: Theo các chỉ dẫn tiếp để hoàn thành việc đăng kí hộp thư</p>
<p>HS: Đăng nhập hộp thư.</p>	<p>b. Đăng nhập hộp thư:</p> <p>b1: Mở lại trang chủ của website thư điện tử http://Gmail.com</p> <p>b2: Gõ tên truy cập và mật khẩu.</p> <p>b3: Nháy chuột vào nút Đăng nhập để mở hộp thư.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Chú ý: Có thể tải các thông tin trong hộp thư về máy cá nhân để lưu tương tự như lưu thông tin trên trang web. 	<p>c. Sử dụng hộp thư:</p> <p>Có thể thực hiện những thao tác sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Đọc thư:

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
<ul style="list-style-type: none"> Một số thành phần cơ bản của thư điện tử: <ul style="list-style-type: none"> Địa chỉ người nhận (To); Địa chỉ người gửi (From); Chủ đề (Subject); Ngày tháng gửi (Date); Nội dung thư (Main Body); Tệp gắn kèm (Attachments); Gửi một bản sao đến địa chỉ khác (CC) Cho HS thực hành đăng nhập và sử dụng hộp thư 	<ul style="list-style-type: none"> Nháy chuột vào nút Hộp thư đến Nháy chuột vào phần chủ đề của thư muốn đọc. Soạn thư và gửi thư: <ul style="list-style-type: none"> Nháy chuột vào nút Soạn thư để soạn một thư mới. Gõ địa chỉ người nhận vào ô Người nhận. Soạn nội dung thư. Nháy chuột vào nút Gửi để gửi thư. Đóng hộp thư: Nháy chuột vào nút Đăng xuất để kết thúc khi không làm việc với hộp thư nữa.

4. Củng cố, kiểm tra

- ❖ Yêu cầu mỗi HS đăng ký được cho mình một hòm thư điện tử Gmail
- ❖ Gửi một bức thư đến địa chỉ: PhuLeeThanh@gmail.com

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà nếu bạn nào có điều kiện thì tiếp tục tạo và sử dụng hòm thư điện tử.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết
47

Tên bài dạy
BÀI TẬP THỰC HÀNH 11 (T2)
THƯ ĐIỆN TỬ VÀ MÁY TÌM KIẾM THÔNG TIN

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Nắm được một số dịch vụ của Internet về thư điện tử và tìm kiếm thông tin.

2. Kỹ năng:

- ❖ Biết đăng ký một hộp thư điện tử mới.
- ❖ Xem, soạn và gửi thư điện tử.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Kết hợp trong quá trình thực hành.

2. Bài mới:

Hôm nay chúng ta sẽ tiếp tục thực hành làm quen với thư điện tử. Bạn nào đã sử dụng được rồi thì giúp đỡ cho những bạn khác, bạn nào chưa làm được thì hôm nay hãy tiếp tục.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
GV: Hướng dẫn thêm cho những HS chưa làm được	
HS: Tiếp tục thực hành tạo và sử dụng hòm thư điện tử.	
3. củng cố, kiểm tra	
❖ Yêu cầu mỗi HS đăng ký được cho mình một hòm thư điện tử.	
❖ Gửi một bức thư đến địa chỉ: PhuLeeThanh@gmail.com	

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà tiếp tục sử dụng hòm thư điện tử.
- ❖ Sử dụng máy tìm kiếm tìm kiếm thông tin, cách tải các đề thi từ mạng, cách đính kèm tệp vào khi gửi thư.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết
48

Tên bài dạy
BÀI TẬP THỰC HÀNH 11 (T3)
THƯ ĐIỆN TỬ VÀ MÁY TÌM KIẾM THÔNG TIN

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Nắm được một số dịch vụ của Internet về thư điện tử và tìm kiếm thông tin.

2. Kỹ năng:

- ❖ Sử dụng được một số máy tìm kiếm thông tin để tìm kiếm thông tin cần thiết trên internet.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Kết hợp trong quá trình thực hành.

2. Bài mới:

Hôm nay chúng ta sẽ thực hành làm quen với việc sử dụng máy tìm kiếm thông tin để tìm kiếm thông tin cần thiết trên internet.

Hoạt động của thầy và trò	Nội dung kiến thức
GV : Nêu yêu cầu:	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sử dụng công cụ tìm kiếm Google hãy trình bày những hiểu biết của mình về: ✓ Giới thiệu về kỳ thi TN THPT 2011 ✓ Tìm và tải về đề thi tốt nghiệp THPT 2011 ❖ Nội dung tìm được hãy soạn thư và gửi về địa chỉ: PhuleeThanh@gmail. com 	
HS: Thực hành theo máy.	
3. củng cố, kiểm tra	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Yêu cầu mỗi HS hoàn thành nội dung tìm hiểu. ❖ Gửi một bức thư đến địa chỉ: PhuLeeThanh@gmail.com 	

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà nếu bạn nào có điều kiện thì tiếp tục tạo và sử dụng hòm thư điện tử.
- ❖ Tìm hiểu thêm cách tìm kiếm thông tin và sử dụng Email để gửi thư.
- ❖ Nắm trước: Khái niệm STVB, hệ soạn thảo văn bản, Các chức năng của hệ STVB.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết các chức năng chung của hệ soạn thảo văn bản.

2. Kỹ năng:

- ❖ Chưa yêu cầu kỹ năng cụ thể.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, slide.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Kiểm tra bài cũ:** Không.**2. Bài mới:**

Cho một vài hình minh họa việc soạn thảo văn bản trên máy và bằng tay. Cho HS phát biểu một số ví dụ về văn bản đẹp được trình bày bằng máy nhằm tạo sự hứng thú khi cần soạn thảo văn bản bằng máy.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu về hệ soạn thảo văn bản	
1. Khái niệm hệ soạn thảo văn bản: - K/n: Hệ soạn thảo văn bản là một phần mềm ứng dụng cho phép thực hiện các công việc liên quan đến việc soạn văn bản: Gõ văn bản, sửa đổi, trình bày, lưu trữ và in ấn.	GV: Cho 2 ví dụ về 2 văn bản soạn bằng máy và bằng tay. HS: Trình bày sự những ưu điểm của văn bản soạn bằng máy. GV: Vậy dùng gì để soạn thảo trên máy? HS: Trình bày khái niệm hệ STVB.
Hoạt động 2: Các chức năng của Hệ soạn thảo văn bản	
2. Các chức năng của hệ soạn thảo văn bản: a) Nhập và lưu trữ văn bản: - Hệ soạn thảo cho phép ta nhập văn bản vào và lưu trữ trên các thiết bị nhớ. b) Sửa đổi văn bản:	GV: Đưa ra 5 hình minh họa. HS: Thảo luận rút ra thứ tự các thao tác soạn thảo: Nhập -> Sửa đổi -> Trình bày -> In ấn GV: Dựa trên các thao tác này để dẫn dắt vào mục 2 GV: Đưa yêu cầu nội dung □ Trình bày các chức năng chính cần có của hệ soạn thảo văn bản. HS: Thảo luận, trình bày. HS: Trình bày sửa đổi văn bản

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>Các sửa đổi trên văn bản thường gồm:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Sửa đổi kí tự và từ</i>: Xóa, chèn thêm hay thay thế kí tự, từ hoặc cụm từ. ❖ <i>Sửa đổi cấu trúc văn bản</i>: Xóa, sao chép, di chuyển, chèn thêm một đoạn văn bản. <p>c). Trình bày văn bản:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trình bày văn bản là một chức năng rất mạnh của các hệ STVB giúp ta trình bày được những văn bản đẹp, phù hợp. - Ta có thể chọn định dạng: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kí tự. . ❖ Đoạn. ❖ Trang. <p>* Khả năng định dạng kí tự: * Khả năng định dạng đoạn: * Khả năng định dạng trang:</p> <p>d) Một số chức năng khác:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Chèn hình ảnh, kí tự đặc biệt. ❖ Vẽ hình tạo chữ nghệ thuật. ❖ Gỡ tắt và sửa lỗi. ❖ Tìm kiếm và thay thế. ❖ Tạo bảng, thực hiện tính toán. ❖ . . . 	<p>GV: Giới thiệu khả năng định dạng là chức năng rất mạnh của hệ STVB.</p> <p>GV: Nêu yêu cầu nội dung</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Tìm hiểu các thao tác định dạng kí tự? □ Thao tác nào ứng với định dạng gì? <p>HS: Hoạt động</p> <p>GV: Mô tả một vài thao tác trên máy.</p> <p>HS: Quan sát và thảo luận đó là thao tác gì, định dạng gì.</p> <p>GV: Hãy trình bày một số chức năng khác mà em biết?</p> <p>HS: Trình bày.</p>

3. Củng cố:

- ❖ Cho học sinh nhắc lại sự ưu việt của văn bản soạn bằng máy.
- ❖ Hệ soạn thảo văn bản là gì?
- ❖ Các chức năng cơ bản của hệ soạn thảo văn bản.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà học bài cũ và xem trước gõ văn như thế nào.
- ❖ Học trước cách gõ tiếng Việt theo kiểu gõ Telex và VNI

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Biết các chức năng chung của hệ soạn thảo văn bản.
- ❖ Biết một số quy ước trong soạn thảo văn bản.
- ❖ Biết khái niệm về định dạng văn bản.
- ❖ Có khái niệm về các vấn đề xử lý chữ Việt trong soạn thảo văn bản.

2. Kỹ năng:

- ❖ Chưa yêu cầu kỹ năng cụ thể.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án, slide.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**1. Kiểm tra bài cũ:**

Câu hỏi: Nêu khái niệm và chức năng của hệ soạn thảo văn bản?

2. Bài mới:

Tiết trước các em đã biết được dùng gì để soạn thảo văn bản trên máy tính. Cho một ví dụ đánh đúng quy tắc, một ví dụ đánh sai quy tắc. Vậy khi đánh cần đáp ứng những quy tắc nào?

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Một số quy ước trong việc gõ văn bản	
3. Một số quy ước trong việc gõ văn bản: a) Một số đơn vị xử lý: Các đơn vị xử lý khi soạn thảo văn bản: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kí tự. ❖ Từ: Một hoặc vài kí tự ghép lại với nhau. ❖ Câu: Tập hợp nhiều từ kết thúc bằng dấu ngắt câu. ❖ Đoạn văn bản: Nhiều câu có liên quan với nhau hoàn chỉnh về ngữ nghĩa. ❖ Trang: Là phần văn bản định dạng để in ra trên một trang. b) Một số quy ước trong việc gõ văn bản: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Các dấu ngắt câu: (, .; !?) phải đặt vào sát từ phía trước và tiếp theo là một dấu cách. ❖ Giữa các từ dùng một kí tự trống để phân cách và Chỉ xuống dòng bằng một lần Enter ❖ Các dấu ngoặc mở: gồm “(“, “[“, “{“, “<“, “ 	<p>GV: Minh họa một trang văn bản cùng với các đơn vị xử lý. Nêu yêu cầu nội dung</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Trình bày các đơn vị xử lý trong soạn thảo văn bản. □ Minh họa trên văn bản. <p>HS: Trình bày các đơn vị xử lý trong văn bản.</p> <p>GV: Đưa ra 2 hình minh họa, một hình sai quy tắc gõ, một hình đúng.</p> <p>HS: Hoạt động</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Nhận xét về 2 văn bản. □ Rút ra các quy tắc khi gõ văn bản. (Phiếu học tập số 1) <p>GV: Chốt ý bằng Slide.</p> <p>GV: Chuyển ý bằng gợi ý cho HS về gõ tiếng</p>

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh								
phải đặt sát vào kí tự đầu tiên của từ tiếp theo. ❖ Các dấu ngoặc mở:),], }, >, ” phải đặt vào từ đứng trước.	Viết như thế nào.								
Hoạt động 2: Tìm hiểu gõ chữ Việt trong soạn thảo văn bản.									
4. Chữ Việt trong soạn thảo văn bản: a) Xử lý chữ Việt trong máy tính: - Hiện tại, máy tính đã cho phép nhập, hiển thị và lưu trữ văn bản một số dân tộc ở Việt Nam như: Chữ Việt, chữ Nôm, chữ Thái. . . - Việc xử lý chữ Việt trong máy gồm: ❖ Nhập văn bản tiếng Việt vào máy tính ❖ Lưu trữ, hiển thị và in ấn. b) Gõ Chữ Việt - Để gõ được chữ Việt trong máy cần sử dụng <i>chương trình hỗ trợ gõ chữ Việt</i> . <i>Ví dụ:</i> Vietkey, Unikey . . . - Hai kiểu gõ phổ biến hiện nay: ❖ Kiểu Telex ❖ Kiểu VNI c) Bộ mã chữ Việt và Phong chữ Việt - Các bộ mã chữ Việt thông dụng: ❖ TCVN3 ❖ VNI ❖ Unicode - Bảng Phong chữ ứng với bộ mã: <table border="1" data-bbox="159 1243 861 1467"> <thead> <tr> <th>Phông chữ</th><th>Bộ mã</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>. Vn</td><td>TCVN3</td></tr> <tr> <td>VNI-</td><td>VNI</td></tr> <tr> <td>Times New Roman Arial, Tahoma ...</td><td>Unicode</td></tr> </tbody> </table>	Phông chữ	Bộ mã	. Vn	TCVN3	VNI-	VNI	Times New Roman Arial, Tahoma ...	Unicode	GV: Trình bày nhanh về xử lý chữ Việt. HS: Trình bày các thao tác khi xử lý chữ Việt GV: Nêu yêu cầu nội dung <ul style="list-style-type: none"> Những phím nào còn thiếu trên bàn phím khi gõ tiếng việt? Để gõ được chữ Việt ta phải làm thế nào? HS: Hoàn thiện <i>phiếu học tập số 2</i> HS: Thảo luận GV chốt ý. HS: Gọi bất kỳ HS lên gõ tên mình vào máy (<i>Theo 2 kiểu gõ</i>) Minh họa: Một văn bản sai Font nên hiển thị sai. GV: Giới thiệu một số phông chữ và bảng mã tương ứng. HS: Chú ý
Phông chữ	Bộ mã								
. Vn	TCVN3								
VNI-	VNI								
Times New Roman Arial, Tahoma ...	Unicode								

3. Củng cố:

- Củng cố kiến thức: Cho HS nhắc lại.
 - ❖ Dùng phần mềm gì để hỗ trợ gõ tiếng việt.
 - ❖ Có mấy kiểu gõ.
 - ❖ Cách chọn phông chữ và bảng mã tương ứng.

- Bài tập củng cố:

Câu 01: Đoạn sau sai quy tắc gõ ở những điểm nào?

Bức thư của cố tổng thống Mỹ Abraham Lincoln (1809- 1865) gửi thầy hiệu trưởng ngôi trường nơi con trai ông theo học . Được viết ra từ gần 200 năm trước , lại là ở nước Mỹ, nhưng bức thư vẫn giữ nguyên tính “ thời sự ” và gợi nhiều suy nghĩ cho chúng ta.

Câu 02: Để gõ vào họ tên MƯA MÙA HÈ ta phải gõ thế nào trong kiểu gõ Telex

- A. MUR MUAS HEF B. MUWA MUAF HEF C. MUAX MUAF HEJ

Câu 03: Để gõ vào họ tên MƯA MÙA HÈ ta phải gõ thế nào trong kiểu gõ VNI

- A. MU7A MUA2 HE2 B. MU6A MUA2 HE3 C. MU4A MUA2 HE3

Câu 04: Ghép nối Font ở cột 1 tương ứng với bảng mã nào ở cột 2.

Font
. VnAristote
VNI-Bamas
Time New Roman, Arial, Tahoma

Bảng mã
Unicode
TCVN3(ABC)
VNI

Câu 05: Hãy chuyển sang tiếng Việt đoạn kí tự được gõ theo kiểu gõ VNI sau:

Chie6n1 tha8ng1 D9ie6 Bie6n Phu3 lu7ng2 la6y4 na8m cha6u, cha6n1 d9o6ng5 d9ia5 ca6u2.

.....

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà học bài cũ và xem trước gõ văn như thế nào.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

PHIẾU HỌC TẬP

PHIẾU SỐ 1:

1. 1 Khi gõ văn bản cần tuân theo những quy tắc gõ nào?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

* Chỉ ra những lỗi về quy tắc gõ trong đoạn văn bản sau:

CHỨC NĂNG CỦA HỆ ĐIỀU HÀNH :

Hệ điều hành tổ chức giao tiếp giữa người dùng và hệ thống.

Cung cấp tài nguyên (bộ nhớ ,các thiết bị ngoại vi,...) cho các chương trình và tổ chức thực hiện các chương trình đó.

tổ chức lưu giữ thông tin trên bộ nhớ ngoài , cung cấp các công cụ để tìm , kiểm và truy cập thông tin .

Phiếu học tập số 2:

2. 1 Cách gõ trong kiểu gõ Telex

Từ	Ă	Â	Đ	Ê	Ô	Ơ	Ư	Sắc	Huyền	Hỏi	Ngã	Nặng	Xóa dấu
Gõ													

2. 2 Cách gõ trong kiểu VNI

	Sắc	Huyền	Hỏi	Ngã	Nặng	^	Dấu móc	V	Đ	Xóa dấu
Gõ										

2. 3 Gõ Tên của nhóm mình:

Theo kiểu gõ Telex

.....

.....

.....

.....

.....

Theo kiểu gõ VNI

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Phiếu học tập số 3: Cũng cố

Câu 01: Đoạn sau sai quy tắc gõ ở những điểm nào?

Bức thư của cố tổng thống Mỹ Abraham Lincoln (1809- 1865) gửi thầy hiệu trưởng ngôi trường nơi con trai ông theo học . Được viết ra từ gần 200 năm trước , lại là ở nước Mỹ, nhưng bức thư vẫn giữ nguyên tính “ thời sự ” và gợi nhiều suy nghĩ cho chúng ta.

Câu 02: Để gõ vào họ tên MƯA MÙA HÈ ta phải gõ thế nào trong kiểu gõ Telex

A. MUR MUAS HEF

B. MUWA MUAF HEF

C. MUAX MUAF HEJ

Câu 03: Để gõ vào họ tên MƯA MÙA HÈ ta phải gõ thế nào trong kiểu gõ VNI

A. MU7A MUA2 HE2

B. MU6A MUA2 HE3

C. MU4A MUA2 HE3

Câu 04: Ghép nối Font ở cột 1 tương ứng với bảng mã nào ở cột 2.

Font
. VnAristote
VNI-Bamas
Time New Roman, Arial, Tahoma

Bảng mã
Unicode
TCVN3(ABC)
VNI

Câu 05: Hãy chuyển sang tiếng Việt đoạn kí tự được gõ theo kiểu gõ VNI sau:

Chie6n1 tha8ng1 D9ie6n5 Bie6n Phu3 lu7ng2 la6y4 na8m cha6u, cha6n1 d9o6ng5 d9ia5 ca6u2.

.....

.....

Tên bài dạy

LÀM QUEN VỚI MICROSOFT WORD (T1)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết màn hình làm việc của hệ soạn thảo văn bản.
- ❖ Hiểu các thao tác soạn thảo văn bản đơn giản: Mở tệp văn bản, gõ văn bản, ghi tệp.

2. Kỹ năng:

- ❖ Thực hiện được việc soạn thảo văn bản đơn giản.
- ❖ Thực hiện được các thao tác đơn giản: Mở tệp, đóng tệp, tạo tệp, ghi tệp văn bản.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: Trình bày các quy tắc khi gõ văn bản? Gõ một đoạn theo kiểu gõ Telex?

2. Bài mới:

Tiết trước các em đã làm quen với hệ soạn thảo văn bản. Hôm nay chúng ta tìm hiểu về một hệ soạn thảo văn bản cụ thể đó là Microsoft Word.

Học sinh sẽ học lý thuyết kết hợp thao tác trên máy tại phòng thực hành. GV sẽ dạy trên hệ thống Netop School.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu cách khởi động Word	
1. Khởi động Microsoft Word: Có nhiều cách để khởi động Word: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Click đúp chuột vào biểu tượng  ❖ Start/ Program/ Microsoft Office/ Microsoft Office Word 	GV: Cho HS tìm hiểu SGK và thao tác trên máy. HS: Đại diện các nhóm trình bày mẫu
Hoạt động 2: Tìm hiểu các thành phần chính trên màn hình làm việc của Word	
2. Màn hình làm việc của word: a) Các thành phần trên màn hình: b) Thanh bảng chọn c) Thanh bảng chọn d) Thanh công cụ:	GV: Nêu yêu cầu tìm hiểu trên máy. HS: Trình bày qua hệ thống Netop
Hoạt động 3: Lưu văn bản	
3. Lưu văn bản: - Lưu văn bản bằng cách: <ul style="list-style-type: none"> ❖ File/ Save ❖ Chọn biểu tượng Save trên thanh công cụ ❖ Nhấn Ctrl + S 	GV: Đưa yêu cầu nội dung <ul style="list-style-type: none"> □ Lưu văn bản bằng cách nào? □ Khi lưu xảy ra những trường hợp gì? HS: Tìm hiểu và thao tác trên máy, xong đại diện trình bày và tự ghi chép.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<ul style="list-style-type: none"> - Lưu với tên gì? Lưu trữ ở đâu? - Các trường hợp khi chọn lưu văn bản: <ul style="list-style-type: none"> ❖ TH1: khi hộp thoại Save as xuất hiện: Chọn lưu trữ với tên gì và lưu trữ ở đâu. ❖ TH1: Nếu văn bản đã được lưu một lần trước đó, mọi thay đổi được lưu vào tệp cũ. 	<p>GV: Lưu ý thêm lưu văn bản với tên gì, lưu trữ ở đâu.</p>
Hoạt động 4: Đóng word và kết thúc phiên làm việc	
<p>4. Đóng văn bản và kết thúc word</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trước khi đóng văn bản cần lưu văn bản. - Đóng văn bản bằng cách: <ul style="list-style-type: none"> ❖ File/ Close. ❖ Chọn biểu tượng dấu X màu đen góc trên bên phải - Thoát khỏi Word: <ul style="list-style-type: none"> ❖ File/ Exit. ❖ Chọn biểu tượng dấu X màu đỏ góc trên bên phải. 	<p>HS: Tự tìm hiểu SGK và thao tác trên máy tính.</p> <p>GV: Cho HS trình bày qua Netop.</p>

3. Củng cố:

Cho một vài HS thao tác trên máy các thao tác:

- ❖ Khởi động Word
- ❖ Lưu văn bản
- ❖ Kết thúc phiên làm việc

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà học bài cũ và xem trước phần bài mới trong SGK.
- ❖ Tìm hiểu trước về Word.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy

LÀM QUEN VỚI MICROSOFT WORD (T2)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết màn hình làm việc của hệ soạn thảo văn bản.
- ❖ Hiểu các thao tác soạn thảo văn bản đơn giản: Mở tệp văn bản, gõ văn bản, ghi tệp.

2. Kỹ năng:

- ❖ Thực hiện được việc soạn thảo văn bản đơn giản.
- ❖ Thực hiện được các thao tác đơn giản: Mở tệp, đóng tệp, tạo tệp, ghi tệp văn bản.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: Em hãy thực hiện các thao tác sau: Khởi động Word, Gõ họ tên mình vào theo kiểu gõ Telex, Lưu văn bản với tên là *Ktbaicu* trong ổ đĩa E rồi kết thúc phiên làm việc.

2. Bài mới:

Tiết trước các em đã tìm hiểu và thao tác trên máy các thao tác cơ bản khi làm việc với Word. Hôm nay chúng ta tiếp tục tìm hiểu về các thao tác cơ bản khi soạn thảo.

Học sinh sẽ học lý thuyết kết hợp thao tác trên máy tại phòng thực hành. GV sẽ dạy trên hệ thống Netop School.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu tạo tệp văn bản mới	
5. Soạn thảo văn bản đơn giản: a) Tạo một văn bản mới: Bằng cách: <ul style="list-style-type: none"> ❖ File/ New ❖ Chọn biểu tượng New trên thanh công cụ ❖ Nhấn Ctrl + N 	GV: Cho HS tìm hiểu SGK và thao tác trên máy. HS: Đại diện các nhóm trình bày mẫu
Hoạt động 2: Tìm hiểu mở một tệp văn bản đã có	
b) Mở một tệp văn bản đã có: Bằng cách: <ul style="list-style-type: none"> ❖ File/ Open ❖ Chọn biểu tượng Open ❖ Nhấn Ctrl + O 	GV: Nêu yêu cầu tìm hiểu trên máy. HS: Trình bày qua hệ thống Netop
Hoạt động 3: Lưu văn bản	
c) Con trỏ văn bản, con trỏ chuột. - Có hai loại con trỏ trên màn hình: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Con trỏ văn bản 	GV: Đưa yêu cầu nội dung <ul style="list-style-type: none"> □ Có mấy loại con trỏ trên màn hình? Phân biệt các loại con trỏ?

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Con trỏ chuột - Di chuyển con trỏ văn bản: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Dùng chuột: Di chuyển con trỏ chuột tới vị trí mong muốn và nháy chuột. ❖ Dùng phím: Home, End, Page up, Page down, các phím lên xuống qua về hoặc nhấn tổ hợp phím. 	<ul style="list-style-type: none"> □ Cách di chuyển con trỏ văn bản? <p>HS: Tìm hiểu và thao tác trên máy, xong đại diện trình bày và tự ghi chép.</p>
Hoạt động 4: Tìm hiểu khi gõ văn bản	
<p>d) Gõ văn bản:</p> <p>Khi gõ lưu ý 2 chế độ gõ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Chế độ chèn: Nội dung sẽ được chèn vào trước vị trí con trỏ văn bản. ❖ Chế độ đè: Mỗi kí tự gõ vào sẽ thay thế kí tự đã có bên phải con trỏ văn bản. 	<p>HS: Tự tìm hiểu SGK và thao tác trên máy tính.</p> <p>GV: Cho HS trình bày qua Netop.</p>
Hoạt động 5: Tìm hiểu một số thao tác Chọn văn bản, xóa, sao chép, di chuyển.	
<p>e) Các thao tác biên tập:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Chọn văn bản: * Xóa văn bản: * Sao chép: * di chuyển: 	<p>GV: Nêu yêu cầu tìm hiểu các thao tác biên tập.</p> <p>HS: Tìm hiểu và tự ghi chép vào vở.</p>

3. Củng cố:

Cho một vài HS thao tác trên máy các thao tác:

- ❖ Tạo một văn bản mới.
- ❖ Mở lại văn bản đã lưu trữ trước đó.
- ❖ Các thao tác biên tập: Chọn, xóa, sao chép và di chuyển văn bản.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà học bài cũ và xem lại bài để tiết sau thực hành.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy
Bài tập và thực hành 6 (T1)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, Kỹ năng:**

- ❖ Thực hiện được khởi động/ kết thúc hệ soạn thảo văn bản.
- ❖ Nhận biết một số thành phần chính trên màn hình soạn thảo.
- ❖ Thực hiện được một số lệnh cơ bản: Mở văn bản mới để soạn thảo, mở văn bản đã có, lưu, xóa, sao chép, di chuyển văn bản.
- ❖ Soạn thảo được một văn bản tiếng việt đơn giản

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Kết hợp trong bài thực hành.

2. Bài mới:

Các em đã nắm kiến thức về hệ soạn thảo văn bản trong các tiết trước. Hôm nay các em sẽ thực hành các thao tác đó trên máy tính.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Tiết 1: làm quen với các thao tác cơ bản <ul style="list-style-type: none"> ❖ Khởi động và kết thúc word. ❖ Nhận biết một số thành phần trên màn hình soạn thảo. ❖ Thực hiện được một số lệnh cơ bản: Mở văn bản mới để soạn thảo, mở văn bản đã có, lưu, xóa, sao chép, di chuyển văn bản. ❖ Tập đánh văn bản theo 2 kiểu gõ. ❖ Chọn Font chữ, bảng mã 	GV: Nêu yêu cầu nội dung HS: Thực hành thao tác trên máy GV: Hướng dẫn thêm cho HS trong quá trình tìm hiểu.
Soạn thảo một văn bản đơn giản Soạn thảo Đơn xin nhập học và bài viết về Hồ gươm.	GV: Nêu yêu cầu nội dung thực hành HS: Thay phiên thao tác soạn thảo trên máy
Kiểm tra: - Tiến hành kiểm tra lấy điểm một số nội dung trong tiết thực hành.	

3. Củng cố:

- ❖ Nhắc lại một số kiến thức về soạn thảo văn bản
- ❖ Nhắc nhở HS thực hiện nội quy phòng máy cuối tiết.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà xem trước bài mới ở SGK.
- ❖ Soạn thảo một tờ đơn xin nghỉ học trên máy tính ở nhà.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy
Bài tập và thực hành 6 (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, Kỹ năng:**

- ❖ Thực hiện được khởi động/ kết thúc hệ soạn thảo văn bản.
- ❖ Nhận biết một số thành phần chính trên màn hình soạn thảo.
- ❖ Thực hiện được một số lệnh cơ bản: Mở văn bản mới để soạn thảo, mở văn bản đã có, lưu, xóa, sao chép, di chuyển văn bản.
- ❖ Soạn thảo được một văn bản tiếng việt đơn giản

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Kiểm tra bài cũ:** Kết hợp trong bài thực hành.**2. Bài mới:**

Các em đã nắm kiến thức về hệ soạn thảo văn bản trong các tiết trước. Hôm nay các em sẽ thực hành các thao tác đó trên máy tính.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
- Soạn thảo Đơn xin nghỉ học.	GV: Nêu yêu cầu nội dung thực hành HS: Thay phiên thao tác soạn thảo trên máy
- Soạn văn bản về Hồ Gươm	GV : Nêu yêu cầu nội dung và hướng dẫn nội dung thực hành. HS : Thực hành trên máy.
Kiểm tra: - Tiến hành kiểm tra lấy điểm một số nội dung trong tiết thực hành. - Nhắc nhở cuối tiết.	

3. Củng cố:

- ❖ Nhắc lại một số kiến thức về soạn thảo văn bản
- ❖ Nhắc nhở HS thực hiện nội quy phòng máy cuối tiết.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà xem trước bài mới ở SGK.
- ❖ Rèn luyện thêm kỹ năng đánh máy ở nhà.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy

ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Hiểu khái niệm định dạng kí tự, định dạng đoạn văn bản, định dạng trang văn bản.

2. Kỹ năng:

- ❖ Biết cách định dạng kí tự, đoạn, trang văn bản.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: Em hãy trình tạo một văn bản mới lưu với tên là **KTBaicu** trong ổ đĩa D. Trình bày các thao tác chọn văn bản, xóa văn bản, sao chép văn bản và di chuyển văn bản.

2. Bài mới:

Minh họa hình ảnh một văn bản vừa đánh vào chưa thực hiện thao tác trình bày. Cho HS nhận xét, rút ra yêu cầu cần trình bày lại cho phù hợp và đẹp hơn (Đó chính là định dạng).

Học sinh sẽ kết hợp tìm hiểu lý thuyết và thực hành trên máy. Giáo viên sẽ cho HS đại diện trình bày thông qua hệ thống Netop School. Nếu dạy ở lớp thì HS tự nghiên cứu SGK và đại diện các nhóm sẽ trình bày thông qua máy chiếu, GV minh họa một số thao tác bằng Slide.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu vì sao cần định dạng và khái niệm định dạng văn bản.	
* <i>K/n: Định dạng văn bản là trình bày các phần văn bản nhằm mục đích cho văn bản được rõ ràng và đẹp, nhấn mạnh những phần quan trọng giúp người đọc dễ nắm bắt hơn các nội dung chủ yếu của văn bản.</i>	GV: Minh họa 2 văn bản đã định dạng và chưa định dạng. HS: Thảo luận và trình bày <ul style="list-style-type: none"> □ Định dạng để làm gì. □ Khái niệm định dạng.
Hoạt động 2: Định dạng kí tự	
1. Định dạng kí tự: - Định dạng kí tự là chọn một số thuộc tính cho kí tự như: Phong chữ, màu sắc, cỡ chữ, kiểu chữ . . . - Các bước định dạng kí tự: B1: Chọn văn bản. B2: Thực hiện một trong các cách sau: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cách 1: Chọn Format/ Font: Trong hộp thoại Font ta chọn một số thuộc tính của kí tự. ❖ Cách 2: Sử dụng các nút lệnh trên thanh công cụ định dạng. 	GV: Trình bày khái niệm định dạng và nêu yêu cầu nội dung: <ul style="list-style-type: none"> □ Các bước định dạng kí tự? HS: Tìm hiểu thao tác trên máy. HS: Đại diện nhóm trình bày GV: Chốt một số ý
Hoạt động 3: Định dạng đoạn	

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>2. Định dạng đoạn:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Định dạng đoạn là chọn một số thuộc tính cho đoạn như: Căn lề, vị trí lề đoạn, khoảng cách giữa các dòng, k/c giữa các đoạn . . . - Các bước định dạng đoạn: <p>B1: xác định đoạn văn bản cần định dạng bằng cách:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Đặt con trỏ văn bản vào đoạn ❖ Chọn một phần của đoạn ❖ Chọn toàn bộ đoạn <p>B2: Thực hiện một trong các cách sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cách 1: Chọn Format/ Paragraph: Trong hộp thoại Paragraph ta chọn một số thuộc tính của đoạn: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Align: Căn lề ➤ Left, Right: Lề trái, phải ➤ Before, after: k/c trước và sau đoạn ➤ . . . ❖ Cách 2: Sử dụng các nút lệnh trên thanh công cụ định dạng. ❖ Cách 3: Dùng các nút trên thanh thước ngang. 	<p>GV: Nêu khái niệm định dạng đoạn và nêu yêu cầu nội dung:</p> <p>□ Trình bày các bước định dạng đoạn?</p> <p>HS: Tự tìm hiểu trong Sgk và thao tác trên máy theo nhóm.</p> <p>HS: Đại diện trình bày qua Netop.</p> <p>GV: Lưu ý thêm cho HS trong cách thứ 3 này cho HS dễ hình dung.</p>
Hoạt động 4: Tìm hiểu định dạng trang.	
<p>3. Định dạng trang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Định dạng trang là chọn thuộc tính cho trang như: Kích thước các lề, hướng giấy, khổ giấy . . . - Cách định dạng trang: <p>B1: Vào File/ Page Setup</p> <p>B2: Chọn các thuộc tính của trang:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Margin</i> (top, bottom, left, right): Kích thước các lề. ❖ <i>Orientation</i>: Hướng giấy. 	<p>GV: Nêu khái niệm định dạng trang và nêu yêu cầu cho HS tìm hiểu về định dạng trang.</p> <p>HS: Tự tìm hiểu qua Sgk và máy tính.</p> <p>HS: Đại diện nhóm trình bày.</p>

3. Củng cố:

GV: Tổng kết lại các khả năng định dạng.

HS: Nhắc lại nội dung

- ❖ Khái niệm định dạng kí tự, đoạn, trang.
- ❖ Thắc mắc một số thao tác chưa làm được.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà nhớ xem lại những kiến thức đã học để hôm sau thực hành.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 7 (T1)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, kỹ năng:**

- ❖ Thực hiện được việc định dạng văn bản theo mẫu.
- ❖ Thực hiện được việc định dạng kí tự, đoạn văn bản.
- ❖ Rèn luyện kỹ năng gõ văn bản.
- ❖ Thực hiện được mở văn bản đã có và tiến hành định dạng.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

- 1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.
- 2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

- 1. Kiểm tra bài cũ:** Kết hợp trong tiết thực hành.
- 2. Bài mới:**

Cho một minh họa về văn bản đã được trình bày đẹp, vậy hôm nay chúng ta sẽ cùng thực hiện định dạng văn bản đẹp như vậy.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<i>Tiết 1: Mở văn bản đã có, tiến hành định dạng</i>	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Khởi động Word ❖ Mở tệp văn bản donxinhoc đã đánh ở tiết trước. ❖ Trình bày theo mẫu trong SGK 	<p>GV: Nêu yêu cầu nội dung</p> <p>HS: Thực hành thao tác trên máy.</p> <p>GV: Hướng dẫn thêm trong quá trình thực hành.</p>
<p>Hoạt động kiểm tra: Thực hiện cuối mỗi tiết.</p> <p>HS: Trình chiếu các sản phẩm của mình làm được</p> <p>HS: Trình bày những vướng mắc còn chưa làm được</p> <p>GV: Hoạt động</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giải đáp một số thắc mắc ❖ Kiểm tra lấy điểm. 	

3. Củng cố:

- ❖ Thực hiện ở hoạt động kiểm tra cuối tiết.
- ❖ Chú trọng nhắc lại các thao tác định dạng.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Dặn dò HS về nhà xem lại bài và thực hành trên máy nếu có.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 7 (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, kỹ năng:**

- ❖ Thực hiện được việc định dạng văn bản theo mẫu.
- ❖ Thực hiện được việc định dạng kí tự, đoạn văn bản.
- ❖ Rèn luyện kỹ năng gõ văn bản.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Kết hợp trong tiết thực hành.

2. Bài mới:

Hôm thực hành trước các em đã làm quen với trình bày văn bản – Định dạng, vậy hôm nay chúng ta sẽ cùng thực hiện định dạng văn bản.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Gõ văn bản và định dạng	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Gõ văn bản Cảnh đẹp Quê hương ❖ Định dạng theo yêu cầu. 	GV: Nêu yêu cầu nội dung HS: Thao tác thực hành trên máy. GV: Hướng dẫn thêm.
Hoạt động kiểm tra: Thực hiện cuối mỗi tiết. HS: Trình chiếu các sản phẩm của mình làm được HS: Trình bày những vướng mắc còn chưa làm được GV: Hoạt động <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giải đáp một số thắc mắc ❖ Kiểm tra lấy điểm. 	

3. Củng cố:

- ❖ Thực hiện ở hoạt động kiểm tra cuối tiết.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Dặn dò HS về nhà xem lại bài và thực hành trên máy nếu có.
- ❖ Nhắc nhở các em chuẩn bị cho tiết sau kiểm tra 15 phút.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức, kỹ năng:

- ❖ Thực hiện được việc định dạng văn bản theo mẫu.
- ❖ Thực hiện được việc định dạng kí tự, đoạn văn bản.
- ❖ Rèn luyện kỹ năng gõ văn bản.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. **Kiểm tra bài cũ:** Kết hợp trong tiết thực hành.

2. **Bài mới:**

Cho một minh họa về văn bản đã được trình bày đẹp theo quy cách. Học sinh có thể thấy hứng thú và tiến hành định dạng theo văn bản này.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Gõ văn bản và định dạng	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Gõ vào Đơn xin phép nghỉ học ❖ Trình bày đẹp 	GV: nêu yêu cầu nội dung HS: Thao tác trên máy.
Hoạt động kiểm tra: Thực hiện cuối mỗi tiết. HS: Trình chiếu các sản phẩm của mình làm được HS: Trình bày những vướng mắc còn chưa làm được GV: Hoạt động <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giải đáp một số thắc mắc ❖ Kiểm tra chấm bài của học sinh: Lấy điểm 15 phút. 	

3. Củng cố:

- ❖ Thực hiện ở hoạt động kiểm tra cuối tiết.
- ❖ Cho các em nhắc lại: Định dạng kí tự, định dạng đoạn, định dạng trang.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Dặn dò HS về nhà xem lại bài và thực hành trên máy nếu có.
- ❖ Xem trước nội dung: Một số chức năng khác.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy

MỘT SỐ CHỨC NĂNG KHÁC

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết cách định dạng kiểu danh sách liệt kê dạng: Kí hiệu và dạng số.
- ❖ Biết ngắt trang và đánh số trang văn bản.
- ❖ Biết cách xem văn bản trước khi in và biết cách in văn bản.

2. Kỹ năng:

- ❖ Chưa yêu cầu kỹ năng cụ thể.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, Slide.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: Kiểm tra một số thao tác định dạng.

2. Bài mới:

Cho một minh họa về văn bản định dạng kiểu danh sách, đánh số trang. Dẫn dắt vào bài là sao ta làm được như vậy?

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu định dạng kiểu danh sách	
1. Định dạng kiểu danh sách: - Định dạng kiểu danh sách: ❖ Liệt kê dạng kí hiệu. ❖ Liệt kê dạng số thứ tự. - Các bước định dạng: B1: Chọn các đoạn văn bản cần định dạng. B2: Chọn một trong các cách sau: ❖ Cách 1: Chọn Format/ Bullets and Numbering. Trong hộp thoại hiện ra: ➤ Thẻ Bulleted: Dạng kí hiệu ➤ Thẻ Numbered: Chọn dạng số thứ tự ❖ Cách 2: Chọn các nút lệnh trên thanh công cụ: ➤ Bullet ➤ Numbering	GV: Minh họa ví dụ định dạng kiểu danh sách, đưa yêu cầu nội dung: □ Định dạng danh sách gồm những loại nào? □ Các bước định dạng? HS: Tự nghiên cứu theo nhóm. HS: Đại diện trình bày qua Netop hoặc qua máy chiếu. GV: Một số lưu ý khi chọn.
Hoạt động 2: Ngắt trang và đánh số trang	
2. Ngắt trang và đánh số trang: a) Ngắt trang:	GV: Trình bày ngắt trang khi nào. Đưa yêu

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>- Ngắt trang khi muốn sang trang mới để soạn thảo tiếp nội dung khác hoặc muốn một phần văn bản sang trang mới.</p> <p>- Cách thực hiện:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ B1: Đặt con trỏ văn bản ở vị trí mong muốn. ❖ B2: Chọn Insert/ Break/ page Break ❖ B3: Chọn Ok để ngắt trang. <p>b) Đánh số trang:</p> <p>- Khi văn bản có nhiều trang ta có thể để Word tự động đánh số trang.</p> <p>- Cách thực hiện:</p> <p>B1: Chọn Insert/ Page Numbers</p> <p>B2: Trong hộp thoại Page Numbers ta chọn:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Position: Vị trí số trang ❖ Alignment: Chọn căn lề cho số trang ❖ Show number on first page: Có hiển thị số trang ở trang đầu tiên hay không. 	<p>câu:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Cách ngắt trang như thế nào? <p>HS: Tự nghiên cứu.</p> <p>HS: Trình bày cách ngắt trang</p> <p>GV: Lưu ý có thể sử dụng tổ hợp phím Ctrl + Enter</p> <p>GV: Giới thiệu khi nào đánh số trang và đưa yêu cầu tìm hiểu:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Các bước đánh số trang như thế nào? □ Có các tùy chọn gì khi đánh số trang? <p>HS: Tự nghiên cứu</p> <p>HS: Đại diện trình bày.</p>
Hoạt động 3: In văn bản	
<p>3. In văn bản:</p> <p>a) Xem trước khi in</p> <p>- Xem trước khi in nhằm kiểm tra việc trình bày trang đã như mong muốn hay chưa.</p> <p>- Cách thực hiện:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cách 1: Chọn File/ Print Preview ❖ Cách 2: Nháy nút lệnh Print Preview trên thanh công cụ. <p>b) in văn bản:</p> <p>- Ta thực hiện lệnh in bằng cách:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cách 1: Chọn File/ Print ❖ Cách 2: Nhấn tổ hợp phím Ctrl + P ❖ Cách 3: Nháy vào nút lệnh Print trên thanh công cụ <p>- Các tùy chọn khi in:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Printer name: Chọn máy in ❖ Page range: Chọn số trang văn bản cần in ❖ Copies: Số bản in 	<p>GV: Nêu yêu cầu nội dung</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Xem trước khi in làm gì? □ Xem như thế nào? <p>HS: Tự tìm hiểu và trình bày.</p> <p>GV: Nêu yêu cầu nội dung</p> <p>Thực hiện lệnh in bằng cách nào?</p> <p>Lưu ý các tùy chọn khi in?</p> <p>HS: Tự tìm hiểu và trình bày theo nhóm 2 người</p> <p>GV: Lưu ý thêm một số tùy chọn khi in.</p>

3. Củng cố:

- ❖ Cho HS thao tác định dạng theo mẫu có sẵn.
- ❖ Cho thực hiện xem lại trước khi in và thực hiện lệnh in như thế nào

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà xem lại bài học chuẩn bị tiết sau học bài một số công trợ giúp soạn thảo.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy

CÁC CÔNG CỤ TRỢ GIÚP SOẠN THẢO

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết khái niệm và các thao tác tìm kiếm thay thế.

2. Kỹ năng:

- ❖ Thực hiện được thao tác tìm kiếm và thay thế một từ hay một câu.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, Slide, phòng máy (Nếu có).

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ:

Câu hỏi: Kiểm tra kiến thức định dạng và thao tác in của 2 đến 3 học sinh.

2. Bài mới:

GV cho một ví dụ có nhiều từ bị sai chính tả, vậy giờ ta phải sửa chữa lại cho đúng. Nêu sự khó khăn khi nếu sửa bằng tay thủ công. HS cần có thao tác gì đó giúp ta thực hiện nhanh hơn.

GV giới thiệu Word còn cung cấp cho người dùng nhiều chức năng tự động hóa làm tăng hiệu quả soạn thảo và thực hiện nhanh chóng.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu thao tác tìm kiếm và thay thế.	
1. Tìm kiếm và thay thế: a) Tìm kiếm: - Khi cần tìm kiếm vị trí một từ hoặc cụm từ ta chọn chức năng tìm kiếm. - Các bước tiến hành thao tác tìm kiếm: ❖ B1: Chọn lệnh Edit/ find hoặc nhấn Ctrl + F ❖ B2: Gõ từ hoặc cụm từ vào ô Find what ❖ B3: Nháy nút Find Next để tìm. b) Tìm và thay thế: - Khi cần tìm và thay thế một từ hoặc cụm từ bằng một từ hoặc cụm từ khác ta chọn chức năng tìm kiếm và thay thế. - Các bước tiến hành: ❖ B1: Chọn Edit/ Replace hoặc nhấn Ctrl + H ❖ B2: Gõ cụm từ cần tìm vào ô Find what , cụm từ cần thay thế vào ô Replace with .	GV: Nêu một số điểm lợi khi thực hiện chức năng tìm kiếm và thay thế. GV: Nêu yêu cầu nội dung □ Khi nào cần tìm kiếm? □ Các bước tìm kiếm như thế nào? HS: Tự tìm hiểu và đại diện trình bày. GV: Tổng kết lại bằng Slide. GV: Dẫn dắt và nêu yêu cầu nội dung: □ Khi nào cần thay thế? □ Các bước tiến hành thay thế? HS: Tự tìm hiểu theo nhóm, đại diện trình bày qua máy chiếu.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<ul style="list-style-type: none"> ❖ B3: Chọn các nút lệnh cần thiết: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Nháy nút Find Next để tìm cụm từ tiếp theo (Nếu có): khi tìm thấy chọn Replace nếu muốn thay ➢ Nháy nút Replace All: Nếu muốn tự động thay thế tất cả. ❖ B4: Nháy Close để kết thúc. 	<p>GV: Lưu ý các tùy chọn khi thay thế và tổng kết bằng slide.</p>
Hoạt động 2: Gỡ tắt và sửa lỗi	
<p>2. Gỡ tắt và sửa lỗi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chức năng AutoCorrect thực hiện tự động chỉnh sửa văn bản khi gõ: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sửa lỗi: Tự động chỉnh sửa lỗi chính tả khi gõ. ❖ Gỡ tắt: Cho phép dùng một vài kí tự để thay cho một cụm từ dài làm tăng tốc độ gõ. - Cách mở hoặc tắt chức năng: <ul style="list-style-type: none"> ❖ B1: Sử dụng lệnh Tools/ AutoCorrect Option ❖ B2: Trong hộp thoại AutoCorrect chọn hoặc bỏ chọn: Replace text as you type - Thêm từ gỡ tắt: Tools/ AutoCorrect Option <ul style="list-style-type: none"> ❖ Gõ từ viết tắt vào ô Replace, cụm từ đầy đủ vào ô With ❖ Nháy nút Add - Xóa đi những từ viết tắt: Tools/ AutoCorrect Option <ul style="list-style-type: none"> ❖ Chọn từ muốn xóa ❖ Nháy nút Delete 	<p>GV: Cho ví dụ minh họa gỡ tắt hay sửa lỗi sai đã chuẩn bị sẵn. Nêu yêu cầu tìm hiểu: Cách bật tắt chức năng AutoCorrect?</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Thực hiện thêm từ gỡ tắt? □ Thực hiện xóa đi những từ gỡ tắt không mong muốn? <p>HS: Tự tìm hiểu theo nhóm. HS: Các nhóm thảo luận trình bày.</p> <p>GV: Tổng kết bằng Slide.</p>

3. Củng cố:

- ❖ Cho HS thao tác thay thế một từ **sa pa** trong một văn bản có sẵn thành **Sa Pa**
- ❖ Cho HS định nghĩa gỡ tắt CHXH thay cho

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Về nhà xem lại bài học để hôm sau chúng ta thực hành ở phòng máy.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 8 (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, kỹ năng:**

- ❖ Thực hiện được việc định dạng văn bản theo kiểu danh sách liệt kê dạng kí hiệu và dạng số thứ tự.
- ❖ Thực hiện được việc đánh số trang và in văn bản.
- ❖ Thực hiện được thao tác tìm kiếm, tìm kiếm và thay thế một từ hay một câu.
- ❖ Thực hiện được định nghĩa và thao tác gõ tắt.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Kiểm tra bài cũ:**

Câu hỏi: kiểm tra thao tác tìm kiếm và thay thế, gõ tắt được một số từ.

2. Bài mới:

Tiết trước chúng ta đã được học các kiến thức về định dạng danh sách, in văn bản, tìm kiếm và thay thế, gõ tắt và sửa lỗi. Hôm nay các em sẽ thực hành các thao tác đã được học trên máy.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Thực hiện các yêu cầu trong sách giáo khoa: a) Trình bày theo mẫu b) Thay thế c) Tìm và thay thế các lỗi khi gõ.	GV: Nêu yêu cầu thực hành. HS: Thực hiện thao tác trên máy. GV: Hướng dẫn thêm cho HS ở mục C
Hoạt động củng cố và kiểm tra cuối mỗi tiết: HS: Thực hiện một số thao tác theo yêu cầu GV: Nêu yêu cầu và kiểm tra lấy điểm một vài nhóm hoặc chấm kết quả thực hành.	

3. Củng cố:

- ❖ Thực hiện ở hoạt động củng cố kiểm tra.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Dặn dò HS về nhà xem lại một số kiến thức đã học.
- ❖ Xem và thực hành ở nhà trước các nội dung còn lại trong SGK.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 8 (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, kỹ năng:**

- ❖ Thực hiện được việc định dạng văn bản theo kiểu danh sách liệt kê dạng kí hiệu và dạng số thứ tự.
- ❖ Thực hiện được việc đánh số trang và in văn bản.
- ❖ Thực hiện được thao tác tìm kiếm, tìm kiếm và thay thế một từ hay một câu.
- ❖ Thực hiện được định nghĩa và thao tác gõ tắt.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Kiểm tra bài cũ:**

Câu hỏi: kiểm tra thao tác tìm kiếm và thay thế, gõ tắt được một số từ.

2. Bài mới:

Tiết trước chúng ta đã được học các kiến thức về định dạng danh sách, in văn bản, tìm kiếm và thay thế, gõ tắt và sửa lỗi. Hôm nay các em sẽ thực hành các thao tác đã được học trên máy.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Thực hiện yêu cầu ở sgk trang 123. d) Gõ tắt Vt Vũ trụ Ht Hành tinh Td Trái đất e) Gõ và trình bày đoạn văn bản: sgk	GV: Nêu yêu cầu thực hành và hướng dẫn ban đầu cho học sinh nắm lại kiến thức. HS: Thao tác trên máy
Hoạt động củng cố và kiểm tra cuối mỗi tiết: HS: Thực hiện một số thao tác theo yêu cầu GV: Nêu yêu cầu và kiểm tra lấy điểm một vài nhóm hoặc chấm kết quả thực hành.	

3. Củng cố:

- ❖ Thực hiện ở hoạt động củng cố kiểm tra.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Dặn dò HS về nhà xem trước bài tạo và làm việc với bảng

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

**Tiết
63**

Tên bài dạy
KIỂM TRA MỘT TIẾT

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Khái niệm về soạn thảo văn bản.
- ❖ Làm quen với word
- ❖ Các thao tác làm việc với Word.

2. Kỹ năng:

- ❖ Thực hành kỹ năng cơ bản, tối thiểu về soạn thảo văn bản chữ Việt trên máy tính thông qua một hệ soạn thảo văn bản.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

B. HÌNH THỨC KIỂM TRA

Thực hành trên máy tính.

C. MA TRẬN ĐỀ

Thực hành soạn thảo văn bản trên máy tính.

D. ĐỀ KIỂM TRA

Đơn xin nhập học.

E. THỐNG KÊ KẾT QUẢ KIỂM TRA

Lớp	SS	Giỏi (≥ 8)	Khá (6.5 - 7.9)	TB (5 - 6.4)	Yếu (2 - 4.9)	Kém (< 2)
10B8						
10B9						

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

--- o0o ---

ĐƠN XIN NHẬP HỌC CAO HỌC

Kính gửi: Ông Hiệu trưởng Trường Đại học Bách khoa Đà Nẵng – Trục thuộc Đại học Đà Nẵng.

Tên tôi là:

Sinh ngày:Nơi sinh.....

Hộ khẩu thường trú:.....

Đối tượng học (căn cứ theo giấy triệu tập).....

Số điện thoại: Nhà riêng Cơ quan:Di động:.....

..

Theo giấy báo trúng tuyển sau đại học ngày ... tháng ... năm của Giám đốc Đại học Đà Nẵng, tôi đã trúng tuyển trong kỳ thi tuyển sinh sau đại học năm 2019.

Chuyên ngành đào tạo:

Kính đề nghị Ông Hiệu trưởng Trường.....- Đại học
..... cho phép tôi được nhập học khóa đào tạo trình độ thạc sĩ năm
.....

Tôi cam đoan thực hiện đầy đủ các nghĩa vụ được quy định theo Quy chế đào tạo sau đại học hiện hành của Bộ Giáo dục và Đào tạo và các quy định của Đại học

.....

**Xác nhận của cơ quan chủ quản (hoặc UBND xã,
phường, thị trấn)**

Ngày tháng năm 2010

Người làm đơn

Tên bài dạy

TẠO VÀ LÀM VIỆC VỚI BẢNG

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Biết các thao tác: Tạo bảng, chèn, xóa, tách, gộp các ô, hàng và cột.
- ❖ Biết soạn thảo và định dạng bảng.

2. **Kỹ năng:** Thực hiện được tạo bảng, các thao tác trên bảng và soạn thảo văn bản trong bảng.

3. **Thái độ:** Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

4. **Năng lực hướng tới:** Năng lực giải quyết vấn đề, năng lực hợp tác

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. **Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, Slide.

2. **Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. **Kiểm tra bài cũ:** Không.

2. **Bài mới:**

Cho một ví dụ về sử dụng bảng trong soạn thảo văn bản, kích thích học sinh cần học để có thể tạo bảng đẹp như vậy.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Hoạt động 1: Tìm hiểu về bảng	
* Thông tin tổ chức dưới dạng bảng: - Có nhiều thông tin tổ chức dưới dạng bảng: Thời khóa biểu, bảng điểm . . . - Các nhóm lệnh làm việc với bảng: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tạo bảng và trình bày bảng. ❖ Thao tác trên bảng: Chèn, xóa, tách, gộp các ô, hàng, cột. ❖ Tính toán trên bảng. ❖ Sắp xếp dữ liệu trong bảng. 	GV: Minh họa một số ví dụ HS: Lấy ví dụ HS: Trình bày các thao tác làm việc với bảng.
Hoạt động 2: Tìm hiểu thao tác tạo bảng.	
1. Tạo bảng: a) Tạo cấu trúc bảng: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cách 1: Chọn lệnh Table/ Insert/ Table <ul style="list-style-type: none"> ➢ Number of columns: Số cột ➢ Number of rows: Số dòng ❖ Cách 2: Nháy nút lệnh Insert Table trên thanh công cụ rồi dùng chuột chọn số dòng số cột tùy ý. b) Chọn các thành phần của bảng:	GV: Nêu yêu cầu nội dung <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tạo cấu trúc bảng ntn? ❖ Chọn ô của bảng ntn? ❖ Làm thế nào để thay đổi kích thước bảng? HS: Chia thành các nhóm tự tìm hiểu HS: Trình bày trên máy

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<p>- Đề thao tác với thành phần nào của bảng trước tiên ta cần chọn nó.</p> <p>- Cách chọn:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Cách 1: Dùng lệnh Table -> Select □ Cách 2: Chọn trực tiếp bằng cách dùng chuột <p>C) Thay đổi kích thước</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Cách 1: Đưa con trỏ đến đường viền của cột hoặc hàng và kéo thả chuột để thay đổi. □ - Cách 2: Dùng chuột kéo thả các nút trên thước. 	<p>HS: Các nhóm khác nhận xét</p> <p>GV: Chốt ý, cho ghi chép</p>
Hoạt động 3: Các thao tác với bảng.	
<p>2. Các thao tác với bảng</p> <p>a) Chèn thêm hoặc xóa ô, hàng, cột</p> <p>Thực hiện theo các bước:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ B1: Chọn ô hàng cột nằm bên cạnh □ B2: Chọn Table -> Insert hoặc Table -> Delete <p>b) Tách một ô thành nhiều ô</p> <ul style="list-style-type: none"> □ B1: Chọn ô cần tách □ B2: Lệnh Table -> Split cells □ B3: Nhập số hàng và số cột cần tách. <p>c) Gộp nhiều ô thành một</p> <ul style="list-style-type: none"> □ B1: Chọn các ô liền nhau □ B2: Chọn Table _-> Merge Cells <p>d) Định dạng văn bản trong ô</p> <p>Văn bản trong ô được định dạng như văn bản bình thường.</p>	<p>GV: Nêu yêu cầu nội dung tìm hiểu</p> <p>Chèn thêm ô, hàng</p> <p>Tách một ô thành nhiều ô</p> <p>Gộp nhiều ô thành 1</p> <p>HS: Làm việc theo nhóm</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Tìm hiểu nội dung ❖ Đại diện một số nhóm thao tác trên máy ❖ Góp ý, nhận xét <p>GV: Tổng kết Slide</p>

3. **Củng cố:**

- ❖ Cho Học sinh thao tác tạo bảng thời khóa biểu
- ❖ Học sinh nắm lại các thao tác đã được học thông qua việc tạo bảng này.

4. Dẫn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Học bài cũ và thực hành ở nhà.
- ❖ Xem trước nội dung Bài tập và thực hành 9

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết
58,59

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 9 (T1)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức, kỹ năng:

- ❖ Thực hành làm việc với bảng
- ❖ Vận dụng tổng hợp kiến thức đã học.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Kết hợp trong tiết thực hành.

2. Bài mới:

Cho một minh họa về văn bản trình bày theo dạng bảng rất đẹp, vậy hôm nay chúng ta sẽ cùng thực hiện định dạng văn bản đẹp như vậy.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Khởi động Word ❖ Thực hành trên máy a1 ❖ Hoàn thành a2 ❖ Tạo bảng như yêu cầu a3 	<p>GV: Nêu yêu cầu nội dung</p> <p>HS: Thực hành thao tác trên máy.</p> <p>GV: Hướng dẫn thêm cho học sinh trong quá trình thực hiện.</p>
<p>Hoạt động kiểm tra: Thực hiện cuối mỗi tiết.</p> <p>HS: Trình chiếu các sản phẩm của mình làm được</p> <p>HS: Trình bày những vướng mắc còn chưa làm được</p> <p>GV: Hoạt động</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giải đáp một số thắc mắc ❖ Kiểm tra lấy điểm. 	

3. Củng cố:

- ❖ Thực hiện ở hoạt động kiểm tra cuối tiết.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Dặn dò HS về nhà xem lại bài.
- ❖ Thực hành trên máy nếu có.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy
BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 9 (T2)

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức, kỹ năng:**

- ❖ Thực hành làm việc với bảng
- ❖ Vận dụng tổng hợp kiến thức đã học.

2. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Kiểm tra bài cũ:** Kết hợp trong tiết thực hành.**2. Bài mới:**

Hôm trước các em đã làm quen với một số thao tác về bảng, vậy hôm nay chúng ta sẽ cùng thực hiện định dạng văn bản có sử dụng cấu trúc bảng.

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Gõ văn bản Thông báo ❖ Định dạng như yêu cầu của SGK 	GV: Nêu yêu cầu nội dung HS: Thao tác thực hành trên máy. GV: Hướng dẫn thêm <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cách đặt TAB ❖ Định dạng danh sách ❖ Định dạng đoạn
Hoạt động kiểm tra: Thực hiện cuối mỗi tiết. HS: Trình chiếu các sản phẩm của mình làm được HS: Trình bày những vướng mắc còn chưa làm được GV: Hoạt động <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giải đáp một số thắc mắc ❖ Kiểm tra lấy điểm. GV: Nhắc nhở học sinh học bài chuẩn bị cho tiết sau kiểm tra.	

3. Củng cố:

- ❖ Thực hiện ở hoạt động kiểm tra cuối tiết.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Dặn dò HS về nhà xem lại bài và thực hành trên máy nếu có.
- ❖ Nắm vững kiến thức để hôm sau thực hành tổng hợp.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

Tiết
67

Tên bài dạy BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH TỔNG HỢP

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Nắm lại kiến thức cơ bản về soạn thảo văn bản nói chung và soạn thảo văn bản trên máy tính nói riêng.

2. Kỹ năng:

- ❖ Thực hành các kỹ năng cơ bản, tối thiểu về soạn thảo văn bản chữ Việt trên máy tính.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Không.

2. Bài mới: Nhắc lại một số kiến thức chung về soạn thảo văn bản. Chúng ta sẽ có hai tiết để thực hành các kỹ năng cơ bản về soạn thảo văn bản theo mẫu sau: _

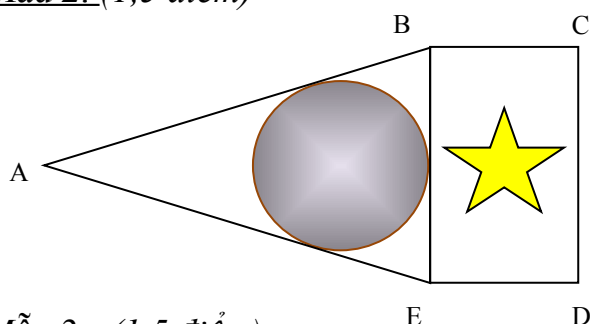
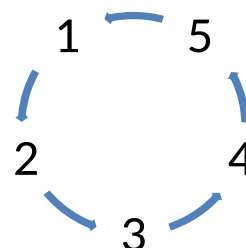
Mẫu 1: (1,5 điểm)

BẢNG ĐIỂM HỌC SINH

□□?

STT	HỌ VÀ TÊN	GIỚI TÍNH		ĐIỂM			
		Nam	Nữ	Toán	Lý	Hóa	Trung bình
1	Lê Văn An	X		7	8	9	?
2	Nguyễn Thị Bình		X	9	8	8	?
3	Trần Văn Hạnh	X		9	9	10	?

Mẫu 2: (1,5 điểm)



Mẫu 3: (1,5 điểm)

SƠ YẾU LÝ LỊCH

Họ và tên:Giới tính:

Ngày sinh:Nơi sinh:

Đơn vị công tác:Chức vụ:

Quá trình học tập và công tác của bản thân:

.....
.....
.....

Hải Lăng, ngày tháng năm 2012

Người khai ký tên

Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Nội dung thực hành	
- Soạn thảo và trình bày văn bản theo mẫu.	GV: Đưa yêu cầu nội dung và hướng dẫn học sinh thực hành. HS: Thực hành trên máy theo nhóm. HS: Phân chia mỗi học sinh có một khoảng thời gian để thao tác.
Hoạt động kiểm tra: Thực hiện cuối mỗi tiết. HS: Trình chiếu các sản phẩm của mình làm được HS: Trình bày những vướng mắc còn chưa làm được GV: Hoạt động <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giải đáp một số thắc mắc ❖ Kiểm tra lấy điểm. 	

3. Củng cố:

- ❖ Nhắc nhở học sinh về các thao tác cơ bản Soạn thảo văn bản.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Các em về nhà học bài và thực hành thêm ở nhà.

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tên bài dạy

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH TỔNG HỢP (T2)

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- ❖ Nắm lại kiến thức cơ bản về soạn thảo văn bản nói chung và soạn thảo văn bản trên máy tính nói riêng.

2. Kỹ năng:

- ❖ Thực hành các kỹ năng cơ bản, tối thiểu về soạn thảo văn bản chữ Việt trên máy tính.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của giáo viên: Sgk, Sbt, giáo án, phòng máy.

2. Chuẩn bị của học sinh: Học bài cũ, đọc trước Sgk.

IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Kiểm tra bài cũ: Không.

2. Bài mới:

Mình họa một văn bản đã được trình bày. Kích thích hứng thú học sinh trình bày văn bản như vậy trên máy tính.

Mẫu 1: (1,5 điểm)

KỲ THI HỌC SINH GIỎI KỸ THUẬT
HUYỆN HẢI LĂNG NĂM 2012

Mẫu 5: (1,5 điểm)

$$a. P = \frac{\sqrt{x-2} - 2\sqrt{x-3}}{\sqrt{x-3} - 1} \quad (x \geq 3; x \neq 4);$$

$$c. R = \left\{ A_1 X + A_2 X^2 + A_3 X^3 \right.$$

2: (1,5 điểm)

Suốt nhiều ngày qua, trên khắp các sân bãi của Trung tâm TDTT, sân vận động huyện và sân chơi của các trường học đã diễn ra không khí sôi nổi, hào hứng và quyết liệt để tranh sức, tranh tài với các môn thi đấu trong khuôn khổ Hội khỏe Phù Đổng huyện



Hải Lăng năm 2012. Hội khỏe đến đây đã kết thúc thành công và mang lại nhiều kết quả tốt đẹp. Có 899 vận động viên đại diện cho gần 15.000 HS TH, THCS tham gia tranh tài ở 9

môn thi với 72 nội dung. Có 288 lượt vận động viên xếp thứ I, II, III, KK.



Nội dung kiến thức	Hoạt động của giáo viên và học sinh
Nội dung thực hành	
- Soạn thảo và trình bày văn bản theo mẫu. -	GV: Đưa yêu cầu nội dung và hướng dẫn học sinh thực hành. GV: Phát nội dung thực hành. HS: Thực hành trên máy theo nhóm. HS: Phân chia mỗi học sinh có một khoảng thời gian để thao tác.
Hoạt động kiểm tra: Thực hiện cuối mỗi tiết. HS: Trình chiếu các sản phẩm của mình làm được HS: Trình bày những vướng mắc còn chưa làm được GV: Hoạt động <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giải đáp một số thắc mắc ❖ Kiểm tra lấy điểm. 	

3. Củng cố:

- ❖ Nhắc nhở học sinh về các thao tác cơ bản Soạn thảo văn bản.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Các em về nhà học bài và thực hành thêm ở nhà.
- ❖ Nhắc nhở chuẩn bị kĩ cho tiết ôn tập vào tiết hôm sau.
- ❖ Soạn câu hỏi ôn tập

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

.....

.....

.....

Tiết
69

Tên bài dạy
ÔN TẬP HỌC KỲ II

I. MỤC TIÊU**1. Kiến thức:**

- ❖ Nắm lại kiến thức trong học kỳ II

2. Kỹ năng:

- ❖ Có kỹ năng cơ bản về soạn thảo văn bản.

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung, tích cực chủ động.

II. PHƯƠNG PHÁP VÀ KỸ THUẬT DẠY HỌC

- ❖ Phương pháp vấn đáp gợi mở, làm việc nhóm, thảo luận.

III. CHUẨN BỊ**1. Chuẩn bị của giáo viên:** Sgk, Sbt, giáo án.**2. Chuẩn bị của học sinh:** Học bài cũ, đọc trước Sgk.**IV. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC****1. Kiểm tra bài cũ:** *Giành một khoảng thời gian để kiểm tra vở ghi chép.***2. Bài mới:**

Trong học kỳ II các em đã được học nhiều kiến thức thú vị về mạng máy tính và internet. Hôm nay chúng ta sẽ ôn tập, nhằm chuẩn bị cho tiết sau kiểm tra.

Hoạt động của giáo viên và học sinh	Nội dung kiến thức
Hoạt động 1: Tìm hiểu lý thuyết.	
GV: Hướng dẫn hoạt động Chiếu nội dung câu hỏi ôn tập trên Slide: 20 câu trắc nghiệm. HS: Hoạt động <ul style="list-style-type: none"> ❖ Không sử dụng sách vở. ❖ Làm bài tập trắc nghiệm vào giấy nháp. GV: Cho chạy 15 câu hỏi để học sinh làm. GV: Thu kết quả của một số học sinh để chấm. HS: Đối chiếu kết quả trên Slide.	I. LÝ THUYẾT <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mạng máy tính ❖ Soạn thảo văn bản.
Hoạt động 2: Giải đáp thắc mắc ôn tập.	
HS: Thảo luận những vướng mắc trong đề cương ôn tập. GV: Hướng dẫn cho học sinh thảo luận và giải đáp một số thắc mắc cho học sinh.	

3. Cũng cố:

- ❖ HS nắm lại các kiến thức cơ bản của học kỳ.

4. Dặn dò, hướng dẫn học sinh học tập ở nhà:

- ❖ Nhắc nhở học sinh học bài cũ theo đề cương ôn tập.
- ❖ Chuẩn bị cho tiết sau học kiểm tra học kỳ II

V. RÚT KINH NGHIỆM TIẾT DẠY

.....

.....

Tiết
70

Tên bài dạy
KIỂM TRA HỌC KỲ II

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

1. 1 Mạng máy tính

- ❖ Biết nhu cầu mạng máy tính trong lĩnh vực truyền thông.
- ❖ Biết khái niệm mạng máy tính.
- ❖ Biết một số mạng máy tính. .

1. 2 Mạng thông tin toàn cầu Internet

- ❖ Biết khái niệm mạng thông tin toàn cầu internet và lợi ích của nó.
- ❖ Biết các phương thức kết nối thông dụng với internet.
- ❖ Biết sơ lược cách kết nối mạng internet

1. 3 Một số dịch vụ cơ bản của internet

- ❖ Biết khái niệm trang Web, Website.
- ❖ Biết chức năng trình duyệt Web.
- ❖ Biết các dịch vụ cơ bản

1. 4 Khái niệm về soạn thảo văn bản.

- ❖ Biết các chức năng chung của hệ soạn thảo văn bản.
- ❖ Biết một số quy ước trong soạn thảo văn bản.
- ❖ Biết khái niệm về định dạng văn bản.
- ❖ Có khái niệm về các vấn đề xử lý chữ Việt trong soạn thảo văn bản.

1. 5 Làm quen với word

- ❖ Biết màn hình làm việc của hệ soạn thảo văn bản.
- ❖ Hiểu các thao tác soạn thảo văn bản đơn giản: Mở tệp văn bản, gõ văn bản, ghi tệp.

1. 6 Định dạng văn bản

- ❖ Hiểu khái niệm định dạng kí tự, định dạng đoạn văn bản, định dạng trang văn bản.
- ❖ Biết cách định dạng kí tự, đoạn, trang văn bản.

1. 7 Một số chức năng khác.

- ❖ Biết cách định dạng kiểu danh sách liệt kê dạng: Kí hiệu và dạng số.
- ❖ Biết ngắt trang và đánh số trang văn bản.
- ❖ Biết cách xem văn bản trước khi in và biết cách in văn bản.

1. 8 Một số công cụ trợ giúp soạn thảo

- ❖ Biết khái niệm và các thao tác tìm kiếm thay thế.

1. 9 Tạo và làm việc với bảng.

- ❖ Biết các thao tác: Tạo bảng, chèn, xóa, tách, gộp các ô, hàng và cột.
- ❖ Biết soạn thảo và định dạng bảng.

2. Kỹ năng:

3. Thái độ:

- ❖ Nghiêm túc, tập trung.

B. HÌNH THỨC KIỂM TRA

Trắc nghiệm 50% + 50% tự luận

C. MA TRẬN ĐỀ

Tên Chủ đề (nội dung, chương)	Nhận biết (cấp độ 1)	Thông hiểu (cấp độ 2)	Vận dụng	
			Cấp độ thấp (cấp độ 3)	Cấp độ cao (cấp độ 4)
Mạng máy tính Số tiết (LT/TS): 2/12	Biết nhu cầu mạng máy tính trong lĩnh vực truyền thông. Biết khái niệm mạng máy tính. Biết một số mạng máy tính. .			
<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i> <i>Tỉ lệ:</i> . %	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>
Mạng thông tin toàn cầu internet Số tiết (LT/TS): 2/12	Biết khái niệm mạng thông tin toàn cầu internet và lợi ích của nó. Biết các phương thức kết nối thông dụng với internet. Biết sơ lược cách kết nối mạng internet			
<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i> <i>Tỉ lệ:</i> . %	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>
Một số dịch vụ cơ bản của internet Số tiết (LT/TS): 2/12	Biết khái niệm trang Web, Website. Biết chức năng trình duyệt Web. Biết các dịch vụ cơ bản			
<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i> <i>Tỉ lệ:</i> . %	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>
Khái niệm về soạn thảo văn bản. Số tiết (LT/TS): 2/22	Biết các chức năng chung của hệ soạn thảo văn bản. Biết một số quy ước trong soạn thảo văn bản. Biết khái niệm về định dạng văn bản. Có khái niệm về các vấn đề xử lý chữ Việt trong soạn thảo văn bản.			
<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i> <i>Tỉ lệ:</i> . %	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>
Làm quen với Microsoft Word Số tiết (LT/TS): 1/22	Biết màn hình làm việc của hệ soạn thảo văn bản. Hiểu các thao tác soạn thảo văn bản đơn giản: Mở tệp văn bản, gõ văn bản, ghi tệp.			
<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i> <i>Tỉ lệ:</i> . %	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>	<i>Số câu:</i> <i>Số điểm:</i>
Định dạng văn bản Số tiết (LT/TS): 1/22	Hiểu khái niệm định dạng kí tự, định dạng đoạn văn bản, định dạng trang văn bản.			

	Biết cách định dạng kí tự, đoạn, trang văn bản			
Số câu: Số điểm: Tỉ lệ: . %	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Một số chức năng khác. Số tiết (LT/TS): 1/22	Biết cách định dạng kiểu danh sách liệt kê dạng: Kí hiệu và dạng số. Biết ngắt trang và đánh số trang văn bản. Biết cách xem văn bản trước khi in và biết cách in văn bản			
Số câu: Số điểm: Tỉ lệ: . %	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Các công cụ trợ giúp soạn thảo. Số tiết (LT/TS): 1/22	Biết khái niệm và các thao tác tìm kiếm thay thế			
Số câu: Số điểm: Tỉ lệ: . %	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:
Tạo và làm việc với bảng. Số tiết (LT/TS): 1/22	Biết các thao tác: Tạo bảng, chèn, xóa, tách, gộp các ô, hàng và cột. Biết soạn thảo và định dạng bảng			
Số câu: Số điểm: Tỉ lệ: . %	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:	Số câu: Số điểm:

D. ĐỀ KIỂM TRA*Đính kèm (100% trắc nghiệm)***E. THỐNG KÊ KẾT QUẢ KIỂM TRA**

Lớp	SS	Giỏi (≥ 8)	Khá (6.5 - 7.9)	TB (5 - 6.4)	Yếu (2 - 4.9)	Kém (<2)