TUẦN 1 TIẾT: 1

CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH (Tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Kể được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.

– Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.

– Nhận biết được máy tính gồm phần cứng và phần mềm; phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Nhận biết, phân loại được một số phần cứng và phần mềm quen thuộc; giải thích được ở mức đơn giản vì sao máy tính cần cả phần cứng và phần mềm để làm việc.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học qua quan sát, trả lời câu hỏi; giao tiếp và hợp tác khi trao đổi theo cặp/nhóm; giải quyết vấn đề qua nhiệm vụ phân loại, ghép cặp và giải thích.

– Tích hợp năng lực số (NLS) 4.1.CB2: Nhận biết được cách bảo vệ thiết bị và nội dung số một cách đơn giản. Trọng tâm tiết 1: hình thành kiến thức, nhận biết và chuẩn bị thao tác.

– Tích hợp năng lực AI 4.A1.1: Nhận biết và nêu được một số lĩnh vực hoặc công việc cụ thể mà trí tuệ nhân tạo (AI) có thể hỗ trợ con người, chẳng hạn như nông nghiệp, y tế, giao thông,... Liên hệ trong bài: nhận biết AI thường được triển khai bằng phần mềm để hỗ trợ con người.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực quan sát, tham gia phân loại, ghép cặp và trao đổi.

– Trách nhiệm: Có ý thức sử dụng, bảo vệ thiết bị số; hợp tác và tôn trọng ý kiến của bạn.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút; kiến thức đã biết về các thiết bị và phần mềm máy tính.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV cho HS quan sát/đọc tình huống Minh mượn điện thoại của mẹ để dịch một bài hát từ tiếng Anh sang tiếng Việt ở phần Khởi động, SGK trang 5.	– HS quan sát, đọc tình huống Khởi động trong SGK trang 5.
– GV hỏi: Những gì trên điện thoại có thể dùng như những thứ trên máy tính? Vì sao hai chiếc điện thoại trông giống nhau mà khi sử dụng lại khác nhau?	– HS suy nghĩ, trao đổi và trả lời theo hiểu biết; bước đầu liên hệ đến thiết bị và các ứng dụng/phần mềm.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
– GV tổ chức trò chơi phân loại nhanh các thẻ hình/tên thành phần cứng, phần mềm; bổ sung một số thẻ phần mềm có chức năng AI để tạo kết nối với nội dung tích hợp.	– HS nhận thẻ, thảo luận, xếp thẻ vào nhóm phù hợp và nêu lí do lựa chọn.
– GV nhận xét, dẫn vào bài: máy tính gồm phần cứng và phần mềm; một số phần mềm có thể tích hợp AI để hỗ trợ con người.	– HS lắng nghe, xác định nội dung bài học.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV tổ chức Hoạt động 1 "Phần cứng hay phần mềm?" ở mục 1. Phần cứng và phần mềm, SGK trang 5–6. Yêu cầu HS quan sát các hình: bàn phím, chuột, màn hình, thân máy, trò chơi, phần mềm trình chiếu và chia thành hai nhóm.	– HS quan sát hình ở SGK trang 5–6; thảo luận cặp đôi/nhóm và phân loại thành nhóm phần cứng và nhóm phần mềm.
– GV mời HS nêu kết quả, giải thích dấu hiệu nhận biết; gợi hỏi vật nào có thể nhìn thấy, chạm vào được và nội dung/chương trình nào hoạt động trong thiết bị.	– HS trình bày: bàn phím, chuột, màn hình, thân máy là phần cứng; trò chơi và phần mềm trình chiếu là phần mềm; giải thích theo đặc điểm quan sát.
– GV chốt nội dung SGK trang 6: các thiết bị như chuột, bàn phím, màn hình, ổ đĩa, máy in, loa,… là phần cứng; trò chơi, phần mềm trình chiếu,… là phần mềm; máy tính gồm phần cứng và phần mềm.	– HS lắng nghe, ghi nhớ và nhắc lại kết luận: máy tính gồm phần cứng và phần mềm.
– GV cho HS thực hiện Câu hỏi 1, 2 cuối mục 1, SGK trang 6: chọn phát biểu sai và kể tên hai phần mềm đã sử dụng.	– HS đọc câu hỏi, lựa chọn đáp án, nêu ví dụ phần mềm đã sử dụng; nhận xét, bổ sung cho bạn.
– GV chuyển sang mục 2 "Mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm", SGK trang 7. Cho HS quan sát Hình 1 và ghép: ống kính điện thoại; ứng dụng chụp ảnh với phần cứng/phần mềm.	– HS quan sát Hình 1, ghép: ống kính điện thoại – phần cứng; ứng dụng chụp ảnh – phần mềm.
– GV hỏi theo Hoạt động 2, SGK trang 7: Nếu thiếu ống kính hoặc ứng dụng chụp ảnh thì chiếc điện thoại có dùng để chụp ảnh được không? Vì sao?	– HS trả lời và giải thích: để chụp ảnh cần có cả phần cứng và phần mềm phối hợp hoạt động.
– GV chốt theo SGK trang 7: phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động; máy tính cần phải có cả phần cứng và phần mềm để làm việc.	– HS lắng nghe, ghi nhớ và nêu lại mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm.
– GV tích hợp NLS 4.1.CB2 theo PPCT tích hợp: yêu cầu HS nêu một việc đơn giản để bảo vệ thiết bị và nội dung số;	– HS nêu ví dụ phù hợp như giữ thiết bị sạch, tránh va đập/nước; không tự ý xóa hoặc thay đổi nội dung số.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
nhấn mạnh thao tác cẩn thận khi sử dụng thiết bị.	
– GV tích hợp AI 4.A1.1 theo PPCT tích hợp: giải thích ngắn AI thường được triển khai bằng phần mềm; gợi ý các lĩnh vực nông nghiệp, y tế, giao thông,… và yêu cầu HS nêu một công việc AI có thể hỗ trợ.	– HS nhận biết AI có thể được tích hợp trong phần mềm và nêu một ví dụ AI hỗ trợ con người trong một lĩnh vực cụ thể.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành (củng cố nội dung SGK trang 6–7)	
– GV tổ chức phiếu ghép cặp "phần cứng – phần mềm – nhiệm vụ", sử dụng các ví dụ đã học ở SGK trang 6–7; yêu cầu nhóm hoàn thành và giải thích một cặp.	– HS làm việc nhóm, ghép các thẻ phù hợp và giải thích vì sao phần cứng và phần mềm phải phối hợp để thực hiện nhiệm vụ.
– GV nêu câu hỏi củng cố theo nội dung câu hỏi SGK trang 7: A. Phần cứng có thể làm việc độc lập, không cần phần mềm. B. Phần mềm có thể làm mọi việc, không cần phần cứng. C. Cả phần cứng và phần mềm đều cần thiết để máy tính hoạt động.	– HS lựa chọn C và giải thích ngắn gọn dựa vào kiến thức vừa học.
– GV nhận xét, sửa sai; yêu cầu HS tự đánh giá: đã phân biệt được phần cứng/phần mềm và đã giải thích được mối quan hệ giữa chúng.	– HS đối chiếu kết quả, sửa câu trả lời nếu cần và tự đánh giá mức độ hoàn thành.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm (GV thiết kế từ kiến thức SGK trang 5–7)	
– GV giao nhiệm vụ: Quan sát một thiết bị số quen thuộc ở lớp hoặc ở nhà (máy tính, điện thoại, máy tính bảng); nêu ít nhất 2 phần cứng và 2 phần mềm có trên/được dùng với thiết bị đó.	– HS lựa chọn một thiết bị quen thuộc và nêu các ví dụ phần cứng, phần mềm tương ứng.
– GV yêu cầu HS vận dụng NLS 4.1.CB2: nêu một việc cần làm để bảo vệ thiết bị hoặc nội dung số.	– HS nêu một cách bảo vệ thiết bị hoặc nội dung số phù hợp.
– GV yêu cầu HS vận dụng AI 4.A1.1: nêu một phần mềm/công việc có thể dùng AI để hỗ trợ con người trong học tập, y tế, giao thông, nông nghiệp hoặc lĩnh vực quen thuộc.	– HS nêu một ví dụ về phần mềm/công việc có AI hỗ trợ và nói ngắn gọn AI hỗ trợ việc gì.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức đã học: máy tính gồm phần cứng và phần mềm; phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động; cả hai cần phối hợp để máy tính làm việc.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ kiến thức trọng tâm.
– GV nhận xét tinh thần, thái độ và kết quả tham gia các hoạt động học tập của HS.	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả học tập.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
– GV dặn HS xem lại Bài 1, nội dung đã học ở SGK trang 5–7; chuẩn bị tiết 2, mục 3 "Sử dụng máy tính đúng cách" ở SGK trang 8–9.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, xem lại bài và chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo.

IV. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 2 TIẾT: 2

CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH (Tiết 2)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

– Nhận biết và lựa chọn được một số cách sử dụng máy tính đúng cách nhằm bảo vệ phần cứng, phần mềm và nội dung số.

– Vận dụng kiến thức về phần cứng, phần mềm để giải thích và xử lí một số tình huống sử dụng máy tính quen thuộc.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Nhận biết được hành vi sử dụng máy tính đúng/sai; giải thích được hậu quả của một số thao tác không đúng đối với phần cứng và phần mềm; lựa chọn được cách xử lí phù hợp.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học; giao tiếp, hợp tác khi thảo luận/đóng vai; giải quyết vấn đề thông qua xử lí tình huống thực tế.

– Tích hợp năng lực số (NLS) 4.1.CB2: Nhận biết được cách bảo vệ thiết bị và nội dung số một cách đơn giản. Trọng tâm tiết 2: thực hành, kiểm chứng và vận dụng các thao tác bảo vệ thiết bị, nội dung số.

– Tích hợp năng lực AI 4.A1.1: Nhận biết và nêu được một số lĩnh vực hoặc công việc cụ thể mà trí tuệ nhân tạo (AI) có thể hỗ trợ con người, chẳng hạn như nông nghiệp, y tế, giao thông,... Liên hệ: AI thường được triển khai bằng phần mềm để hỗ trợ con người; HS nêu được một công việc AI có thể hỗ trợ.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực tham gia quan sát, thảo luận, xử lí tình huống và hoàn thành nhiệm vụ.

– Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn thiết bị, sử dụng máy tính đúng cách, bảo vệ phần cứng, phần mềm và nội dung số.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV tổ chức trò chơi "Đúng hay sai": nêu nhanh các nhận định về phần cứng, phần mềm và mối quan hệ giữa chúng đã học ở tiết 1.	– HS lắng nghe, giơ thẻ/đưa ra lựa chọn đúng – sai và giải thích ngắn gọn.
– GV đưa tình huống: "Nếu đang sử dụng máy tính mà em làm đổ nước lên bàn phím hoặc tắt máy bằng cách ngắt nguồn điện thì điều gì có thể xảy ra?"	– HS suy nghĩ, trao đổi và dự đoán hậu quả đối với máy tính.
– GV nhận xét, dẫn vào nội dung tiết 2: sử dụng máy tính đúng cách để tránh gây lỗi, hư hỏng phần cứng và phần mềm.	– HS lắng nghe, xác định nhiệm vụ học tập của tiết học.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV cho HS quan sát Hoạt động 3 "An toàn cho máy tính", Hình 2a và 2b – SGK trang 8; yêu cầu nhận xét chuyện gì sẽ xảy ra với máy tính của Minh và máy tính của An.	– HS quan sát Hình 2a, 2b; thảo luận và nêu nhận xét về nguy cơ nước làm hỏng máy và việc đặt máy không đúng cách.
– GV yêu cầu HS nhắc lại những điều đã học ở lớp 3 về việc nên và không nên làm khi sử dụng máy tính để bảo đảm an toàn về điện.	– HS nhớ lại kiến thức, nêu các việc nên/không nên làm khi sử dụng máy tính.
– GV khai thác nội dung SGK trang 8: nước có thể làm bàn phím không hoạt động; va đập có thể làm máy tính hỏng; thao tác không đúng còn có thể gây lỗi phần mềm.	– HS lắng nghe, nêu được ví dụ thao tác không đúng có thể gây lỗi/hư hỏng phần cứng hoặc phần mềm.
– GV hướng dẫn và chốt các nguyên tắc ở SGK trang 8: máy tính là thiết bị điện nên cần thao tác cẩn thận; tắt máy đúng cách; không sử dụng tùy tiện Internet hoặc phần mềm chưa được phép.	– HS nhắc lại các nguyên tắc sử dụng máy tính đúng cách và liên hệ việc bản thân cần thực hiện.
– GV chuyển sang SGK trang 9, cho HS đọc kết luận: "Việc sử dụng máy tính không đúng cách có thể gây ra lỗi, ảnh hưởng đến hoạt động bình thường của nó."	– HS đọc, ghi nhớ kết luận và nêu lại bằng lời của mình.
– GV tổ chức câu hỏi "Chọn hành động sử dụng máy tính đúng cách" – SGK trang 9; yêu cầu HS phân tích các phương án A, B, C, D.	– HS đọc các phương án, lựa chọn hành động đúng và giải thích lí do.
– GV tích hợp NLS 4.1.CB2 theo PPCT: tổ chức đóng vai xử lí các tình huống	– HS đóng vai theo nhóm, nhận diện hành vi chưa phù hợp và đề xuất cách xử lí để

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
cắm/rút thiết bị, tắt máy, xóa tệp, va đập máy; yêu cầu chọn cách bảo vệ thiết bị và nội dung số phù hợp.	bảo vệ thiết bị, nội dung số.
– GV tích hợp AI 4.A1.1 theo PPCT: nhắc lại AI thường được triển khai bằng phần mềm; yêu cầu HS nêu một lĩnh vực/công việc mà AI có thể hỗ trợ con người.	– HS nêu ví dụ AI hỗ trợ trong nông nghiệp, y tế, giao thông, học tập hoặc lĩnh vực quen thuộc và nói ngắn gọn AI hỗ trợ việc gì.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV yêu cầu HS làm Bài 1 – Luyện tập, SGK trang 9: xác định đâu là phần cứng, đâu là phần mềm trong các phương án: màn hình máy tính xách tay; ổ đĩa cứng nằm trong thân máy; máy in; ứng dụng luyện gõ bàn phím.	– HS làm bài cá nhân/cặp đôi; xác định màn hình, ổ đĩa cứng, máy in là phần cứng; ứng dụng luyện gõ bàn phím là phần mềm.
– GV yêu cầu HS làm Bài 2 – Luyện tập, SGK trang 9: xác định việc nào sử dụng máy tính đúng cách.	– HS đọc các phương án, lựa chọn các việc sử dụng máy tính đúng cách và giải thích.
– GV tổ chức kiểm chứng bằng thẻ tình huống: cắm/rút thiết bị, tắt máy, xóa tệp, va đập máy; yêu cầu nhóm phân loại "nên làm/không nên làm" và sửa hành vi chưa đúng.	– HS thảo luận nhóm, phân loại tình huống và đề xuất cách thực hiện đúng.
– GV nhận xét, chốt lại các cách bảo vệ phần cứng, phần mềm và nội dung số.	– HS đối chiếu, sửa kết quả và ghi nhớ.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm – Phần Vận dụng (SGK trang 9) và nhiệm vụ tích hợp	
– GV yêu cầu HS thực hiện câu 1 phần Vận dụng, SGK trang 9: kể một số phần cứng hỗ trợ việc học trực tuyến.	– HS nêu ví dụ phù hợp như máy tính, màn hình, bàn phím, chuột, loa/tai nghe, micro, camera,...
– GV yêu cầu HS thực hiện câu 2 phần Vận dụng, SGK trang 9: kể tên một phần mềm giúp em học trực tuyến.	– HS nêu tên một phần mềm học trực tuyến mà em biết/đã sử dụng.
– GV giao nhiệm vụ nhóm theo PPCT tích hợp: thiết kế bảng "4 quy tắc chăm sóc máy tính", trong đó có quy tắc bảo vệ thiết bị và nội dung số.	– HS thảo luận, thiết kế và trình bày bảng 4 quy tắc chăm sóc máy tính.
– GV yêu cầu mỗi nhóm bổ sung vào sản phẩm một ví dụ về công việc AI có thể hỗ trợ con người, phù hợp AI 4.A1.1.	– HS bổ sung một ví dụ AI hỗ trợ con người và trình bày ngắn gọn trước lớp.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức: một số thao tác không đúng có thể gây lỗi/hư hỏng phần cứng, phần mềm; cần sử dụng máy tính đúng cách để bảo vệ thiết bị và nội dung số.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ kiến thức trọng tâm.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
– GV củng cố tích hợp: hỏi NLS 4.1.CB2 "Em sẽ làm gì để bảo vệ thiết bị và nội dung số?"; hỏi AI 4.A1.1 "Hãy nêu một công việc AI có thể hỗ trợ con người."	– HS trả lời ngắn gọn một cách bảo vệ thiết bị/nội dung số và một ví dụ AI hỗ trợ con người.
– GV nhận xét tinh thần, thái độ học tập và mức độ hoàn thành nhiệm vụ của HS.	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả học tập.
– GV dặn HS xem lại toàn bộ Bài 1 – SGK trang 5–9; chuẩn bị Bài 2 "Gõ bàn phím đúng cách" – SGK trang 10.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, xem lại bài và chuẩn bị bài học tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

.....

.....

TUẦN 3 TIẾT: 3

CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 2. GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH (Tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.

– Biết vị trí đặt các ngón tay khi gõ hàng phím số và thực hiện được cách gõ đúng.

– Biết sau khi gõ một phím, ngón tay phải trở về vị trí xuất phát tương ứng trên hàng phím cơ sở.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Nhận biết cách đặt tay đúng; xác định ngón tay phụ trách các phím số; bước đầu thực hiện đúng quy tắc gõ bàn phím.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học qua quan sát, mô phỏng; giao tiếp và hợp tác khi trao đổi cặp/nhóm; giải quyết vấn đề qua nhiệm vụ ghép ngón tay với phím.

– Tích hợp NLS: sử dụng bàn phím – công cụ số đúng mục đích, đúng thao tác; lựa chọn đúng ngón tay/phím để nhập số và hình thành thói quen thao tác chính xác.

– Tích hợp AI: liên hệ ở mức nhận biết rằng ngoài gõ bàn phím, một số ứng dụng có AI có thể hỗ trợ nhập thông tin bằng nhận dạng giọng nói/chữ viết. Tài liệu đính kèm hiện không nêu mã NLS/AI riêng cho Bài 2 nên KHBD không tự gán mã để tránh sai nguồn.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: tích cực quan sát, luyện đặt tay và hoàn thành nhiệm vụ.

– Trách nhiệm: sử dụng bàn phím đúng cách, giữ gìn thiết bị và hợp tác với bạn.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4; máy tính/máy chiếu; bàn phím hoặc mô hình bàn phím;

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV cho HS quan sát Hình 3 trang 10, yêu cầu nhắc lại cách đặt tay khi gõ bàn phím và xác định hình thể hiện động tác đặt tay đúng.	– HS quan sát Hình 3, nhớ lại kiến thức đã học và lựa chọn hình đặt tay đúng; nêu lí do.
– GV mời HS mô phỏng cách đặt tay trên bàn phím/mô hình bàn phím; quan sát nhanh các lỗi thường gặp.	– HS đặt tay theo hiểu biết; quan sát, nhận xét cách đặt tay của bản thân và bạn.
– GV nhận xét, dẫn vào Bài 2: Gõ bàn phím đúng cách.	– HS lắng nghe, xác định nội dung bài học.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV tổ chức Hoạt động "Gõ phím có đúng?" trang 10: cho HS quan sát Hình 4 – cách gõ phím của Khoa và hỏi: Theo cách gõ đó, bàn phím sẽ gặp phải điều gì?	– HS quan sát Hình 4, trao đổi và nêu nhận xét về cách gõ phím của Khoa.
– GV hướng dẫn HS đọc mục a) "Lợi ích của gõ bàn phím đúng cách" trang 11; yêu cầu tìm hai lợi ích chính.	– HS đọc nội dung trang 11, nêu: gõ nhanh và chính xác hơn, tiết kiệm thời gian và công sức; bảo vệ sức khỏe.
– GV chốt theo Hình 5 trang 11: lợi ích của gõ bàn phím đúng cách gồm tiết kiệm thời gian và công sức; bảo vệ sức khỏe.	– HS lắng nghe, nhắc lại hai lợi ích và ghi nhớ.
– GV chuyển sang mục b) "Cách gõ các phím trên hàng phím số" trang 11; cho HS quan sát Hình 6 và xác định các ngón tay phụ trách các phím số.	– HS quan sát Hình 6, chỉ/ghép từng ngón tay với các phím số tương ứng.
– GV hướng dẫn quy tắc trang 11: khi gõ phím số, các ngón tay của em từ vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở vươn đến gõ phím số; sau khi gõ xong đưa ngón tay trở về vị trí xuất phát.	– HS mô phỏng từ vị trí xuất phát, vươn ngón tay đến phím số được giao rồi đưa ngón tay về vị trí xuất phát.
– GV chốt kiến thức trang 11: "Khi gõ bàn phím đúng cách, em sẽ tiết kiệm được thời gian và bảo vệ sức khỏe."	– HS đọc/nhắc lại kết luận và ghi nhớ.
– GV tích hợp NLS: phát thẻ số và thẻ ngón tay, yêu cầu HS lựa chọn đúng ngón để nhập số; nhấn mạnh sử dụng công cụ số đúng thao tác, chính xác.	– HS ghép thẻ số với ngón tay phụ trách; mô phỏng thao tác đúng và tự sửa nếu ghép sai.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV giao Câu 1 trang 11: luyện tập thường xuyên và gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp em điều gì? Yêu cầu HS lựa chọn phương án đúng.	– HS đọc các phương án, lựa chọn nội dung đúng: gõ nhanh, chính xác và giữ bàn phím sạch sẽ; trao đổi, giải thích.
– GV giao Câu 2 trang 12: "Em đặt ngón tay như thế nào sau khi gõ xong một phím trên hàng phím số?"	– HS chọn đáp án đúng: di chuyển ngón tay trở về vị trí xuất phát; mô phỏng thao tác.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
– GV tổ chức trò chơi "Phím số – ngón tay": GV giơ thẻ một phím số, HS phải giơ/chỉ ngón tay phụ trách tương ứng.	– HS quan sát thẻ số, lựa chọn ngón tay đúng và thực hiện mô phỏng gõ rồi trở về vị trí xuất phát.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV nêu tình huống: cần nhập một dãy số vào máy tính. Yêu cầu HS trình bày cách đặt tay và cách di chuyển ngón tay để gõ đúng.	– HS nêu cách đặt tay ở vị trí xuất phát, chọn đúng ngón phụ trách từng phím số và đưa ngón tay về vị trí xuất phát sau khi gõ.
– GV tích hợp AI ở mức liên hệ: giới thiệu ngắn rằng một số ứng dụng có AI có thể nhận dạng giọng nói hoặc chữ viết để nhập thông tin; hỏi cách đó khác gì với gõ bàn phím.	– HS nhận biết có thể nhập thông tin bằng giọng nói/chữ viết trong một số ứng dụng; nêu điểm khác với việc gõ từng phím.
– GV yêu cầu HS tự đánh giá theo 3 tiêu chí: biết lợi ích của gõ đúng; đặt tay đúng; chọn đúng ngón khi gõ hàng phím số.	– HS tự đánh giá và nêu nội dung cần luyện thêm.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức: lợi ích của gõ bàn phím đúng cách; quy tắc dùng ngón tay gõ hàng phím số và trở về vị trí xuất phát.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ kiến thức trọng tâm.
– GV nhận xét tinh thần, thái độ và kết quả học tập của HS.	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả học tập.
– GV dặn HS xem lại Bài 2, nội dung trang 10–11 và Câu 2 trang 12; chuẩn bị Tiết 2 – mục 2 "Thực hành gõ bàn phím đúng cách", SGK trang 12–13.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, xem lại bài và chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 4 TIẾT: 4

CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 2. GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH (Tiết 2)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Thực hiện được cách đặt tay và sử dụng đúng ngón tay khi gõ bàn phím.

– Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ theo yêu cầu của PPCT tích hợp.

– Thực hiện được các nhiệm vụ thực hành gõ đoạn thơ và dãy số trong SGK trang 12–13; biết tự kiểm tra và sửa lỗi gõ.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Thực hành gõ đúng tư thế, đúng ngón; nhập được văn bản và số theo yêu cầu; quan sát kết quả để phát hiện, sửa lỗi.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học trong luyện gõ; giao tiếp, hợp tác khi kiểm tra chéo; giải quyết vấn đề qua việc phát hiện và sửa lỗi trong sản phẩm.

– Tích hợp NLS 4.3.CB2: Phân biệt được các cách thức đơn giản để tránh rủi ro và đe dọa đến sức khỏe thể chất và tinh thần khi sử dụng công nghệ số. Trong tiết 2: gõ đúng tư thế, đúng ngón; luyện theo lượt ngắn 3–5 phút và nghỉ hợp lí, vận động mắt và cổ tay giữa các lượt.

– Tích hợp AI 4.A1.2: Hiểu và giải thích được rằng AI được tạo ra để hỗ trợ con người học tập và làm việc hiệu quả hơn, có thể gợi ý hoặc sửa lỗi, nhưng không thể thay thế tư duy, cảm xúc và sự sáng tạo của con người. Trong tiết 2: so sánh câu gõ sai với gợi ý sửa tự động; HS tự kiểm tra và quyết định bản cuối.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực luyện tập, kiên trì cải thiện độ chính xác khi gõ.

– Trách nhiệm: Giữ tư thế phù hợp, biết nghỉ hợp lí để bảo vệ sức khỏe; sử dụng thiết bị cẩn thận và tự chịu trách nhiệm về sản phẩm cuối cùng.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu; phần mềm Notepad và PowerPoint;

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút; máy tính theo điều kiện lớp học; kiến thức về cách đặt tay và ngón tay phụ trách các phím đã học ở Tiết 1.

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV cho HS nhắc lại hai lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách và quy tắc sau khi gõ một phím trên hàng phím số.	– HS nêu: gõ đúng giúp tiết kiệm thời gian, bảo vệ sức khỏe; sau khi gõ, ngón tay trở về vị trí xuất phát.
– GV tổ chức khởi động nhanh bằng bàn phím/mô hình: đọc một số phím, yêu cầu HS chỉ ngón tay phụ trách và mô phỏng thao tác gõ.	– HS xác định đúng ngón tay phụ trách, mô phỏng vươn ngón đến phím và đưa ngón tay về vị trí xuất phát.
– GV nêu mục tiêu Tiết 2: thực hành gõ đúng cách, ưu tiên độ chính xác và tư thế; dẫn vào mục 2 trang 12.	– HS lắng nghe, chuẩn bị máy tính và xác định nhiệm vụ thực hành.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV giao Nhiệm vụ 1 trang 12: tập gõ đúng cách đoạn thơ "Làm anh"; hướng dẫn Bước 1 mở phần mềm Notepad và Bước 2 đặt các ngón tay ở vị trí xuất phát rồi gõ đoạn thơ. Nhắc dùng Caps Lock hoặc Shift để gõ chữ hoa.	– HS mở Notepad, đặt tay đúng vị trí xuất phát và gõ đoạn thơ theo mẫu; dùng Caps Lock hoặc Shift khi cần gõ chữ hoa.
– GV quan sát tư thế, vị trí tay và cách dùng ngón; sửa ngay các lỗi đặt tay, gõ sai	– HS tiếp nhận phản hồi, điều chỉnh tư thế, vị trí tay và cách dùng ngón; tiếp tục gõ

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
ngón hoặc nhìn bàn phím quá nhiều.	chính xác.
– GV giao Nhiệm vụ 2 trang 12–13: tập gõ đúng cách các đoạn văn bản có số; yêu cầu HS thực hiện tương tự Nhiệm vụ 1, chú ý dùng đúng ngón tay khi gõ số và dấu.	– HS thực hành gõ các nội dung có số theo mẫu; dùng đúng ngón tay phụ trách các phím số và tự kiểm tra kết quả.
– GV tích hợp NLS 4.3.CB2 theo PPCT: tổ chức thực hành 3 lượt, mỗi lượt 3–5 phút; giữa các lượt hướng dẫn HS rời tay khỏi bàn phím, nhìn xa, thư giãn mắt và vận động nhẹ cổ tay.	– HS luyện gõ theo từng lượt ngắn; giữa các lượt chủ động thư giãn mắt, cổ tay và điều chỉnh tư thế trước khi tiếp tục.
– GV chốt cách thực hành an toàn: ngồi đúng tư thế, đặt tay đúng, gõ đúng ngón, ưu tiên chính xác; nghỉ hợp lí khi sử dụng máy tính.	– HS nhắc lại các nguyên tắc thực hành và áp dụng trong các lượt luyện gõ tiếp theo.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV giao Luyện tập 1 trang 13: ghép các ngón tay ở cột A với phím phụ trách ở cột B để gõ đúng cách.	– HS quan sát bảng, ghép từng ngón tay với phím số phù hợp và đối chiếu với cách đặt tay đã học.
– GV giao Luyện tập 2 trang 13: sắp xếp các câu theo thứ tự thực hiện việc gõ các phím trên hàng phím số đúng cách.	– HS sắp xếp đúng trình tự: đặt các ngón tay ở vị trí xuất phát; vươn ngón tay gõ phím số tương ứng; sau khi gõ đưa ngón tay trở về vị trí xuất phát.
– GV giao nhiệm vụ theo yêu cầu PPCT tích hợp: HS gõ đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ; thực hiện tối đa 3 lượt, ghi nhận lỗi và cải thiện độ chính xác ở lượt sau.	– HS gõ đoạn văn khoảng 50 từ, tự rà soát lỗi sau mỗi lượt và luyện lại để giảm lỗi, đồng thời duy trì tư thế và cách dùng ngón đúng.
– GV tổ chức kiểm tra chéo theo cặp: tập trung vào ba tiêu chí "đúng nội dung – đúng ngón – đúng tư thế", không chạy theo tốc độ.	– HS kiểm tra sản phẩm của bạn theo tiêu chí, góp ý ngắn gọn và sửa sản phẩm của mình.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV giao nhiệm vụ Vận dụng trang 13: khởi động phần mềm PowerPoint và thực hành gõ bàn phím đúng cách để gõ lời một bài hát mà em thích.	– HS mở PowerPoint, nhập lời một bài hát phù hợp; chú ý đặt tay, dùng đúng ngón và tự kiểm tra lỗi gõ.
– GV tích hợp AI 4.A1.2 theo PPCT: đưa một câu gõ có lỗi và một gợi ý sửa tự động; yêu cầu HS khoanh/chỉ chỗ AI sửa đúng, chỗ chưa phù hợp và tự chọn bản cuối.	– HS so sánh câu ban đầu với gợi ý sửa; xác định phần sửa phù hợp/chưa phù hợp và tự quyết định nội dung cuối cùng.
– GV hỏi: "AI có thể hỗ trợ sửa lỗi gõ, nhưng ai là người phải đọc, kiểm tra và quyết định sản phẩm cuối?"; chốt AI hỗ trợ con người nhưng không thay thế tư duy	– HS trả lời: người học/người dùng phải tự đọc, kiểm tra và quyết định; nêu được AI chỉ là công cụ hỗ trợ.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
và sự sáng tạo.	
– GV củng cố NLS 4.3.CB2 bằng yêu cầu HS tự chọn một cách bảo vệ sức khỏe khi tiếp tục sử dụng máy tính ở nhà.	– HS nêu một việc phù hợp như ngồi đúng tư thế, giữ khoảng cách mắt hợp lí, nghỉ và vận động mắt/cổ tay sau thời gian sử dụng.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức và kĩ năng: gõ đúng tư thế, đúng ngón, ưu tiên độ chính xác; sau khi gõ đưa ngón tay về vị trí xuất phát; biết nghỉ hợp lí để bảo vệ sức khỏe.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ các nội dung trọng tâm.
– GV củng cố tích hợp: hỏi NLS 4.3.CB2 "Em làm gì để tránh ảnh hưởng sức khỏe khi luyện gõ?"; hỏi AI 4.A1.2 "Khi AI gợi ý sửa lỗi, em cần làm gì trước khi chấp nhận?"	– HS nêu cách bảo vệ sức khỏe và trả lời cần tự đọc, kiểm tra, cân nhắc trước khi quyết định dùng gợi ý AI.
– GV nhận xét kết quả thực hành, biểu dương HS tiến bộ về độ chính xác và tư thế; nhắc HS không chạy theo tốc độ khi chưa gõ đúng.	– HS lắng nghe, tự đánh giá mức độ hoàn thành và xác định nội dung cần luyện thêm.
– GV dặn HS xem lại toàn bộ Bài 2 – SGK trang 10–13; luyện gõ ngắn, đúng tư thế; chuẩn bị Bài 3 "Thông tin trên trang web" – Tiết 1.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, tiếp tục luyện tập đúng cách và chuẩn bị bài học tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 5 TIẾT: 5

CHỦ ĐỀ 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 3. THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB (Tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.

– Nhận biết được dấu hiệu của siêu liên kết: khi di chuyển con trỏ chuột đến vị trí có siêu liên kết, con trỏ thường chuyển thành hình bàn tay; khi nháy chuột có thể mở một trang web khác hoặc chuyển đến vị trí khác.

– Bước đầu nhận biết một số dấu hiệu cần xem xét khi đánh giá nguồn thông tin trên trang web.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Quan sát trang web, nhận dạng và phân loại được văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, siêu liên kết; giải thích được chức năng đơn giản của siêu liên kết.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học qua quan sát, đọc thông tin; giao tiếp và hợp tác khi làm việc cặp/nhóm; giải quyết vấn đề qua nhiệm vụ phân loại và so sánh nguồn tin.

– Tích hợp NLS 1.2.CB2: Phát hiện được độ tin cậy và độ chính xác của các nguồn chung của dữ liệu, thông tin và nội dung số. Trong tiết 1, HS bước đầu so sánh hai mẩu trang web theo tác giả, ngày đăng, địa chỉ trang và sự phù hợp với lứa tuổi.

– Tích hợp năng lực AI 4.B2.1: Biết được rằng việc chia sẻ thông tin cá nhân (như họ tên, số điện thoại, địa chỉ, mật khẩu, ảnh riêng tư,...) cho AI có thể khiến thông tin đó bị người khác biết hoặc bị lợi dụng. Trong tiết 1, HS bước đầu hình thành nguyên tắc không cung cấp thông tin cá nhân cho trang web hoặc công cụ AI.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực quan sát, đọc, phân loại và hoàn thành nhiệm vụ học tập.

– Trách nhiệm: Có ý thức kiểm tra nguồn thông tin; không tùy tiện chia sẻ thông tin cá nhân trên trang web hoặc với công cụ AI; hợp tác nghiêm túc với bạn.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi,

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV nêu yêu cầu Khởi động trang 14: "Hãy kể lại những gì em đã xem trên Internet. Những nội dung đó thuộc dạng thông tin nào?"	– HS nhớ lại trải nghiệm, kể những nội dung đã xem trên Internet và nêu dạng thông tin theo hiểu biết.
– GV mời một số HS trình bày; ghi nhanh các ý kiến như chữ, hình ảnh, âm thanh, video và gợi mở: trên trang web còn có một loại thông tin giúp chuyển sang trang/vị trí khác.	– HS trình bày; HS khác lắng nghe, bổ sung và dự đoán loại thông tin còn lại.
– GV nhận xét, giới thiệu Bài 3 "Thông tin trên trang web" – Tiết 1.	– HS lắng nghe, xác định nội dung và nhiệm vụ học tập.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV giao Hoạt động 1 "Thông tin trên trang web" trang 14: yêu cầu HS quan sát Hình 7 và cho biết các vị trí được đánh số thể hiện những loại thông tin nào.	– HS quan sát Hình 7, trao đổi theo cặp/nhóm và xác định loại thông tin ở các vị trí được đánh số.
– GV cho HS đọc nội dung đầu trang 15 và hỏi: Ba dạng thông tin thường gặp là gì? Trên trang web, ngoài ba dạng đó còn có thể có những loại thông tin nào?	– HS đọc SGK và trả lời: ba dạng thường gặp là chữ, hình ảnh, âm thanh; trên trang web còn có thể có video và siêu liên kết.
– GV giải thích theo SGK trang 15: siêu liên kết thường được thể hiện bằng chữ hoặc hình ảnh; khi đưa con trỏ chuột đến vị trí có siêu liên kết, con trỏ thường chuyển thành hình bàn tay; nháy chuột có	– HS lắng nghe, quan sát minh họa và nêu lại dấu hiệu nhận biết, tác dụng của siêu liên kết.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
thể mở trang web khác hoặc chuyển đến vị trí khác.	
– GV chốt nội dung ghi nhớ trang 15: "Trên trang web thường có các loại thông tin: Văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết."	– HS đọc/nhắc lại kết luận và ghi nhớ các loại thông tin trên trang web.
– GV tổ chức hoạt động tích hợp NLS 1.2.CB2 "Trạm nguồn tin" theo tài liệu PPCT tích hợp: đưa hai mẩu trang web cùng chủ đề, yêu cầu HS so sánh theo tác giả, ngày đăng, địa chỉ trang và sự phù hợp lứa tuổi.	– HS quan sát hai mẩu trang web, tìm các dấu hiệu được yêu cầu, so sánh và bước đầu nêu nguồn nào cần được ưu tiên/kiểm tra thêm.
– GV chốt NLS: khi xem thông tin trên trang web không chỉ nhìn nội dung mà cần chú ý nguồn, tác giả, thời điểm đăng và sự phù hợp trước khi tin hoặc sử dụng.	– HS nhắc lại các dấu hiệu đơn giản cần kiểm tra khi xem thông tin trên trang web.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành – Câu hỏi củng cố mục 1 (SGK trang 15) và hoạt động khám phá không màn hình	
– GV giao Câu 1 trang 15: "Trên trang web có các loại thông tin nào?"; yêu cầu HS lựa chọn phương án đúng.	– HS chọn phương án D: Có các thông tin là văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.
– GV giao Câu 2 trang 15: sau khi di chuyển con trỏ chuột đến một số vị trí trên trang web, em hãy cho biết con trỏ chuột có chứa siêu liên kết ở vị trí nào.	– HS quan sát các hình con trỏ, nhận biết vị trí con trỏ chuyển thành hình bàn tay là vị trí có siêu liên kết.
– GV thực hiện đúng gợi ý tích hợp "Khám phá không màn hình": phát bản in một trang web, yêu cầu nhóm dùng kí hiệu/màu khác nhau đánh dấu văn bản, hình ảnh, âm thanh/video và siêu liên kết.	– HS làm việc nhóm, đánh dấu và chú thích các loại thông tin trên bản in; đại diện nhóm trình bày.
– GV nhận xét, sửa những trường hợp HS nhầm giữa hình ảnh thông thường và hình ảnh có siêu liên kết; củng cố lại dấu hiệu nhận biết.	– HS đối chiếu, sửa kết quả và giải thích lại cách nhận biết từng loại thông tin.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm – Tích hợp NLS 1.2.CB2 và AI 4.B2.1 (nguồn: PPCT tích hợp Bài 3 – Tiết 1)	
– GV nêu tình huống: một trang web/công cụ AI yêu cầu nhập họ tên, số điện thoại, địa chỉ, mật khẩu hoặc gửi ảnh riêng tư để tiếp tục. GV hỏi: những thông tin nào là thông tin cá nhân và em có nên cung cấp không?	– HS nhận diện các thông tin cá nhân và trả lời không tùy tiện cung cấp cho trang web hoặc công cụ AI.
– GV tích hợp AI 4.B2.1: giải thích theo tài liệu rằng chia sẻ thông tin cá nhân cho AI có thể khiến thông tin đó bị người khác	– HS nêu cách xử lí: dừng lại, không nhập/gửi thông tin cá nhân; hỏi hoặc báo cho người lớn/giáo viên khi chưa chắc

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
biết hoặc bị lợi dụng; yêu cầu HS nêu cách xử lí an toàn.	chắn.
– GV yêu cầu HS kết hợp NLS 1.2.CB2 và AI 4.B2.1: trước một trang/công cụ lạ, hãy nêu hai việc cần kiểm tra trước khi sử dụng và một điều không nên chia sẻ.	– HS nêu các việc như kiểm tra địa chỉ trang, nguồn/tác giả, ngày đăng, sự phù hợp; đồng thời nêu một thông tin cá nhân không nên chia sẻ.
– GV nhận xét, nhấn mạnh: biết phân loại thông tin trên trang web phải đi cùng thói quen kiểm tra nguồn và bảo vệ thông tin cá nhân.	– HS lắng nghe, tự liên hệ cách sử dụng Internet và công cụ AI an toàn.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức: trên trang web thường có văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết; nêu lại dấu hiệu và tác dụng của siêu liên kết.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ kiến thức trọng tâm.
– GV củng cố tích hợp: hỏi NLS 1.2.CB2 "Khi xem một nguồn tin trên web, em cần chú ý những dấu hiệu nào?"; hỏi AI 4.B2.1 "Em không nên chia sẻ những thông tin cá nhân nào cho trang web hoặc AI?"	– HS trả lời: chú ý nguồn/tác giả, ngày đăng, địa chỉ trang, sự phù hợp; không tùy tiện chia sẻ họ tên, số điện thoại, địa chỉ, mật khẩu, ảnh riêng tư,...
– GV nhận xét tinh thần, thái độ và kết quả học tập của HS.	– HS lắng nghe, tự đánh giá mức độ hoàn thành nhiệm vụ.
– GV dặn HS xem lại Bài 3, mục 1 "Xem thông tin trên trang web" – SGK trang 14–15; chuẩn bị Tiết 2, mục 2 "Tác hại khi truy cập vào trang web không phù hợp" – SGK trang 15–17.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, xem lại bài và chuẩn bị nội dung cho tiết học tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 7 TIẾT: 7

CHỦ ĐỀ 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 4. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET (Tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.

– Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.

– Nêu và sắp xếp được các bước tìm kiếm thông tin trên Internet: xác định từ khoá; mở trình duyệt và truy cập máy tìm kiếm; gõ từ khoá; xem danh sách kết quả; nháy vào siêu liên kết phù hợp để xem thông tin chi tiết.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Xác định được nhu cầu thông tin, lựa chọn từ khoá phù hợp; nhận biết quy trình tìm kiếm thông tin bằng máy tìm kiếm.
– Năng lực chung: Tự chủ và tự học khi xác định từ khoá; giao tiếp và hợp tác khi so sánh từ khoá theo nhóm; giải quyết vấn đề qua dự đoán kết quả tìm kiếm.
– Tích hợp NLS 1.1.CB2: Tìm được dữ liệu, thông tin và nội dung thông qua tìm kiếm đơn giản trong môi trường số. Trọng tâm tiết 1: hình thành kiến thức, nhận biết và chuẩn bị thao tác; HS xác định nhu cầu, chọn từ khoá và nhận biết quy trình tìm kiếm.
– Tích hợp năng lực AI 4.A1.2: Nêu được ví dụ cụ thể về việc AI hỗ trợ trong học tập và giải thích được vì sao người học vẫn cần tự suy nghĩ, kiểm tra và hiểu bài thay vì chỉ chép kết quả do AI đưa ra. Liên hệ tiết 1: AI có thể hỗ trợ tra cứu/gợi ý từ khoá, nhưng HS phải đối chiếu nguồn phù hợp, tự đọc và diễn đạt bằng lời của mình.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực tham gia xác định từ khoá, quan sát quy trình tìm kiếm và hoàn thành nhiệm vụ.
– Trách nhiệm: Có ý thức lựa chọn từ khoá phù hợp, kiểm tra kết quả tìm kiếm và sử dụng thông tin có cân nhắc.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV tổ chức đọc/đóng vai tình huống Khởi động trang 18: Khoa, Minh và Câu hỏi trao đổi về cách tìm thông tin "Voi chủ đề".	– HS đọc/đóng vai tình huống; lắng nghe câu hỏi của các bạn trong SGK.
– GV hỏi: Khi cần tìm một thông tin mà em chưa biết trang web nào chứa thông tin đó, em có thể làm thế nào?	– HS suy nghĩ, trao đổi và nêu cách tìm thông tin theo hiểu biết.
– GV nhận xét, dẫn vào Bài 4 "Tìm kiếm thông tin trên Internet" – Tiết 1.	– HS lắng nghe, xác định nội dung và nhiệm vụ học tập.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV giao Hoạt động 1 "Tìm kiếm thông tin trên Internet" trang 18: yêu cầu HS quan sát Hình 10, đọc cuộc trao đổi giữa Minh và Khoa và cho biết các bạn cần làm gì tiếp theo.	– HS quan sát Hình 10, đọc nội dung và nêu: cần truy cập trang web của máy tìm kiếm, nhập từ/cụm từ cần tìm và xem kết quả.
– GV khai thác Hình 10 trang 18–19: Khoa mở trình duyệt, truy cập Google, gõ cụm từ "Các đời vua Hùng" rồi nháy vào một siêu liên kết để xem thông tin chi tiết.	– HS theo dõi trình tự thao tác, nhận biết vai trò của máy tìm kiếm và siêu liên kết trong kết quả tìm kiếm.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
– GV cho HS đọc phần giải thích trang 19: cụm từ "Các đời vua Hùng" là từ khoá; hỏi "Từ khoá là gì?".	– HS đọc và trả lời: từ khoá là từ hoặc cụm từ thể hiện nội dung thông tin chúng ta muốn tìm kiếm.
– GV hướng dẫn HS nêu quy trình tìm kiếm theo SGK trang 19: 1) Xác định từ khoá; 2) Mở trình duyệt và gõ địa chỉ máy tìm kiếm; 3) Gõ từ khoá vào ô tìm kiếm; 4) Nháy vào siêu liên kết trong danh sách kết quả để xem thông tin chi tiết.	– HS ghi nhớ, sắp xếp và nhắc lại các bước tìm kiếm thông tin theo đúng trình tự.
– GV chốt nội dung ghi nhớ trang 19: "Từ khoá là từ hoặc cụm từ thể hiện nội dung muốn tìm kiếm."	– HS đọc/nhắc lại kết luận và ghi nhớ.
– GV tích hợp NLS 1.1.CB2 theo PPCT: tổ chức "Trò chơi từ khoá". GV đưa một câu hỏi dài, yêu cầu mỗi nhóm gạch chân 2–4 từ quan trọng rồi so sánh từ khoá giữa các nhóm.	– HS làm việc nhóm, xác định 2–4 từ/cụm từ quan trọng, trình bày và so sánh từ khoá đã chọn.
– GV nhận xét và chốt NLS: từ khoá cần ngắn gọn, thể hiện đúng nội dung muốn tìm; lựa chọn từ khoá phù hợp giúp việc tìm kiếm đơn giản và hiệu quả hơn.	– HS điều chỉnh từ khoá nếu cần và nêu lại nguyên tắc lựa chọn từ khoá.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV giao Câu 1 trang 19: "Nếu muốn tìm kiếm thông tin về Bảo tàng Dân tộc học Việt Nam thì từ khoá nào là phù hợp nhất?"	– HS đọc các phương án, chọn "Bảo tàng Dân tộc học Việt Nam" và giải thích đây là cụm từ thể hiện đúng nội dung cần tìm.
– GV giao Câu 2 trang 20: yêu cầu sắp xếp các bước a, b, c, d theo đúng thứ tự để tìm kiếm thông tin.	– HS sắp xếp: xác định từ khoá → truy cập máy tìm kiếm → gõ từ khoá vào ô tìm kiếm → nháy vào siêu liên kết phù hợp để xem chi tiết.
– GV tổ chức hoạt động "Dự đoán kết quả" theo PPCT tích hợp: phát các thẻ tiêu đề trang, yêu cầu HS sắp xếp theo mức độ liên quan với một từ khoá trước khi dùng máy.	– HS đọc từ khoá và các tiêu đề, thảo luận nhóm, sắp xếp kết quả dự đoán từ liên quan nhiều đến ít liên quan và nêu lí do.
– GV nhận xét, liên hệ NLS 1.1.CB2: khi nhận được danh sách kết quả, cần đọc tiêu đề/mô tả để lựa chọn kết quả phù hợp với nhu cầu thông tin.	– HS lắng nghe, điều chỉnh cách lựa chọn và nêu tiêu chí đơn giản để chọn kết quả phù hợp.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV giới thiệu Nhiệm vụ trang 20: "Sử dụng máy tìm kiếm để tìm kiếm các thông tin về Hồ Gươm"; cho HS quan sát Hình 11, Hình 12, Hình 13 và yêu cầu nêu các bước sẽ thực hiện ở tiết thực hành.	– HS quan sát các hình, nêu: xác định từ khoá "Hồ Gươm"; mở trình duyệt/trang máy tìm kiếm; nhập từ khoá; xem danh sách kết quả.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
– GV yêu cầu HS dự kiến thêm 1–2 từ khoá khác nếu muốn tìm thông tin cụ thể hơn về Hồ Gươm.	– HS đề xuất từ khoá phù hợp theo nhu cầu, ví dụ nội dung liên quan đến vị trí, lịch sử hoặc hình ảnh Hồ Gươm.
– GV tích hợp AI 4.A1.2 theo PPCT: nêu tình huống AI gợi ý từ khoá hoặc trả lời nhanh một câu hỏi học tập; hỏi AI đã hỗ trợ người học ở điểm nào.	– HS nêu: AI có thể gợi ý từ khoá, gợi ý thông tin hoặc hỗ trợ tra cứu nhanh.
– GV hỏi tiếp: "Có nên chép nguyên câu trả lời AI mà không đọc và kiểm tra không? Vì sao?"; chốt theo tài liệu tích hợp: phải đối chiếu với nguồn phù hợp, tự đọc, hiểu và diễn đạt bằng lời của mình.	– HS trả lời không nên chép nguyên kết quả; cần tự suy nghĩ, kiểm tra nguồn, hiểu nội dung và trình bày lại bằng lời của mình.
– GV yêu cầu HS nêu một ví dụ cụ thể AI có thể hỗ trợ trong học tập và một việc người học vẫn phải tự thực hiện.	– HS nêu ví dụ AI hỗ trợ gợi ý từ khoá/giải thích khái niệm; người học vẫn phải kiểm tra, suy nghĩ, hiểu bài và quyết định sử dụng thông tin.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống kiến thức: khái niệm từ khoá; các bước tìm kiếm thông tin trên Internet; cách lựa chọn kết quả phù hợp.	– HS lắng nghe, nhắc lại từ khoá và trình tự các bước tìm kiếm.
– GV củng cố NLS 1.1.CB2: đưa một nhu cầu tìm kiếm ngắn, yêu cầu HS nói ngay từ khoá phù hợp.	– HS xác định và nêu từ khoá thể hiện đúng nội dung cần tìm.
– GV củng cố AI 4.A1.2: hỏi "Nếu AI đưa ra câu trả lời cho bài học, em cần làm gì trước khi sử dụng?"	– HS trả lời: tự đọc, suy nghĩ, kiểm tra/đối chiếu nguồn, hiểu nội dung và diễn đạt bằng lời của mình.
– GV nhận xét tinh thần, thái độ và mức độ hoàn thành nhiệm vụ của HS.	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả học tập.
– GV dặn HS xem lại Bài 4, mục 1 – SGK trang 18–20; chuẩn bị Tiết 2 – thực hành tìm kiếm thông tin, tiếp tục nội dung trang 20–21.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, xem lại quy trình và chuẩn bị cho tiết thực hành tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 8 TIẾT: 8

CHỦ ĐỀ 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 4. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET (Tiết 2)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet theo yêu cầu.

– Thực hiện được các bước tìm kiếm: xác định từ khoá, truy cập máy tìm kiếm, nhập từ khoá, xem danh sách kết quả và chọn siêu liên kết phù hợp.

– Vận dụng được cách lựa chọn từ khoá để tìm thông tin về một chủ đề cụ thể.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Sử dụng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá; lựa chọn kết quả phù hợp với nhu cầu.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học trong thực hành; giao tiếp, hợp tác khi kiểm chứng kết quả; giải quyết vấn đề khi điều chỉnh từ khoá.

– Tích hợp NLS 1.1.CB2: Tìm được dữ liệu, thông tin và nội dung thông qua tìm kiếm đơn giản trong môi trường số. Trọng tâm tiết 2: thực hành, kiểm chứng, cải thiện sản phẩm và vận dụng; mỗi nhóm tìm một thông tin, ghi nguồn và đối chiếu với SGK/tài liệu giáo viên cung cấp.

– Tích hợp AI 4.A1.2: Nêu được ví dụ cụ thể về việc AI hỗ trợ trong học tập và giải thích được vì sao người học vẫn cần tự suy nghĩ, kiểm tra và hiểu bài thay vì chỉ chép kết quả do AI đưa ra. Trọng tâm tiết 2: so sánh kết quả máy tìm kiếm với câu trả lời AI; kiểm tra nguồn và viết lại bằng hiểu biết của mình.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực thực hành, kiên trì điều chỉnh từ khoá để tìm được thông tin cần thiết.

– Trách nhiệm: Có ý thức kiểm tra nguồn, lựa chọn thông tin phù hợp và không sao chép máy móc kết quả tìm kiếm hoặc câu trả lời AI.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính có kết nối Internet, máy chiếu.

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV cho HS nhắc lại: Từ khoá là gì? Khi muốn tìm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm, em thực hiện theo những bước nào?	– HS trả lời: từ khoá là từ hoặc cụm từ thể hiện nội dung muốn tìm; nêu lại các bước tìm kiếm đã học.
– GV đưa yêu cầu "Tìm thông tin về Hồ Gươm" và hỏi HS nên chọn từ khoá nào để bắt đầu.	– HS đề xuất từ khoá "Hồ Gươm" và giải thích từ khoá phù hợp với nội dung cần tìm.
– GV nhận xét, nêu mục tiêu Tiết 2: thực hành tìm kiếm, kiểm chứng kết quả và vận dụng.	– HS lắng nghe, chuẩn bị máy tính và xác định nhiệm vụ thực hành.
Hoạt động 2: Hình thành kĩ năng	
– GV giao Nhiệm vụ trang 20: "Sử dụng máy tìm kiếm để tìm kiếm các thông tin về Hồ Gươm"; hướng dẫn Bước 1: xác định	– HS xác định và ghi từ khoá "Hồ Gươm".

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
từ khoá là "Hồ Gươm".	
– GV hướng dẫn Bước 2 theo Hình 11 trang 20: mở trình duyệt web và gõ địa chỉ máy tìm kiếm vào thanh địa chỉ.	– HS mở trình duyệt, truy cập máy tìm kiếm theo hướng dẫn.
– GV hướng dẫn Bước 3 theo Hình 12 trang 20: gõ từ khoá "Hồ Gươm" vào ô tìm kiếm và nhấn Enter.	– HS nhập từ khoá "Hồ Gươm", thực hiện tìm kiếm và quan sát danh sách kết quả.
– GV hướng dẫn Bước 4 theo Hình 13 trang 20: quan sát danh sách kết quả tìm kiếm, đọc tiêu đề/mô tả để lựa chọn kết quả phù hợp.	– HS quan sát, đọc các kết quả và lựa chọn kết quả phù hợp với thông tin cần tìm.
– GV hướng dẫn Bước 5 theo Hình 14 trang 21: nháy chuột vào một siêu liên kết để mở trang web và xem thông tin chi tiết về Hồ Gươm.	– HS nháy vào siêu liên kết phù hợp, mở trang web và đọc thông tin chi tiết.
– GV quan sát từng nhóm/cá nhân, hỗ trợ HS gặp khó khăn; nhắc HS không nháy vào kết quả không liên quan hoặc nội dung không phù hợp.	– HS thực hành theo đúng trình tự; trao đổi với bạn hoặc nhờ GV hỗ trợ khi cần.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV giao Luyện tập 1 trang 21: các bạn chọn từ khoá cho chủ đề về vai trò của không khí đối với con người; yêu cầu HS xác định bạn nào chọn từ khoá phù hợp hơn.	– HS đọc các phương án, lựa chọn từ khoá thể hiện đúng và đủ nội dung cần tìm; giải thích lựa chọn.
– GV giao Luyện tập 2 trang 21: "Thực hành tìm kiếm thông tin theo chủ đề tìm hiểu về Văn Miếu – Quốc Tử Giám theo các yêu cầu sau: 1) Xác định từ khoá; 2) Truy cập máy tìm kiếm và tìm kiếm thông tin; 3) Nhấn kết quả cần tìm để đọc."	– HS xác định từ khoá, truy cập máy tìm kiếm, nhập từ khoá, quan sát kết quả và mở kết quả phù hợp để đọc.
– GV tích hợp NLS 1.1.CB2 bằng hoạt động "Kiểm chứng ngắn" theo PPCT tích hợp: trong 5 phút, mỗi nhóm tìm một thông tin về Văn Miếu – Quốc Tử Giám, ghi từ khoá, nội dung tìm được và nguồn/trang đã xem.	– HS tìm thông tin trong thời gian quy định, ghi từ khoá, thông tin và nguồn vào phiếu.
– GV cung cấp SGK/tài liệu ngắn để HS đối chiếu thông tin vừa tìm; yêu cầu đánh dấu "phù hợp/chưa đủ/cần kiểm tra thêm".	– HS đối chiếu kết quả tìm kiếm với tài liệu GV cung cấp, đánh dấu mức độ phù hợp và điều chỉnh nếu cần.
– GV yêu cầu nhóm nào chưa tìm đúng thông tin thử thay đổi hoặc bổ sung từ khoá rồi tìm lại.	– HS điều chỉnh từ khoá, thực hiện tìm kiếm lại và so sánh kết quả trước – sau.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV giao Vận dụng 1 trang 21: chọn từ	– HS chọn từ khoá phù hợp với danh lam

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
khoá để tìm thông tin về danh lam thắng cảnh ở địa phương nơi em đang sống; yêu cầu HS giải thích vì sao chọn từ khoá đó.	thắng cảnh ở địa phương và giải thích lựa chọn.
– GV giao Vận dụng 2 trang 21: tìm kiếm một thông tin về một địa điểm em mong muốn được tới thăm và chia sẻ thông tin đó với bố mẹ, thầy cô giáo hoặc bạn bè.	– HS thực hiện tìm kiếm về địa điểm mong muốn, lựa chọn thông tin phù hợp và chuẩn bị chia sẻ.
– GV tổ chức hoạt động tích hợp "AI hay máy tìm kiếm?" theo PPCT: đưa một thẻ kết quả tìm kiếm có nguồn/trang và một thẻ câu trả lời AI cùng chủ đề; yêu cầu HS so sánh xem thông tin nào cho biết rõ nguồn để kiểm tra.	– HS quan sát, so sánh hai thẻ; chỉ ra kết quả có nguồn/trang cụ thể và nêu cách kiểm tra lại thông tin.
– GV hỏi: "AI có thể hỗ trợ em tra cứu như thế nào? Vì sao không nên chép nguyên câu trả lời AI?"	– HS nêu ví dụ AI hỗ trợ gợi ý từ khoá hoặc giải thích nhanh; trả lời cần tự đọc, kiểm tra nguồn, hiểu nội dung và không chép máy móc.
– GV yêu cầu HS viết lại một thông tin ngắn vừa tìm được bằng lời của mình sau khi đã kiểm tra/đối chiếu.	– HS tự diễn đạt lại thông tin bằng hiểu biết của mình và nêu nguồn đã tham khảo.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức, kĩ năng: xác định từ khoá; dùng máy tìm kiếm; đọc danh sách kết quả; chọn siêu liên kết; kiểm tra và đối chiếu thông tin.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ quy trình tìm kiếm thông tin.
– GV củng cố NLS 1.1.CB2: hỏi "Nếu kết quả tìm kiếm chưa đúng điều em cần, em có thể làm gì?"	– HS trả lời: điều chỉnh/bổ sung từ khoá, tìm lại, đọc kết quả và chọn nguồn phù hợp.
– GV củng cố AI 4.A1.2: hỏi "Khi AI đưa ra câu trả lời, em cần làm gì trước khi dùng trong bài học?"	– HS trả lời: tự suy nghĩ, kiểm tra/đối chiếu nguồn, đọc hiểu và viết lại bằng lời của mình.
– GV nhận xét kết quả thực hành, biểu dương nhóm biết chọn từ khoá và kiểm chứng nguồn tốt.	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả và xác định nội dung cần luyện thêm.
– GV dặn HS xem lại toàn bộ Bài 4 – SGK trang 18–21; thực hành tìm kiếm khi có sự hướng dẫn phù hợp; chuẩn bị Bài 5 "Cây thư mục" – Tiết 1.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, ôn lại bài và chuẩn bị bài học tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 9 TIẾT: 9

CHỦ ĐỀ 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 5. THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC (Tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Nhận biết được các thao tác cơ bản với tệp và thư mục: tạo, xoá, di chuyển, sao chép, đổi tên.

– Giải thích được sự khác nhau cơ bản giữa di chuyển và sao chép tệp/thư mục qua ví dụ minh hoạ.

– Nhận biết được một số tác hại khi thao tác nhầm với tệp và thư mục, từ đó bước đầu hình thành ý thức cẩn thận khi thao tác.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Nhận biết, dự đoán được kết quả của thao tác sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá tệp/thư mục; biết tổ chức dữ liệu theo thư mục một cách đơn giản.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học qua quan sát cây thư mục; giao tiếp, hợp tác khi xếp thẻ và thảo luận; giải quyết vấn đề qua nhiệm vụ dự đoán kết quả thao tác.

– Tích hợp NLS 1.3.CB2: Xác định được cách tổ chức, lưu trữ và truy xuất dữ liệu, thông tin và nội dung một cách đơn giản trong môi trường số. Trọng tâm tiết 1: hình thành kiến thức, nhận biết và chuẩn bị thao tác.

– Tích hợp AI 4.D2.1: Trình bày được rằng con người cần liên tục đánh giá và nâng cấp sản phẩm để hệ thống AI cho ra kết quả tốt hơn. Liên hệ tiết 1: dữ liệu được con người tổ chức, kiểm tra và cải thiện rõ ràng sẽ hỗ trợ hệ thống AI hoạt động tốt hơn.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực quan sát, phân loại, dự đoán và hoàn thành nhiệm vụ học tập.

– Trách nhiệm: Có ý thức sắp xếp dữ liệu rõ ràng, đặt tên phù hợp và cẩn thận khi thao tác với tệp, thư mục để tránh mất hoặc thay đổi dữ liệu ngoài ý muốn.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV cho HS quan sát Hình 15a và 15b trang 22, đọc tình huống: ban đầu cây thư mục của hai bạn giống nhau; sau khi An chuyển thư mục Nhóm 1 sang Nhóm 2 thì cây thư mục thay đổi. GV hỏi: Theo em cần thực hiện thao tác nào để có sự thay đổi như hình?	– HS quan sát Hình 15, đọc tình huống, trao đổi và dự đoán thao tác cần thực hiện.
– GV yêu cầu HS nhắc lại những hiểu biết đã có về tệp, thư mục và cây thư mục.	– HS nêu hiểu biết: thư mục dùng để chứa, sắp xếp tệp/thư mục; các thư mục có thể được tổ chức theo dạng cây.
– GV nhận xét, dẫn vào Bài 5 – Tiết 1: tìm	– HS lắng nghe, xác định nội dung và

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
hiểu các thao tác với tệp, thư mục và cách tổ chức dữ liệu.	nhiệm vụ học tập.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV tổ chức Hoạt động 1 "Thao tác với thư mục" – SGK trang 22; yêu cầu HS quan sát Hình 15 và nêu cách nhanh nhất để cây thư mục Hình 15a trở thành Hình 15b.	– HS quan sát, thảo luận và nêu: di chuyển thư mục Nhóm 1 từ vị trí cũ vào thư mục Nhóm 2.
– GV khai thác Hình 16 trang 22, giải thích thao tác di chuyển: khi di chuyển một thư mục đến thư mục khác, thư mục ở vị trí cũ không còn tồn tại và xuất hiện ở vị trí mới.	– HS quan sát Hình 16, lắng nghe và nêu lại kết quả của thao tác di chuyển.
– GV khai thác Hình 17 trang 23, giải thích thao tác sao chép: khi sao chép thư mục đến vị trí khác, thư mục ở vị trí cũ vẫn tồn tại và có thêm một bản sao ở vị trí mới.	– HS quan sát Hình 17, so sánh với thao tác di chuyển và nêu điểm khác nhau.
– GV chốt nội dung ghi nhớ trang 23: các thao tác với tệp và thư mục gồm tạo thư mục, đổi tên, xoá, di chuyển, sao chép.	– HS đọc/nhắc lại các thao tác và ghi nhớ.
– GV giao câu hỏi cuối mục 1 trang 23: để thực hiện nhiệm vụ ở phần Khởi động, cách nào đúng trong các phương án A, B, C?	– HS lựa chọn phương án di chuyển thư mục Thu An từ Nhóm 1 sang Nhóm 2; giải thích dựa trên kết quả mong muốn.
– GV chuyển sang mục 2 "Tác hại khi thao tác nhầm với tệp và thư mục" – SGK trang 23–24; tổ chức Hoạt động 2, yêu cầu HS xác định thao tác không đúng trong các phương án A, B, C, D.	– HS đọc các phương án, trao đổi và xác định thao tác không đúng; nêu hậu quả có thể xảy ra.
– GV cho HS quan sát sơ đồ trang 24 và chốt: thao tác nhầm có thể làm mất thông tin, gây lỗi chương trình, làm hỏng phần cứng; sao chép nhiều có thể làm đầy bộ nhớ.	– HS quan sát sơ đồ, nêu lại các tác hại và rút ra yêu cầu phải cẩn thận khi thao tác.
– GV tích hợp NLS 1.3.CB2: yêu cầu HS nêu vì sao cần đặt tên thư mục rõ ràng và sắp xếp tệp theo nhóm nội dung.	– HS trả lời: giúp dễ lưu trữ, tìm lại và truy xuất dữ liệu; tránh nhầm lẫn khi sử dụng.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV tổ chức "Cây thư mục bằng thẻ" theo PPCT tích hợp: phát các thẻ ảnh, âm thanh, văn bản và các bìa giấy làm thư mục; yêu cầu nhóm phân loại và đặt tên thư mục phù hợp.	– HS làm việc nhóm, xếp các thẻ vào thư mục, đặt tên thư mục và giải thích cách tổ chức.
– GV yêu cầu mỗi nhóm trình bày cây thư	– HS trình bày cách sắp xếp và chỉ đường

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
mục đã tạo và nêu cách tìm lại một tệp cụ thể trong cây.	dẫn đơn giản để tìm lại tệp được yêu cầu.
– GV tổ chức "Thám tử thao tác": đưa từng thẻ lệnh sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá; yêu cầu HS dự đoán kết quả trước khi thao tác.	– HS quan sát thẻ lệnh, dự đoán tệp/thư mục nào còn ở vị trí cũ, xuất hiện ở vị trí mới hoặc bị thay đổi tên/xoá.
– GV nhận xét, yêu cầu HS sửa các dự đoán chưa đúng; nhấn mạnh phải kiểm tra đối tượng và vị trí trước khi thực hiện lệnh.	– HS đối chiếu, sửa kết quả và nêu lại cách tránh thao tác nhầm.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV nêu tình huống: có một bộ dữ liệu gồm ảnh, âm thanh và văn bản bị để lẫn lộn. Yêu cầu HS đề xuất cách tạo thư mục, đặt tên và sắp xếp để dễ tìm lại.	– HS đề xuất các thư mục theo loại/nội dung, đặt tên rõ ràng và phân loại dữ liệu vào vị trí phù hợp.
– GV tích hợp AI 4.D2.1: liên hệ rằng dữ liệu dùng cho hệ thống AI cũng cần được con người kiểm tra, sắp xếp và cải thiện; hỏi nếu dữ liệu bị đặt sai nhóm hoặc đặt tên khó hiểu thì có thể ảnh hưởng thế nào.	– HS nêu: dữ liệu lộn xộn/sai có thể làm việc tìm kiếm, sử dụng và xử lí dữ liệu khó hơn; cần con người kiểm tra và cải thiện.
– GV yêu cầu HS trình bày một việc con người có thể làm để cải thiện bộ dữ liệu trước khi sử dụng cho hệ thống AI.	– HS nêu ví dụ: loại bỏ thẻ sai, phân loại lại, đặt tên rõ ràng, bổ sung hoặc sửa dữ liệu chưa chính xác.
– GV chốt AI 4.D2.1: sản phẩm/hệ thống AI cần được con người liên tục đánh giá, điều chỉnh và nâng cấp để kết quả tốt hơn.	– HS lắng nghe, nhắc lại vai trò của con người trong việc kiểm tra và cải thiện dữ liệu/sản phẩm AI.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức: các thao tác tạo, đổi tên, xoá, di chuyển, sao chép; phân biệt sao chép với di chuyển; tác hại của thao tác nhầm.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ kiến thức trọng tâm.
– GV củng cố NLS 1.3.CB2: hỏi "Sắp xếp tệp vào các thư mục có tên rõ ràng giúp ích gì?"	– HS trả lời: giúp tổ chức, lưu trữ và tìm/truy xuất dữ liệu dễ dàng hơn.
– GV củng cố AI 4.D2.1: hỏi "Vì sao con người cần kiểm tra và cải thiện dữ liệu/sản phẩm AI?"	– HS trả lời: để phát hiện sai sót, điều chỉnh và giúp hệ thống cho kết quả tốt hơn.
– GV nhận xét tinh thần, thái độ và mức độ hoàn thành nhiệm vụ của HS.	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả học tập.
– GV dặn HS xem lại Bài 5, nội dung SGK trang 22–24; chuẩn bị Tiết 2 – phần thực hành thao tác với tệp và thư mục, bắt đầu từ mục 3 trang 24–25.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, xem lại bài và chuẩn bị cho tiết thực hành tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

.....

.....

TUẦN 10 TIẾT: 10

CHỦ ĐỀ 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 5. THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC (Tiết 2)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Thực hiện được một số thao tác cơ bản với tệp và thư mục: tạo thư mục, sao chép tệp, di chuyển thư mục, đổi tên tệp.

– Nêu được tác hại khi thao tác nhầm với tệp và thư mục; có ý thức cẩn thận khi thực hiện các thao tác.

– Vận dụng được việc tổ chức, lưu trữ tệp và thư mục để thuận tiện khi tìm kiếm và sử dụng.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Thực hiện đúng thao tác với tệp, thư mục; kiểm tra kết quả sau thao tác và sửa khi phát hiện chưa đúng.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học khi thực hành; giao tiếp, hợp tác khi làm việc theo cặp; giải quyết vấn đề khi tổ chức và điều chỉnh cây thư mục.

– Tích hợp NLS 1.3.CB2: Xác định được cách tổ chức, lưu trữ và truy xuất dữ liệu, thông tin và nội dung một cách đơn giản trong môi trường số. Trọng tâm tiết 2: thực hành, kiểm chứng, cải thiện sản phẩm và vận dụng.

– Tích hợp AI 4.D2.1: Trình bày được rằng con người cần liên tục đánh giá và nâng cấp sản phẩm để hệ thống AI cho ra kết quả tốt hơn. Liên hệ tiết 2: phân loại, phát hiện dữ liệu sai và cải thiện cách sắp xếp để dữ liệu đầu vào rõ ràng hơn.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực thực hành, hoàn thành các nhiệm vụ thao tác với tệp và thư mục.

– Trách nhiệm: Cẩn thận trước khi xoá, đổi tên, di chuyển hoặc sao chép; kiểm tra kết quả để tránh mất dữ liệu hoặc làm thay đổi dữ liệu ngoài ý muốn.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính có các tệp/thư mục mẫu, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV yêu cầu HS nhắc lại các thao tác cơ bản với tệp và thư mục đã học ở tiết 1: tạo, xoá, di chuyển, sao chép, đổi tên.	– HS nhắc lại các thao tác cơ bản với tệp và thư mục.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
– GV cho HS quan sát lại sơ đồ "Tác hại của việc thao tác nhầm với tệp và thư mục" – SGK trang 24; hỏi: Thao tác nhầm có thể gây ra những tác hại nào?	– HS quan sát và trả lời: có thể làm mất thông tin, gây lỗi chương trình, làm bộ nhớ khó quản lí/đầy hơn hoặc làm hỏng phần cứng.
– GV chốt yêu cầu của tiết học: thực hành đúng thao tác, kiểm tra kết quả và làm việc cẩn thận để tránh mất dữ liệu.	– HS lắng nghe, xác định nhiệm vụ và chuẩn bị thực hành.
Hoạt động 2: Hình thành kĩ năng	
– GV giao Nhiệm vụ 1 – SGK trang 24: quan sát cây thư mục Hình 18; tạo thư mục Thu An trong thư mục Nhóm 1 và sao chép tệp Giới thiệu ở ổ đĩa D: vào thư mục Thu An.	– HS quan sát Hình 18, xác định vị trí thư mục Nhóm 1, thư mục cần tạo và tệp Giới thiệu cần sao chép.
– GV hướng dẫn thao tác tạo thư mục như kiến thức đã học; sau đó hướng dẫn sao chép tệp theo Hình 19 – SGK trang 25: chọn ổ D:, chọn tệp Giới thiệu, chọn lệnh Copy, chọn thư mục Thu An, chọn lệnh Paste.	– HS thực hiện lần lượt: tạo thư mục Thu An; chọn tệp Giới thiệu; Copy; mở thư mục Thu An; Paste; kiểm tra tệp đã được sao chép.
– GV nhắc lưu ý trang 25: sao chép tệp tương tự sao chép thư mục; khi sao chép thư mục, các tệp và thư mục con cũng được sao chép; thao tác xoá tệp tương tự xoá thư mục.	– HS lắng nghe, ghi nhớ và kiểm tra kết quả sau thao tác.
– GV giao Nhiệm vụ 2 – SGK trang 25: a) di chuyển thư mục Thu An từ Nhóm 1 sang Nhóm 2; b) đổi tên tệp Giới thiệu thành Giới thiệu nhóm.	– HS đọc nhiệm vụ, xác định đối tượng cần di chuyển và tệp cần đổi tên.
– GV hướng dẫn di chuyển thư mục theo Hình 20 – SGK trang 25: chọn thư mục Thu An, chọn lệnh Move to, chọn thư mục Nhóm 2.	– HS thực hiện di chuyển thư mục Thu An từ Nhóm 1 sang Nhóm 2 và kiểm tra vị trí mới.
– GV nhắc lưu ý trang 25: nếu không thấy Nhóm 2 trong danh sách sau khi chọn Move to thì chọn Choose location, tìm đến Nhóm 2; khi di chuyển thư mục, các tệp và thư mục con cũng được di chuyển theo.	– HS thực hiện theo hướng dẫn khi cần và kiểm tra các tệp/thư mục con vẫn nằm trong Thu An.
– GV hướng dẫn đổi tên tệp theo Hình 21 – SGK trang 26: chọn tệp Giới thiệu, chọn lệnh Rename, gõ tên mới "Giới thiệu nhóm", nhấn Enter.	– HS chọn tệp, thực hiện Rename, nhập tên "Giới thiệu nhóm", nhấn Enter và kiểm tra tên mới.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV giao Luyện tập 1 – SGK trang 26: "Khi em muốn tệp và thư mục tồn tại cả ở thư mục cũ và thư mục mới em sử dụng thao tác nào?"	– HS chọn thao tác Sao chép và giải thích: bản gốc vẫn ở vị trí cũ, đồng thời có thêm bản sao ở vị trí mới.
– GV giao Luyện tập 2a – SGK trang 26: tạo thư mục con trong thư mục mang tên em theo gợi ý ở Hình 22.	– HS tạo các thư mục con theo cây thư mục gợi ý.
– GV giao Luyện tập 2b: sao chép một tệp hình ảnh trên máy vào thư mục Hình ảnh; sao chép	– HS thực hiện sao chép đúng loại tệp vào đúng thư mục và đổi tên theo yêu

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
một tệp trình chiếu vào thư mục Bài tập và đổi tên tệp thành "Ho ten_lop_bai 1".	cầu.
– GV giao Luyện tập 2c, 2d: di chuyển thư mục Bài tập sang thư mục Nhóm 2, đổi tên thành Bài tập nhóm; sao chép thư mục Hình ảnh vào Nhóm 2 và xoá thư mục Hình ảnh trong Thu An.	– HS thực hiện lần lượt di chuyển, đổi tên, sao chép và xoá; kiểm tra cây thư mục sau mỗi thao tác.
– GV tích hợp NLS 1.3.CB2 theo PPCT: tổ chức "Thực hành máy tính theo cặp": một HS thao tác, một HS kiểm tra theo phiếu gồm đúng đối tượng – đúng lệnh – đúng vị trí – kiểm tra kết quả; đổi vai sau mỗi nhiệm vụ.	– HS làm việc theo cặp; một em thao tác, một em đối chiếu phiếu và nhắc bạn nếu có nguy cơ nhầm; sau mỗi nhiệm vụ hai em đổi vai.
– GV yêu cầu các cặp tự kiểm tra cây thư mục cuối cùng, phát hiện điểm chưa đúng và thực hiện thao tác sửa phù hợp.	– HS kiểm chứng kết quả, phát hiện sai sót nếu có và điều chỉnh cây thư mục cho đúng yêu cầu.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV giao tình huống Vận dụng – SGK trang 26: em có một thư mục chứa các tệp ảnh và video về buổi tham quan của lớp và muốn chia sẻ cho các bạn. GV hỏi: em sẽ làm cách nào để thư mục đó vừa có trên máy tính của em, vừa có trên máy tính của các bạn?	– HS vận dụng kiến thức và trả lời: sao chép thư mục sang thiết bị/máy tính của bạn để thư mục vẫn còn trên máy của mình và có thêm bản sao ở máy bạn.
– GV tích hợp AI 4.D2.1 theo PPCT bằng hoạt động "Dữ liệu cho AI": đưa một bộ thẻ ảnh lẫn lộn, yêu cầu nhóm phân loại thành các nhóm dữ liệu phù hợp và phát hiện thẻ bị xếp sai.	– HS làm việc nhóm, phân loại thẻ ảnh, phát hiện thẻ sai và nêu lí do cần chuyển thẻ sang nhóm phù hợp.
– GV yêu cầu nhóm cải thiện cách sắp xếp: đặt tên nhóm/thư mục rõ ràng, chuyển thẻ sai, loại hoặc đánh dấu thẻ chưa chắc chắn; sau đó so sánh bộ dữ liệu trước và sau khi cải thiện.	– HS chỉnh lại cách phân loại, đặt tên rõ ràng, xử lí thẻ sai/chưa chắc chắn và trình bày điểm tốt hơn của bộ dữ liệu sau khi sửa.
– GV chốt AI 4.D2.1 theo tài liệu tích hợp: con người cần liên tục đánh giá, phát hiện hạn chế và cải thiện dữ liệu/sản phẩm để hệ thống AI có điều kiện cho kết quả tốt hơn.	– HS nêu lại vai trò của con người: kiểm tra, sửa, bổ sung và cải thiện dữ liệu/sản phẩm thay vì để hệ thống tự quyết định hoàn toàn.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại các thao tác đã thực hành: tạo thư mục, sao chép tệp/thư mục, di chuyển, đổi tên, xoá; nhấn mạnh kiểm tra đối tượng và vị trí trước khi thực hiện.	– HS lắng nghe, nhắc lại các thao tác và nguyên tắc cẩn thận khi làm việc với tệp, thư mục.
– GV củng cố NLS 1.3.CB2: hỏi "Muốn dữ liệu dễ tìm và dễ sử dụng, em cần tổ chức tệp và thư mục như thế nào?"	– HS trả lời: phân loại hợp lí, đặt tên rõ ràng, lưu đúng thư mục và kiểm tra sau khi thao tác.
– GV củng cố AI 4.D2.1: hỏi "Nếu bộ dữ liệu dùng cho AI còn thẻ xếp sai, con người cần làm gì?"	– HS trả lời: kiểm tra, phát hiện thẻ sai, sửa cách phân loại và tiếp tục cải thiện dữ liệu.
– GV nhận xét kết quả thực hành, biểu dương	– HS lắng nghe, tự đánh giá mức độ

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
HS/cặp thao tác đúng và biết kiểm tra trước – sau khi thực hiện lệnh.	hoàn thành và rút kinh nghiệm.
– GV dặn HS xem lại Bài 5 – SGK trang 22–26, đặc biệt phần Thực hành, Luyện tập và Vận dụng; chuẩn bị bài học tiếp theo.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, ôn lại thao tác và chuẩn bị bài mới.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 11 TIẾT: 11

CHỦ ĐỀ 4. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 6. SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHI ĐƯỢC PHÉP (Tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.

– Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép; bước đầu hiểu phần mềm là sản phẩm trí tuệ và công sức của tác giả.

– Nêu được một số lí do cần sử dụng phần mềm có bản quyền và nhận biết được rủi ro khi dùng phần mềm không có bản quyền.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Phân biệt được ở mức đơn giản phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí; nhận biết hành vi sử dụng phần mềm đúng/không đúng; lựa chọn cách ứng xử phù hợp với bản quyền phần mềm.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học qua đọc tình huống; giao tiếp, hợp tác khi thảo luận; giải quyết vấn đề qua lựa chọn cách xử lí trong các tình huống sử dụng phần mềm.

– Tích hợp NLS: Nội dung bản quyền và giấy phép số – HS nhận biết phần mềm là sản phẩm số có quyền sử dụng; biết tôn trọng quyền tác giả, chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép. Tài liệu đính kèm hiện không nêu mã NLS riêng cho Bài 6 nên KHBD không tự gán mã.

– Tích hợp AI: Liên hệ rằng phần mềm/công cụ AI cũng là sản phẩm số và có thể có điều khoản, giấy phép hoặc quyền sử dụng; khi sử dụng cần tuân thủ quy định và tôn trọng quyền của người tạo ra sản phẩm. Tài liệu đính kèm hiện không nêu mã năng lực AI riêng cho Bài 6 nên KHBD không tự gán mã.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực quan sát, đọc, thảo luận và hoàn thành nhiệm vụ học tập.

– Trách nhiệm: Có ý thức tôn trọng bản quyền, không tự ý sử dụng phần mềm không có bản quyền; biết xin phép người lớn/giáo viên khi chưa rõ quyền sử dụng.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu (nếu có).

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV tổ chức Hoạt động 1 "Phần mềm miễn phí" – SGK trang 27: cho HS đọc tình huống về các phần mềm đã được làm quen ở lớp 3 như phần mềm trình chiếu, phần mềm luyện tập chuột, phần mềm luyện tập gõ phím, phần mềm tìm hiểu thế giới tự nhiên; hỏi: Trong số các phần mềm đó, phần mềm nào miễn phí, phần mềm nào không miễn phí?	– HS đọc tình huống, nhớ lại các phần mềm đã sử dụng và nêu dự đoán phần mềm miễn phí/không miễn phí.
– GV cho HS kể thêm một vài phần mềm quen thuộc và nêu theo hiểu biết phần mềm đó có được dùng miễn phí hay không.	– HS kể tên phần mềm đã biết, trao đổi với bạn và nêu ý kiến.
– GV nhận xét, dẫn vào Bài 6 "Sử dụng phần mềm khi được phép".	– HS lắng nghe, xác định nội dung bài học.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV cho HS đọc nội dung mục 1 – SGK trang 27: các phần mềm của cá nhân hoặc tổ chức sản xuất để đáp ứng nhu cầu làm việc, học tập hay giải trí của con người; có phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí sử dụng.	– HS đọc nội dung, nêu được có hai nhóm: phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.
– GV khai thác bảng ví dụ trang 27: PowerPoint – Công ty Microsoft – tạo bài trình chiếu – không miễn phí; Kiran's Typing Tutor – Kiran – luyện tập gõ bàn phím – miễn phí.	– HS quan sát bảng, phân biệt hai ví dụ và nêu chức năng, quyền sử dụng của từng phần mềm.
– GV cho HS quan sát Hình 23 trang 27 "Một số phần mềm trên Internet", yêu cầu nhận xét phần mềm nào được giới thiệu là miễn phí và phần mềm nào không miễn phí.	– HS quan sát Hình 23, nhận biết các phần mềm theo hai nhóm và trao đổi kết quả.
– GV chốt ghi nhớ đầu trang 28: có những phần mềm được miễn phí sử dụng, có những phần mềm không được miễn phí sử dụng.	– HS đọc/nhắc lại kết luận và ghi nhớ.
– GV giao Câu 1 trang 28: "Những phần mềm nào sau đây là miễn phí?" và Câu 2: "Hãy lấy ví dụ về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí có trong máy tính của em."	– HS quan sát các lựa chọn, trả lời theo SGK và nêu ví dụ phần mềm miễn phí/không miễn phí theo hiểu biết.
– GV tích hợp NLS về bản quyền/giấy	– HS nêu lại nguyên tắc: cần biết phần

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
phép số: nhấn mạnh "miễn phí" không có nghĩa là phần mềm không có tác giả; khi dùng phần mềm cần chú ý quyền sử dụng và điều kiện của phần mềm.	mềm có được phép sử dụng hay không và tôn trọng quyền của người tạo ra phần mềm.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV tổ chức Hoạt động 2 "Không sử dụng trái phép phần mềm có bản quyền" – SGK trang 28; phân vai HS đọc đoạn hội thoại giữa An, Khoa và Minh về thông báo "Product Activation Failed" của phần mềm trình chiếu.	– HS đọc/đóng vai tình huống, lắng nghe các ý kiến của An, Khoa và Minh.
– GV hỏi: An định làm gì khi phần mềm hết hạn? Khoa khuyên thế nào? Minh đưa ra cách giải quyết nào? Cách nào phù hợp?	– HS trả lời: An muốn tìm cách sử dụng tiếp; Khoa cho rằng đó là vi phạm pháp luật; Minh đề nghị dùng phần mềm miễn phí thay thế.
– GV chốt theo SGK trang 28: mỗi phần mềm là sản phẩm trí tuệ và công sức của tác giả; được gọi là phần mềm có bản quyền; tác giả có quyền cho phép hoặc không cho phép người khác sử dụng; chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.	– HS lắng nghe, nhắc lại ý nghĩa của bản quyền và nguyên tắc sử dụng phần mềm.
– GV khai thác SGK trang 29: ví dụ PowerPoint trên máy tính có giấy phép mua quyền sử dụng là có bản quyền; phần mềm luyện gõ Kiran's Typing Tutor là có bản quyền vì tác giả cho phép sử dụng miễn phí.	– HS nhận biết: phần mềm có bản quyền không đồng nghĩa với phần mềm phải trả tiền; phần mềm miễn phí vẫn có bản quyền khi tác giả cho phép sử dụng.
– GV cho HS quan sát sơ đồ "Lí do nên sử dụng phần mềm có bản quyền" – SGK trang 29; yêu cầu nhóm nêu các lí do.	– HS quan sát sơ đồ, nêu: giúp tác giả phát triển phần mềm; tránh nguy cơ vi phạm pháp luật; có thể được hỗ trợ từ nhà sản xuất khi phần mềm gặp sự cố; bảo vệ quyền lợi của người làm ra sản phẩm có ích cho xã hội.
– GV tổ chức trò chơi thẻ "Được phép/Chưa được phép": nêu các tình huống như dùng phần mềm miễn phí từ nguồn phù hợp; dùng phần mềm trả phí đã mua quyền; tìm cách phá giới hạn để dùng phần mềm hết hạn; dùng phần mềm khi chưa rõ quyền sử dụng.	– HS giơ thẻ lựa chọn, giải thích ngắn gọn; với trường hợp chưa rõ quyền sử dụng, HS nêu cần hỏi người lớn/giáo viên hoặc kiểm tra thông tin trước khi dùng.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV giao Luyện tập 1 – SGK trang 29: trong máy tính của An có Word, Unikey, Kiran's Typing Tutor và Kids Games	– HS xác định Word là phần mềm không miễn phí; các phần mềm còn lại được nêu trong bài là phần mềm miễn phí.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Learning Science; hỏi phần mềm nào là không miễn phí.	
– GV giao Luyện tập 2 – SGK trang 29: chọn những lí do nên sử dụng phần mềm có bản quyền trong các phương án A, B, C, D.	– HS lựa chọn các lí do phù hợp: được hỗ trợ từ nhà phát triển, bảo vệ người sản xuất phần mềm, giữ an toàn thông tin trong máy tính; giải thích ngắn gọn.
– GV giao Vận dụng – SGK trang 29: "Nếu biết anh Bình sử dụng phần mềm không có bản quyền thì em sẽ nói gì với anh Bình?"	– HS vận dụng kiến thức, nêu lời khuyên: không nên sử dụng phần mềm trái phép; nên dùng phần mềm có bản quyền hoặc phần mềm miễn phí được tác giả cho phép.
– GV liên hệ AI: đưa tình huống "Một công cụ/phần mềm AI yêu cầu mua quyền sử dụng sau thời gian dùng thử; em có nên tìm cách vượt giới hạn để dùng tiếp không?". GV lưu ý đây là phần liên hệ bổ sung, tài liệu đính kèm không nêu mã AI riêng cho Bài 6.	– HS trả lời không nên tìm cách vượt giới hạn; cần tuân thủ điều khoản/quyền sử dụng, xin phép hoặc chọn công cụ được phép sử dụng.
– GV yêu cầu HS nêu một nguyên tắc chung khi sử dụng phần mềm thông thường hoặc phần mềm/công cụ AI.	– HS nêu: kiểm tra quyền sử dụng, dùng khi được phép, tôn trọng tác giả và không tìm cách sử dụng trái phép.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức: phần mềm miễn phí và không miễn phí; phần mềm có bản quyền; chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép; các lí do cần tôn trọng bản quyền.	– HS lắng nghe, nhắc lại và ghi nhớ kiến thức trọng tâm.
– GV củng cố NLS: hỏi "Trước khi cài đặt hoặc sử dụng một phần mềm, em cần chú ý điều gì về quyền sử dụng?"	– HS trả lời: cần kiểm tra phần mềm có được phép sử dụng không, điều kiện/giấy phép sử dụng và không tự ý dùng trái phép.
– GV củng cố liên hệ AI: hỏi "Quy tắc tôn trọng quyền sử dụng có áp dụng với phần mềm/công cụ AI không?"	– HS trả lời có; công cụ AI cũng là sản phẩm số, cần sử dụng theo điều khoản và quyền được phép.
– GV nhận xét tinh thần, thái độ và kết quả tham gia hoạt động của HS.	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả học tập.
– GV dặn HS xem lại toàn bộ Bài 6 – SGK trang 27–29; ghi nhớ nguyên tắc "Chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền"; chuẩn bị Bài 7 "Tạo bài trình chiếu" – Tiết 1.	– HS ghi nhớ nhiệm vụ, ôn lại bài và chuẩn bị bài học tiếp theo.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 12 TIẾT: 12

CHỦ ĐỀ 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC
BÀI 7. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU (Tiết 1)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Thực hiện được thành thạo việc khởi động và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.

– Biết cách gõ chữ tiếng Việt có dấu bằng phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt; nhận biết được cách gõ theo kiểu Telex và VNI.

– Bước đầu xác định được nội dung cần có để tạo một tệp trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và có ảnh.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Nhận biết và thực hiện được cách gõ tiếng Việt; chuẩn bị được nội dung, tiêu đề và hình ảnh cho bài trình chiếu đơn giản.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học qua quan sát bảng quy tắc gõ; giao tiếp, hợp tác khi thảo luận; giải quyết vấn đề và sáng tạo khi lựa chọn nội dung cho bài trình chiếu.

– Tích hợp NLS 3.1.CB2: Xác định được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung đơn giản ở các định dạng đơn giản. Theo tài liệu tích hợp: tạo, lưu và quản lí được tệp trình chiếu đơn giản có chữ và ảnh; trọng tâm tiết 1 là hình thành kiến thức, nhận biết và chuẩn bị thao tác.

– Tích hợp AI 4.A1.2: Hiểu và giải thích được rằng AI có thể hỗ trợ gợi ý ý tưởng hoặc minh hoạ nội dung nhưng không thể thay thế tư duy, cảm xúc và sự sáng tạo của con người. HS biết dùng gợi ý AI như nguồn tham khảo, tự lựa chọn, chỉnh sửa và chịu trách nhiệm về nội dung sản phẩm.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực quan sát, luyện cách gõ và tham gia xây dựng bản thiết kế bài trình chiếu.

– Trách nhiệm: Có ý thức lựa chọn nội dung, hình ảnh phù hợp; tự quyết định và chịu trách nhiệm với nội dung sản phẩm số của mình.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu;

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV cho HS quan sát Hình 24 – SGK trang 30: hai nội dung "Cảnh đẹp quê hương" được gõ theo hai cách; yêu cầu HS đọc và nhận xét nội dung nào rõ nghĩa hơn, vì sao.	– HS quan sát Hình 24, đọc hai nội dung và nhận xét: nội dung có dấu tiếng Việt rõ nghĩa, dễ đọc và dễ hiểu hơn.
– GV hỏi: Muốn tạo bài trình chiếu bằng	– HS dự đoán: cần biết gõ tiếng Việt có

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và hình ảnh, ngoài việc biết sử dụng phần mềm trình chiếu, em còn cần biết thao tác gì?	dấu, nhập nội dung và chuẩn bị hình ảnh phù hợp.
– GV nhận xét, giới thiệu Bài 7 – Tiết 1 và nêu mục tiêu: tìm hiểu cách gõ tiếng Việt, chuẩn bị nội dung cho bài trình chiếu.	– HS lắng nghe, xác định nhiệm vụ học tập.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới	
– GV cho HS đọc nội dung SGK trang 30: để gõ được tiếng Việt trên máy tính cần có phần mềm hỗ trợ như Unikey, Vietkey, EVKey,...; cho HS quan sát Hình 25 "Một số phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt".	– HS đọc nội dung, quan sát Hình 25 và kể tên một số phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt: Unikey, Vietkey, EVKey.
– GV giới thiệu theo SGK trang 30: có hai kiểu gõ tiếng Việt phổ biến là Telex và VNI; trong Bài 7 và Bài 8, sách hướng dẫn gõ chữ và dấu tiếng Việt theo kiểu Telex.	– HS lắng nghe, nhận biết hai kiểu gõ Telex và VNI; xác định bài học tập trung vào kiểu Telex.
– GV hướng dẫn Bảng 1 – SGK trang 31 "Gõ chữ bằng kiểu Telex": â = aa, ô = oo, ê = ee, đ = dd, ă = aw, ơ = ow, ư = uw; nêu ví dụ "di choi" gõ thành "đi chơi" theo quy tắc.	– HS quan sát Bảng 1, đọc lại các cặp phím và thử nêu cách gõ một số chữ â, ô, ê, đ, ă, ơ, ư.
– GV hướng dẫn Bảng 2 – SGK trang 31 "Gõ dấu thanh trong tiếng Việt kiểu Telex": sắc = s, huyền = f, hỏi = r, ngã = x, nặng = j; lưu ý có thể gõ phím dấu thanh ở cuối từ.	– HS quan sát Bảng 2, nhắc lại phím tương ứng với năm dấu thanh và thực hiện một số ví dụ miệng.
– GV giới thiệu Bảng 3 – SGK trang 31 về cách gõ chữ và dấu thanh theo kiểu VNI để HS nhận biết thêm; nhấn mạnh bài học hiện tại sử dụng Telex theo hướng dẫn của SGK.	– HS quan sát Bảng 3, nhận biết VNI dùng các phím số để gõ chữ/dấu; phân biệt ở mức đơn giản với Telex.
– GV chốt ghi nhớ SGK trang 31: để gõ văn bản tiếng Việt cần có phần mềm gõ tiếng Việt; có hai kiểu gõ tiếng Việt phổ biến là Telex và VNI.	– HS đọc/nhắc lại nội dung ghi nhớ và ghi bài.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV giao Câu 1 – SGK trang 31: xác định phát biểu đúng về cách gõ tiếng Việt, trong đó có yêu cầu nhận biết cần cài phần mềm hỗ trợ gõ và cách gõ chữ hoa.	– HS đọc các phương án, lựa chọn phát biểu đúng và giải thích dựa trên nội dung vừa học.
– GV giao Câu 2 – SGK trang 31: "Để có từ que huong, em sẽ gõ như thế nào theo kiểu Telex?" và yêu cầu HS lựa chọn đáp án phù hợp.	– HS vận dụng Bảng 1 và Bảng 2 để xác định cách gõ đúng theo kiểu Telex.
– GV tích hợp NLS 3.1.CB2: phát phiếu	– HS lập bản thiết kế 3 trang chiếu trên

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
"Lập kế hoạch trên giấy" theo tài liệu tích hợp; yêu cầu HS vẽ 3 khung trang chiếu, xác định cho mỗi trang: tiêu đề, một câu ngắn và ảnh cần dùng.	giấy; ghi tiêu đề, câu ngắn và dự kiến hình ảnh cho từng trang.
– GV yêu cầu HS trao đổi theo cặp, kiểm tra bản thiết kế theo ba tiêu chí: nội dung ngắn gọn – có thể gõ bằng tiếng Việt – hình ảnh phù hợp với nội dung.	– HS đổi phiếu với bạn, đối chiếu ba tiêu chí, góp ý và chỉnh sửa bản thiết kế của mình.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV cho HS quan sát trước yêu cầu Nhiệm vụ ở đầu mục 2 – SGK trang 32: tạo bài trình chiếu giới thiệu về cảnh đẹp ở địa phương gồm các trang như tiêu đề, lời dẫn, hình ảnh và lời mời; yêu cầu HS đối chiếu với bản thiết kế 3 khung của mình.	– HS quan sát yêu cầu trang 32, nhận biết bài trình chiếu cần có nội dung chữ và hình ảnh; điều chỉnh bản thiết kế để phù hợp với nhiệm vụ thực hành ở tiết sau.
– GV tích hợp AI 4.A1.2 bằng "Thẻ gợi ý AI" theo tài liệu tích hợp: đưa một số gợi ý tiêu đề/câu ngắn/ảnh minh hoạ giả định do AI đề xuất; yêu cầu HS chọn hoặc từ chối từng gợi ý và giải thích sự phù hợp.	– HS xem từng gợi ý, tự quyết định chọn hoặc không chọn; giải thích vì sao gợi ý phù hợp hoặc chưa phù hợp với chủ đề bài trình chiếu.
– GV hỏi: "AI có thể gợi ý ý tưởng hoặc hình ảnh, nhưng ai là người quyết định nội dung cuối cùng của bài trình chiếu? Vì sao?"	– HS trả lời: người tạo bài trình chiếu phải tự suy nghĩ, lựa chọn, chỉnh sửa và chịu trách nhiệm; AI chỉ hỗ trợ gợi ý, không thay thế tư duy, cảm xúc và sáng tạo của con người.
– GV yêu cầu HS chỉnh lại ít nhất một chi tiết trong bản thiết kế dựa trên suy nghĩ của chính mình, không sao chép nguyên gợi ý.	– HS tự chỉnh sửa tiêu đề, câu ngắn hoặc ý tưởng hình ảnh để bản thiết kế thể hiện lựa chọn và sáng tạo của bản thân.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại kiến thức: phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt; hai kiểu gõ Telex và VNI; quy tắc gõ chữ và dấu thanh theo Telex; vai trò của bản thiết kế trước khi tạo bài trình chiếu.	– HS lắng nghe, nhắc lại các kiến thức trọng tâm.
– GV củng cố NLS 3.1.CB2: hỏi "Trước khi tạo một bài trình chiếu đơn giản, em có thể chuẩn bị nội dung bằng cách nào?"	– HS trả lời: lập kế hoạch/bản thiết kế, xác định tiêu đề, câu ngắn và hình ảnh cho từng trang chiếu.
– GV củng cố AI 4.A1.2: hỏi "Khi AI đưa ra một gợi ý cho bài trình chiếu, em cần làm gì?"	– HS trả lời: xem xét, lựa chọn hoặc từ chối, chỉnh sửa cho phù hợp và tự chịu trách nhiệm về nội dung; không phụ thuộc hoàn toàn vào AI.
– GV nhận xét tinh thần học tập; dặn HS ôn Bài 7 – mục 1 trang 30–31, xem trước mục 2 "Thực hành tạo văn bản trên trang	– HS lắng nghe, ghi nhớ nhiệm vụ; ôn quy tắc gõ Telex, xem trước nội dung thực hành và chuẩn bị bản thiết kế cho tiết sau.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
chiếu" trang 32–33 và mang bản thiết kế 3 trang để thực hành ở tiết 2.	

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 13 TIẾT: 13

CHỦ ĐỀ 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC
BÀI 7. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU (Tiết 2)

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Tạo được bài trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và có ảnh theo yêu cầu.

– Thực hiện được các thao tác nhập văn bản, tạo trang chiếu mới, chèn hình ảnh vào trang chiếu.

– Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục theo yêu cầu; biết thoát khỏi phần mềm sau khi hoàn thành.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Sử dụng phần mềm trình chiếu để tạo sản phẩm số đơn giản; phối hợp thao tác nhập chữ, thêm trang chiếu, chèn ảnh, lưu và quản lí tệp.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học trong thực hành; giao tiếp và hợp tác khi làm việc theo cặp; giải quyết vấn đề và sáng tạo khi lựa chọn, chỉnh sửa nội dung trình chiếu.

– Tích hợp NLS 3.1.CB2: Xác định được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung đơn giản ở các định dạng đơn giản. Theo tài liệu tích hợp Bài 7 – Tiết 2: HS tạo, lưu và quản lí được tệp trình chiếu đơn giản có chữ và ảnh; trọng tâm là thực hành, kiểm chứng, cải thiện sản phẩm và vận dụng.

– Tích hợp AI 4.A1.2: Hiểu và giải thích được rằng AI có thể hỗ trợ gợi ý ý tưởng hoặc minh hoạ nội dung nhưng không thể thay thế tư duy, cảm xúc và sự sáng tạo của con người. HS biết dùng gợi ý AI như nguồn tham khảo, tự lựa chọn, chỉnh sửa và chịu trách nhiệm về nội dung sản phẩm.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực thực hành, hoàn thành bài trình chiếu theo các bước.

– Trách nhiệm: Lưu tệp đúng thư mục, sử dụng máy tính đúng hướng dẫn; có ý thức kiểm tra và chịu trách nhiệm về nội dung, hình ảnh trong sản phẩm số.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu;

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4; vở ghi;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV cho HS nhắc lại: muốn gõ tiếng Việt cần có phần mềm hỗ trợ gõ; hai kiểu gõ phổ biến là Telex và VNI. GV hỏi nhanh phím gõ một số chữ và dấu thanh theo kiểu Telex.	– HS nhắc lại kiến thức tiết 1; nêu được một số quy tắc gõ chữ và dấu thanh theo kiểu Telex.
– GV yêu cầu HS lấy bản thiết kế 3 trang chiếu đã lập ở tiết 1, kiểm tra lại tiêu đề, câu ngắn và hình ảnh dự kiến dùng.	– HS lấy bản thiết kế, rà soát nội dung và hình ảnh đã chuẩn bị.
– GV giới thiệu mục tiêu tiết 2: thực hành tạo bài trình chiếu, nhập văn bản, thêm ảnh, lưu tệp đúng thư mục; kiểm tra và cải thiện sản phẩm.	– HS lắng nghe, xác định nhiệm vụ thực hành của tiết học.
Hoạt động 2: Hình thành kiến thức/kĩ năng	
– GV giao Nhiệm vụ trang 32: tạo bài trình chiếu chủ đề giới thiệu về cảnh đẹp ở địa phương với gợi ý 4 trang: Trang 1 tiêu đề, họ tên, lớp; Trang 2 liệt kê danh sách một số địa danh; Trang 3 hình ảnh về phong cảnh quê hương có chú thích; Trang 4 lời mời đến thăm.	– HS đọc nhiệm vụ, quan sát nội dung gợi ý và xác định các thành phần cần có trong bài trình chiếu.
– GV hướng dẫn Bước 1 – SGK trang 32: khởi động phần mềm trình chiếu; tạo bốn trang chiếu, gõ nội dung và chèn thêm ảnh theo mẫu Hình 26.	– HS khởi động phần mềm; tạo các trang chiếu, nhập nội dung tiếng Việt và chèn hình ảnh theo hướng dẫn.
– GV lưu ý SGK trang 32: nếu chưa xuất hiện biểu tượng gõ tiếng Việt ở góc dưới bên phải màn hình thì chuyển đổi giao chế độ gõ tiếng Anh/Việt và gõ nội dung theo kiểu Telex đã học.	– HS kiểm tra chế độ gõ tiếng Việt; chuyển chế độ khi cần và nhập nội dung có dấu bằng kiểu Telex.
– GV hướng dẫn Bước 2 – SGK trang 32–33: lưu tệp trình chiếu vào thư mục đã tạo ở Bài 5; chọn File → Save, cửa sổ Save As xuất hiện; chọn đúng thư mục, gõ tên tệp và nháy Save theo Hình 27.	– HS chọn File → Save; chọn đúng thư mục đã tạo ở Bài 5, nhập tên tệp và nháy Save để lưu bài trình chiếu.
– GV hướng dẫn Bước 3 – SGK trang 33: nháy nút đóng để thoát khỏi phần mềm sau khi đã lưu tệp.	– HS kiểm tra tệp đã lưu, sau đó thực hiện thao tác thoát khỏi phần mềm đúng cách.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV giao bài Luyện tập 1 trang 33: "Để có từ khiem toon, em sẽ gõ như thế nào theo kiểu Telex?"; yêu cầu HS vận dụng quy tắc gõ đã học để chọn cách gõ đúng.	– HS vận dụng quy tắc Telex, lựa chọn cách gõ phù hợp và giải thích.
– GV giao bài Luyện tập 2 trang 33: tạo bài trình chiếu chủ đề giới thiệu về trường	– HS dựa vào gợi ý để xác định nội dung các trang và thực hành tạo bài trình chiếu

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
em theo gợi ý: Trang 1 tên trường, địa chỉ; Trang 2 ảnh trường; Trang 3 hoạt động văn nghệ; Trang 4 tình cảm của em với trường.	giới thiệu về trường em.
– GV tích hợp NLS 3.1.CB2 theo tài liệu: tổ chức thực hành theo cặp, tạo tối đa 3 trang chiếu; một HS thao tác, một HS đối chiếu bản thiết kế; sau đó đổi vai. GV yêu cầu lưu đúng thư mục.	– HS làm việc theo cặp: một em thao tác, một em kiểm tra theo bản thiết kế; đổi vai để cùng thực hiện; tạo tối đa 3 trang chiếu và lưu đúng thư mục.
– GV phát phiếu kiểm tra: đúng nội dung – chữ tiếng Việt rõ ràng – ảnh phù hợp – tệp lưu đúng thư mục; yêu cầu HS tự kiểm chứng và cải thiện sản phẩm trước khi báo cáo.	– HS đối chiếu sản phẩm với phiếu kiểm tra, phát hiện điểm chưa phù hợp và chỉnh sửa trước khi trình bày.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV giao nhiệm vụ Vận dụng trang 33: tạo bài trình chiếu gồm 4 trang giới thiệu về môn thể thao em yêu thích theo gợi ý: tên môn thể thao; hình ảnh minh hoạ; cách chơi; lợi ích khi chơi môn thể thao.	– HS lựa chọn môn thể thao yêu thích, xác định nội dung và hình ảnh cho từng trang chiếu; thực hành tạo sản phẩm nếu thời gian cho phép.
– GV tổ chức "Phòng tranh" theo tài liệu tích hợp: các cặp/nhóm giới thiệu sản phẩm, nêu rõ phần nào do mình tự quyết định, phần nào có tham khảo gợi ý AI và đã chỉnh sửa ra sao.	– HS trình bày sản phẩm; chỉ ra nội dung do mình tự lựa chọn và nội dung có tham khảo gợi ý AI; nêu cách mình đã thay đổi/chỉnh sửa gợi ý.
– GV tích hợp AI 4.A1.2: hỏi "Nếu AI gợi ý một tiêu đề, câu giới thiệu hoặc hình ảnh, em có cần dùng nguyên như vậy không? Vì sao?"	– HS trả lời: không cần dùng nguyên; phải xem xét sự phù hợp, tự lựa chọn và chỉnh sửa vì AI chỉ hỗ trợ, không thay thế tư duy và sáng tạo của con người.
– GV yêu cầu HS nêu một điểm mình đã tự cải thiện trong sản phẩm sau khi kiểm tra hoặc sau góp ý của bạn.	– HS nêu một thay đổi cụ thể về nội dung, cách diễn đạt hoặc hình ảnh và giải thích lí do chỉnh sửa.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV hệ thống lại quy trình: khởi động phần mềm → tạo trang chiếu → gõ nội dung tiếng Việt → chèn ảnh → lưu đúng thư mục → kiểm tra → thoát phần mềm.	– HS nhắc lại theo đúng trình tự các bước tạo và lưu bài trình chiếu.
– GV củng cố NLS 3.1.CB2: hỏi "Làm thế nào để biết sản phẩm số của em đã được tạo và lưu đúng yêu cầu?"	– HS trả lời: kiểm tra nội dung, chữ, hình ảnh, tên tệp và thư mục lưu; chỉnh sửa nếu còn thiếu hoặc chưa phù hợp.
– GV củng cố AI 4.A1.2: hỏi "Khi tham khảo gợi ý của AI, trách nhiệm của người tạo bài trình chiếu là gì?"	– HS trả lời: tự kiểm tra, lựa chọn, chỉnh sửa và chịu trách nhiệm về nội dung cuối cùng; không phụ thuộc hoàn toàn vào AI.
– GV nhận xét kết quả thực hành; dặn HS xem lại Bài 7 – SGK trang 30–33, hoàn	– HS lắng nghe, tự đánh giá kết quả, ghi nhớ nhiệm vụ và chuẩn bị bài tiếp theo.

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
thiện sản phẩm nếu cần và chuẩn bị Bài 8 "Định dạng văn bản trên trang chiếu" – Tiết 1.	

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……

TUẦN 17 TIẾT: 17

ÔN TẬP HỌC KÌ I

I. Yêu cầu cần đạt:

1. Kiến thức

– Hệ thống và củng cố các kiến thức trọng tâm đã học trong học kì I từ Bài 1 đến Bài 9 theo PPCT: phần cứng và phần mềm máy tính; gõ bàn phím đúng cách; thông tin trên trang web; tìm kiếm thông tin trên Internet; cây thư mục/thao tác với tệp và thư mục; sử dụng phần mềm khi được phép; tạo bài trình chiếu; định dạng văn bản trên trang chiếu; hiệu ứng chuyển trang.

– Nhận biết, giải thích và vận dụng được các quy tắc sử dụng máy tính, Internet, phần mềm và bài trình chiếu trong những tình huống quen thuộc.

– Củng cố quy trình tìm kiếm thông tin, tổ chức dữ liệu, tạo và chỉnh sửa sản phẩm trình chiếu đơn giản.

2. Năng lực

– Năng lực tin học: Nhận biết phần cứng/phần mềm; gõ bàn phím đúng cách; nhận dạng thông tin và siêu liên kết trên trang web; tìm kiếm thông tin bằng từ khoá; tổ chức tệp/thư mục; tôn trọng quyền sử dụng phần mềm; tạo, định dạng và thêm hiệu ứng cho bài trình chiếu.

– Năng lực chung: Tự chủ và tự học khi hệ thống kiến thức; giao tiếp, hợp tác khi làm việc nhóm; giải quyết vấn đề và sáng tạo khi xử lí tình huống và hoàn thiện sản phẩm số.

– Tích hợp NLS học kì I theo các bài đã soạn/tài liệu đính kèm: 4.1.CB2 (Bài 1 – bảo vệ thiết bị và nội dung số); Bài 2 tích hợp sử dụng bàn phím/công cụ số đúng thao tác nhưng tài liệu hiện không nêu mã riêng; 1.2.CB2 (Bài 3 – đánh giá độ tin cậy, chính xác của nguồn); 1.1.CB2 (Bài 4 – tìm dữ liệu/thông tin bằng tìm kiếm đơn giản); 1.3.CB2 (Bài 5 – tổ chức, lưu trữ, truy xuất dữ liệu); Bài 6 tích hợp bản quyền/giấy phép số nhưng tài liệu hiện không nêu mã riêng; 3.1.CB2 (Bài 7–9 – tạo và chỉnh sửa nội dung số đơn giản).

– Tích hợp AI học kì I theo các bài đã soạn/tài liệu đính kèm: 4.A1.1 (Bài 1 – nhận biết AI hỗ trợ con người); Bài 2 liên hệ AI hỗ trợ nhập thông tin nhưng tài liệu hiện không nêu mã riêng; 4.B2.1 (Bài 3 – bảo vệ thông tin cá nhân khi dùng AI); 4.A1.2 (Bài 4, 7, 8, 9 – AI hỗ trợ nhưng người học phải tự suy nghĩ, kiểm tra, lựa chọn và sáng tạo); 4.D2.1 (Bài 5 – dữ liệu/sản phẩm cần được con người kiểm tra, cải thiện); Bài 6 liên hệ quyền sử dụng công cụ AI nhưng tài liệu hiện không nêu mã riêng.

3. Phẩm chất

– Chăm chỉ: Tích cực ôn tập, tham gia trò chơi, thảo luận và hoàn thành nhiệm vụ.

– Trách nhiệm: Sử dụng thiết bị, Internet và phần mềm an toàn, đúng quy định; kiểm tra thông tin và sản phẩm số; tôn trọng bản quyền.

II. Đồ dùng dạy học:

1. Giáo viên:

– SGK Tin học 4 – Kết nối tri thức với cuộc sống; máy tính, máy chiếu; phần mềm trình chiếu; phiếu ôn tập, thẻ câu hỏi, thẻ Đúng/Sai.

– Một tệp trình chiếu ngắn để HS nhận biết thao tác tạo trang, định dạng và hiệu ứng; phiếu tình huống NLS/AI.

2. Học sinh:

– SGK Tin học 4, vở ghi, bút;

III. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

Hoạt động của Giáo viên	Hoạt động của Học sinh
Hoạt động 1: Mở đầu – Khởi động, kết nối	
– GV tổ chức trò chơi "9 ô cửa học kì I", mỗi ô mang tên một bài từ Bài 1 đến Bài 9; HS chọn ô và nói một từ khoá/nội dung đã học.	– HS lần lượt chọn ô, nêu một kiến thức hoặc thao tác tiêu biểu của bài tương ứng.
– GV đưa 5 từ khoá: phần cứng – siêu liên kết – từ khoá tìm kiếm – thư mục – hiệu ứng chuyển trang; yêu cầu HS ghép với bài học phù hợp.	– HS ghép: phần cứng → Bài 1; siêu liên kết → Bài 3; từ khoá tìm kiếm → Bài 4; thư mục → Bài 5; hiệu ứng chuyển trang → Bài 9.
– GV nhận xét và nêu mục tiêu: hệ thống kiến thức Bài 1–9, luyện xử lí tình huống và chuẩn bị cho kiểm tra cuối học kì I.	– HS lắng nghe, xác định nhiệm vụ ôn tập.
Hoạt động 2: Hệ thống kiến thức	
– GV ôn Bài 1 – "Phần cứng và phần mềm máy tính", SGK trang 5–9: yêu cầu HS phân biệt phần cứng, phần mềm; nêu ví dụ và cách sử dụng máy tính để tránh gây lỗi/hư hỏng phần cứng, phần mềm.	– HS phân biệt: phần cứng là các bộ phận vật lí có thể nhìn thấy/chạm vào; phần mềm là chương trình; nêu ví dụ và quy tắc bảo vệ thiết bị, nội dung số.
– GV ôn Bài 2 – "Gõ bàn phím đúng cách", SGK trang 10–13: hỏi lợi ích của gõ đúng cách; yêu cầu mô phỏng đặt tay và gõ hàng phím số, sau khi gõ đưa ngón tay về vị trí xuất phát.	– HS nêu lợi ích gõ nhanh, chính xác; mô phỏng đặt tay, chọn đúng ngón phụ trách phím số và đưa ngón về vị trí xuất phát.
– GV ôn Bài 3 – "Thông tin trên trang web", SGK trang 14–17: yêu cầu kể các loại thông tin trên trang web và dấu hiệu của siêu liên kết; nhắc kiểm tra nguồn thông tin.	– HS nêu văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, siêu liên kết; nêu dấu hiệu con trỏ hình bàn tay và tác dụng mở/chuyển tới nội dung khác; nhắc kiểm tra nguồn/tác giả.
– GV ôn Bài 4 – "Tìm kiếm thông tin trên Internet", SGK trang 18–21: cho yêu cầu "Tìm thông tin về Hồ Gươm", hỏi từ khoá và các bước tìm kiếm.	– HS chọn từ khoá phù hợp; nêu quy trình: xác định từ khoá → mở/truy cập máy tìm kiếm → nhập từ khoá → xem kết quả → chọn siêu liên kết phù hợp.

– GV ôn Bài 5 – "Cây thư mục/Thao tác với tệp và thư mục", SGK trang 22–26: đưa sơ đồ cây thư mục và thẻ lệnh tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá; yêu cầu HS dự đoán kết quả thao tác.	– HS đọc cây thư mục, nhận biết vị trí tệp/thư mục; phân biệt sao chép và di chuyển; dự đoán kết quả và nêu cần cẩn thận để tránh mất/thay đổi dữ liệu.
– GV ôn Bài 6 – "Sử dụng phần mềm khi được phép", SGK trang 27–29: hỏi sự khác nhau giữa phần mềm miễn phí và không miễn phí; nêu tình huống phần mềm hết hạn và yêu cầu chọn cách xử lí.	– HS phân biệt phần mềm miễn phí/không miễn phí; nêu phần mềm vẫn là sản phẩm có bản quyền; chọn dùng phần mềm khi được phép hoặc phần mềm miễn phí phù hợp, không tìm cách sử dụng trái phép.
Hoạt động 3: Luyện tập, thực hành	
– GV ôn Bài 7 – "Tạo bài trình chiếu", SGK trang 30–33: yêu cầu HS nêu phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt, hai kiểu gõ phổ biến; nhắc quy tắc Telex và trình tự tạo – nhập nội dung – chèn ảnh – lưu bài trình chiếu.	– HS nêu Unikey/Vietkey/EVKey; Telex và VNI; nhắc một số quy tắc Telex và trình tự tạo, nhập chữ, chèn ảnh, lưu tệp.
– GV ôn Bài 8 – "Định dạng văn bản trên trang chiếu", SGK trang 34–38: đưa các biểu tượng Font, Size, Bold, Italic, Underline, Font Color, Bullets; yêu cầu ghép với chức năng và nêu quy trình định dạng.	– HS ghép đúng biểu tượng với chức năng; nêu quy trình: chọn phần văn bản → chọn lệnh định dạng phù hợp → kiểm tra kết quả → lưu tệp.
– GV ôn Bài 9 – "Hiệu ứng chuyển trang", phần đã học trước ôn tập ở SGK trang 39–40: hỏi tác dụng, dải lệnh và quy tắc mỗi trang chiếu chỉ có một kiểu hiệu ứng chuyển trang tại một thời điểm.	– HS nêu hiệu ứng giúp chuyển trang sinh động; chọn dải Transitions; nhắc mỗi trang chỉ dùng một kiểu hiệu ứng chuyển trang tại một thời điểm.
– GV tích hợp NLS 3.1.CB2: cho HS quan sát một trang chiếu mẫu và yêu cầu đề xuất 3 chỉnh sửa để sản phẩm rõ ràng hơn: nội dung/chữ, định dạng, hiệu ứng.	– HS đề xuất và giải thích các chỉnh sửa; ưu tiên nội dung rõ, chữ dễ đọc, hình ảnh phù hợp và hiệu ứng vừa phải.
– GV yêu cầu HS sắp xếp các thẻ thành quy trình hoàn thiện sản phẩm: lập nội dung → tạo trang chiếu → gõ/chèn ảnh → định dạng → thêm hiệu ứng → xem lại → lưu.	– HS sắp xếp đúng quy trình, trao đổi và tự sửa nếu thứ tự chưa hợp lí.
Hoạt động 4: Vận dụng, trải nghiệm	
– GV đưa tình huống 1: một trang web/công cụ AI yêu cầu nhập họ tên, số điện thoại, địa chỉ, mật khẩu hoặc ảnh riêng tư. GV liên hệ Bài 3 – NLS 1.2.CB2 và AI 4.B2.1.	– HS nhận diện thông tin cá nhân; nêu không tùy tiện cung cấp, cần dừng lại và hỏi/báo người lớn hoặc GV khi chưa chắc chắn.
– GV đưa tình huống 2: AI trả lời nhanh một câu hỏi tìm kiếm. GV liên hệ Bài 4 – NLS 1.1.CB2 và AI 4.A1.2; hỏi HS có nên	– HS trả lời không; cần tìm/đối chiếu nguồn, tự đọc, kiểm tra và diễn đạt bằng hiểu biết của mình.

chép ngay không.	
– GV đưa tình huống 3: dữ liệu trong các thư mục đặt tên lộn xộn, trùng lặp. GV liên hệ Bài 5 – NLS 1.3.CB2 và AI 4.D2.1; yêu cầu đề xuất cách cải thiện.	– HS đề xuất sắp xếp thư mục rõ ràng, đặt tên phù hợp, xoá/di chuyển/sao chép cẩn thận; nêu dữ liệu được tổ chức, kiểm tra tốt sẽ hữu ích hơn cho con người và hệ thống AI.
– GV đưa tình huống 4: AI gợi ý một bài trình chiếu có quá nhiều màu, chữ và hiệu ứng. GV liên hệ Bài 7–9 – NLS 3.1.CB2 và AI 4.A1.2; yêu cầu HS quyết định sử dụng hay chỉnh sửa.	– HS không dùng máy móc; tự chọn, chỉnh sửa hoặc từ chối gợi ý; ưu tiên rõ ràng, phù hợp nội dung và tự chịu trách nhiệm về sản phẩm.
– GV nhắc Bài 1 và Bài 6: bảo vệ thiết bị/nội dung số; tôn trọng bản quyền và quyền sử dụng phần mềm/công cụ AI.	– HS nêu một việc bảo vệ thiết bị/nội dung số và một nguyên tắc sử dụng phần mềm/công cụ AI đúng quyền.
Hoạt động 5: Củng cố – dặn dò	
– GV tổ chức "9 câu chốt – 9 bài": mỗi bài một câu hỏi ngắn, yêu cầu HS trả lời nhanh nội dung trọng tâm.	– HS trả lời lần lượt, tự đối chiếu và bổ sung kiến thức còn thiếu.
– GV hệ thống các nhóm kiến thức cần ôn: Máy tính và em (Bài 1–2); Mạng máy tính và Internet (Bài 3); Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin (Bài 4–5); Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số (Bài 6); Ứng dụng tin học (Bài 7–9 phần đã học).	– HS ghi nhớ cấu trúc nội dung học kì I và xác định phần mình cần ôn thêm.
– GV củng cố NLS/AI: yêu cầu HS nêu 4 nguyên tắc: bảo vệ thiết bị/dữ liệu; kiểm tra nguồn; bảo vệ thông tin cá nhân; dùng AI để hỗ trợ nhưng phải tự suy nghĩ và kiểm tra.	– HS nhắc lại 4 nguyên tắc và nêu một ví dụ vận dụng trong học tập.
– GV nhận xét; dặn HS ôn SGK Bài 1–9 trong phạm vi đã học trước tiết ôn tập, xem lại câu hỏi Luyện tập/Vận dụng và các thao tác thực hành; chuẩn bị kiểm tra cuối học kì I ở Tuần 18 – Tiết 18.	– HS lắng nghe, ghi nhớ phạm vi ôn tập, tự lập kế hoạch xem lại bài và chuẩn bị kiểm tra.

4. Điều chỉnh sau bài dạy (nếu có).

……

……