

BÀI 4. LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH (3 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Biết cầm chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột.
- Khởi động, tắt được máy tính đúng cách; kích hoạt được phần mềm ứng dụng; nêu được ví dụ về thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị, phần mềm.
- Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính; biết vị trí phù hợp của màn hình; nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế, sử dụng máy tính quá lâu; nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.
- Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Máy tính để bàn, chuột máy tính.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phần Khởi động và các mục 1, 2, 3 phần Khám phá.
- Tiết 2: Các mục 4, 5 phần Khám phá và phần Luyện tập.
- Tiết 3 (thực hành): Phần Thực hành và phần Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, phát biểu, thảo luận để giúp bạn Chim Cánh Cụt biết cách khởi động được máy tính.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV có thể tổ chức cho HS suy nghĩ và thảo luận nhóm 2, hướng dẫn bạn Chim Cánh Cụt biết cách khởi động máy tính.

👉 Sản phẩm

- HS nêu suy nghĩ của các em về cách khởi động máy tính giúp đỡ giúp bạn Chim Cánh Cụt. Cách khởi động của HS có thể chưa đầy đủ, chưa đúng thứ tự thực hiện.
- HS phát biểu, thảo luận, hào hứng bước vào bài học.



1. Khởi động máy tính

◎ Mục tiêu

Biết khởi động máy tính đúng cách.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS xem Hình 2, Hình 3 trong SGK, phát biểu trước lớp nhắc lại các bước khởi động máy tính đúng cách.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu và nêu lại các bước khởi động máy tính ở Hình 2, Hình 3 trong SGK.

– Nếu có máy tính để bàn ở trên lớp, GV gọi HS lên thực hành khởi động máy tính, chỉ ra nút nguồn trên thân máy và nút nguồn màn hình; GV hướng dẫn HS nhận biết khi nào máy tính khởi động xong để sẵn sàng làm việc.

↳ Sản phẩm

HS nêu được các bước khởi động máy tính đúng cách.

2. Sử dụng chuột máy tính

◎ Mục tiêu

Biết cách cầm chuột máy tính đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc, quan sát Hình 4, 5, 6 trong SGK để nêu tên, vị trí các nút chuột; nêu vị trí đặt chuột, cách cầm chuột.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV sử dụng chuột máy tính thật và yêu cầu HS chỉ và nêu tên từng nút chuột.

– GV yêu cầu HS quan sát Hình 5 trong SGK (hoặc bộ máy tính để bàn thật) chỉ ra vị trí đặt chuột máy tính, những lưu ý về chỗ đặt chuột (mặt phẳng nằm ngang và có đủ rộng để di chuyển chuột).

– GV yêu cầu HS nêu và thực hiện minh họa cầm chuột máy tính đúng cách. GV minh họa một số cách cầm chuột sai (đặt sai ngón tay vào nút chuột, sử dụng tay trái, cổ tay không thẳng với bàn tay, ...). GV đặt các câu hỏi để HS trả lời, ví dụ như: ngón trỏ đặt ở đâu, ngón giữa đặt ở đâu? Giữ chuột bằng các ngón tay nào? ... GV cũng có thể tổ chức trò chơi đơn giản như đưa ra câu hỏi về vị trí các ngón tay đặt lên các bộ phận của chuột để HS trả lời bằng cách giơ đúng ngón tay cần đặt lên bộ phận được hỏi.

Lưu ý: Đối với HS thuận tay trái thì hướng dẫn HS tập sử dụng chuột bằng tay phải. Tuy nhiên, HS vẫn có thể sử dụng chuột bằng tay trái, khi đó cần đặt chuột ở bên trái bàn phím và hoán đổi chức năng của nút chuột trái, phải.

Hoạt động

Sau khi đã tìm hiểu về các nút chuột, cách cầm chuột ở hoạt động Đọc, HS quan sát *Hình 7 trong SGK* để chỉ ra cách cầm chuột đúng, sai và nêu lí do.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Hướng dẫn HS quan sát ngón tay đặt lên nút chuột đã đúng hay chưa, dùng bàn tay phải hay tay trái, cổ tay đã thẳng với bàn tay chưa, ...

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để nêu các thao tác với chuột và cách thực hiện từng thao tác.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV minh họa cách thực hiện từng thao tác với chuột máy tính (vật thật) và gọi HS lên thực hiện thao tác để các HS khác theo dõi.

– Nếu có điều kiện về thiết bị, GV thực hành minh họa thao tác để HS quan sát thao tác di chuyển chuột trên mặt phẳng và kết quả là sự di chuyển con trỏ chuột tương ứng trên màn hình; sự di chuyển tương ứng của trang web, trang văn bản khi thực hiện thao tác lần nút cuộn chuột tiến, lùi; kết quả thực hiện thao tác nhấp chuột để chọn biểu tượng chương trình, nhấp đúp chuột để mở chương trình; kéo thả chuột để di chuyển biểu tượng trên màn hình nền; nhấp phải chuột để mở bảng chọn ngữ cảnh. Chú ý, việc thực hiện thao tác minh họa chỉ để HS biết các thao tác với chuột khác nhau thì có kết quả khác nhau, không nên giới thiệu sâu về biểu tượng, mở hay đóng chương trình, bảng chọn ngữ cảnh, ...

Lưu ý: trong Chương trình giáo dục môn Tin học năm 2018 không yêu cầu thao tác lần nút cuộn chuột. Tuy nhiên, GV có thể giới thiệu thêm thao tác này bằng cách sử dụng ngón trỏ hoặc ngón giữa để lần nút cuộn tiến hoặc lùi. HS sẽ được thực hành sử dụng nút cuộn chuột ở Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính (nếu bài này được lựa chọn dạy học).

Hoạt động

Dưới sự hỗ trợ của GV, HS tự tóm tắt được cách cầm chuột, các thao tác với chuột.

Sản phẩm

– HS gọi được tên và chỉ ra được vị trí của từng nút chuột; nêu được vị trí đặt chuột; nêu được tên các thao tác với chuột và biết cách thực hiện từng thao tác.

– HS nêu được cách cầm chuột ở *Hình 7a trong SGK* là sai vì ngón tay trỏ đặt vào nút phải chuột; *Hình 7b trong SGK* sai do dùng tay trái cầm chuột; *Hình 7c trong SGK* là cách cầm chuột đúng vì ngón trỏ đặt lên nút trái, ngón giữa đặt lên nút phải, cổ tay thẳng với bàn tay, ...

3. Tắt máy tính

◎ Mục tiêu

Biết tắt máy tính đúng cách.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để nêu các bước tắt máy tính đúng cách và phát biểu, thảo luận để trả lời câu hỏi của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu nội dung *Hình 8 trong SGK* và nêu các bước tắt máy tính đúng cách; hỏi HS trước khi tắt máy tính cần làm gì, có nên tắt máy tính bằng cách nhấn giữ nút nguồn trên thân máy hay nguồn điện hay không và lí do.

– GV nhắc nhở HS máy tính là hệ thống rất tinh vi, phức tạp, cần thực hiện tắt máy tính đúng cách để tránh máy tính bị hư hỏng, mất thông tin trong máy tính.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, trả lời của HS, GV dẫn dắt để HS chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

↳ Sản phẩm

HS nêu được và biết cách thực hiện các bước tắt máy tính đúng cách; nêu được nếu tắt máy tính không đúng cách như nhấn giữ nút nguồn trên thân máy hoặc ngắt nguồn điện sẽ làm mất thông tin, hư hỏng máy tính.

4. Tư thế ngồi làm việc với máy tính

◎ Mục tiêu

Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính; biết vị trí phù hợp của màn hình, nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế, sử dụng máy tính quá lâu, nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 9 trong SGK* để phát biểu, mô tả về tư thế ngồi làm việc với máy tính và vị trí của màn hình, nêu một số tác hại khi ngồi không đúng tư thế.

Hoạt động

HS làm bài tập, chỉ ra phương án đúng, sai và giải thích lí do đúng, sai của từng phương án lựa chọn.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, trao đổi của HS, GV hỗ trợ để HS tự tóm tắt kiến thức như ghi tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV đặt câu hỏi để HS trả lời về tư thế lưng, vị trí đặt tay, chân, mắt, khoảng cách giữa mắt và màn hình; hướng chiếu của ánh sáng đối với màn hình, mắt; thời gian làm việc liên tục với máy tính đối với trẻ em; những tác hại khi ngồi không đúng tư thế, làm việc liên tục quá lâu với máy tính, để ánh sáng chiếu trực tiếp vào mắt, màn hình.

– GV yêu cầu HS lựa chọn phương án và nêu lí do lựa chọn phương án đó.

Sản phẩm

– HS nêu được tư thế ngồi đúng và những tác hại khi ngồi không đúng tư thế, làm việc liên tục quá lâu với máy tính, để ánh sáng chiếu trực tiếp vào mắt, màn hình như trong SGK.

– Ở Bài tập 1, HS nêu được ngồi thẳng lưng giúp tránh cong vẹo cột sống, giữ khoảng cách từ mắt đến màn hình là 50 – 80 cm giúp tránh cận thị, vai thả lỏng và tay đặt ngang bàn phím giúp tránh đau mỏi vai, tay, cổ. Từ đó chọn D là phương án đúng nhất. Ở Bài tập 2, HS ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt sẽ dẫn đến chói mắt, mỏi mắt, hồng mắt, từ đó chọn D là phương án đúng nhất.

5. An toàn về điện

Mục tiêu

Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận để ghép câu nhắc nhở về an toàn điện với mỗi tình huống trong Hình 10 trong SGK.

Hoạt động

GV nhắc nhở HS thực hiện quy tắc an toàn về điện như tại hộp Ghi nhớ.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV hướng dẫn HS đọc các câu nhắc nhở trước rồi tìm hình phù hợp. Ví dụ, ở hình nào bạn nhỏ đang dùng khăn ướt để lau máy tính? Ở hình nào bạn nhỏ đang dùng tay ướt chạm vào máy tính?

– GV có thể nêu một số trường hợp bị tai nạn về điện để nhắc nhở HS, ví dụ như điện thoại phát nổ khi vừa sạc pin vừa sử dụng điện thoại; lỡ làm đổ nước vào máy tính làm chập mạch điện dẫn đến hỏng máy, ...

Sản phẩm

– HS ghép được câu nhắc nhở an toàn về điện với hình trong SGK tương ứng: 1 – Hình 10b; 2 – Hình 10a; 3 – Hình 10d; 4 – Hình 10c; 5 – Hình 10g; 6 – Hình 10e.

– HS nhận thấy sự cần thiết phải thực hiện quy tắc an toàn về điện.



HS làm việc nhóm, cá nhân, phát biểu, bảo vệ ý kiến để hoàn thành các Bài tập 1, 2, 3.

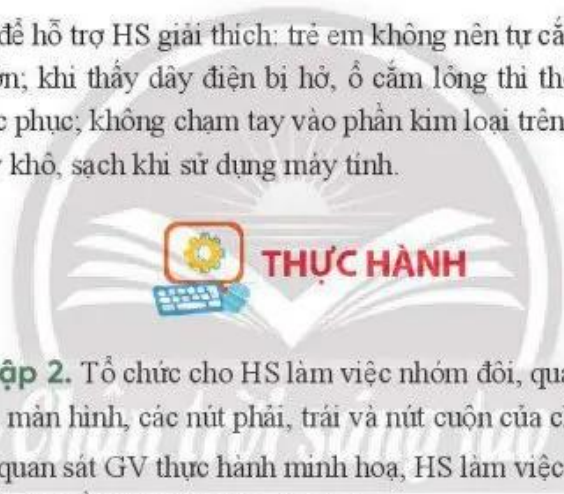
Bài tập 1. Tư thế đúng khi làm việc với máy tính là *Hình 11 trong SGK* và chỉ ra được lí do các hình còn lại là sai tư thế.

Lưu ý: GV gợi ý để HS quan sát, nhận xét về tư thế lưng, vị trí đặt tay, chân, tầm của mắt so với màn hình, ...

Bài tập 2. HS sắp xếp được các bước tắt máy tính đúng quy cách lần lượt là: C, A, B, D.

Bài tập 3. HS nêu được các việc không nên làm là A, B, các việc nên làm là C, D và giải thích lí do.

Lưu ý: GV gợi ý để hỗ trợ HS giải thích: trẻ em không nên tự cắm phích cắm vào ổ điện mà cần nhờ người lớn; khi thấy dây điện bị hở, ổ cắm lỏng thì thông báo cho người lớn, không được tự ý khắc phục; không chạm tay vào phần kim loại trên máy tính vì có thể sẽ bị điện giật; nên giữ tay khô, sạch khi sử dụng máy tính.



Bài tập 1 và Bài tập 2. Tổ chức cho HS làm việc nhóm đôi, quan sát và chỉ ra vị trí nút nguồn trên thân máy, màn hình, các nút phải, trái và nút cuộn của chuột máy tính.

Bài tập 3. Sau khi quan sát GV thực hành minh họa, HS làm việc nhóm đôi hoặc cá nhân thực hiện lần lượt các yêu cầu Thực hành a, b, c, d.

Bài tập 4. HS thực hiện đóng phần mềm Paint theo hướng dẫn ở *Hình 13 trong SGK* và thực hiện các bước tắt máy tính đúng cách đã biết ở tiết học trước.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV hướng dẫn, hỗ trợ HS xác định vị trí nút nguồn trên màn hình, thân máy tính các em đang sử dụng.

– GV thực hành minh họa các mục a, b, c của Bài tập 3 để HS quan sát, làm theo. GV có thể minh họa, hướng dẫn thêm về thao tác lăn nút cuộn chuột. GV theo dõi, hướng dẫn thêm cho các nhóm HS thực hành.

Lưu ý: GV tích hợp nội dung phần Vận dụng trong quá trình thực hành GV yêu cầu HS quan sát, điều chỉnh cho nhau để ngồi đúng tư thế làm việc với máy tính, cầm chuột đúng cách.

↳ Sản phẩm

- HS xác định được vị trí nút nguồn trên thân máy, màn hình; gọi được đúng tên của từng nút chuột.
- Thực hiện được việc ngồi đúng tư thế làm việc với máy tính, cầm chuột đúng cách.
- Thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột để khởi động phần mềm Paint, chọn công cụ vẽ và thực hiện vẽ hình đơn giản, đóng phần mềm Paint (không lưu tệp).
- Thực hiện được thao tác khởi động, tắt máy tính đúng cách.



Ở phần Thực hành, HS đã quan sát, chỉnh sửa cho nhau về tư thế ngồi làm việc với máy tính, cách cầm chuột. Do vậy ở phần Vận dụng này, GV tổ chức để HS nêu lại những lỗi thường mắc phải khi ngồi làm việc với máy tính, cầm chuột máy tính. Thông qua đó, GV nhắc nhở HS lưu ý rèn luyện để tạo thói quen ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, cầm chuột đúng cách.

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

- Đối với đối tượng HS mới bắt đầu làm quen với máy tính thì yêu cầu thao tác với chuột máy tính chỉ cần ở mức HS thực hiện được thao tác, có thể ban đầu chưa đúng, chưa chính xác, chưa nhanh. Sau bài học này, GV có thể lựa chọn Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính để rèn luyện thao tác với chuột cho HS.

- Ngoài nội dung tiết 3 (Thực hành và Vận dụng) phải được dạy trên phòng thực hành tin học, nếu có điều kiện thì nên dạy tiết 1 ở trên phòng máy. Khi đó, GV sẽ tích hợp Bài 1 (quan sát và chỉ ra vị trí nút nguồn trên thân máy, màn hình) và Bài 2 (chỉ ra nút phải, nút trái, nút cuộn chuột) của phần Thực hành vào tiết 1. Ở tiết thực hành, GV bổ sung yêu cầu vẽ hình trên phần mềm Paint để HS được luyện tập thêm các thao tác với chuột.

- Nội dung bài học có ý nghĩa rất quan trọng đối với sức khỏe của HS nên GV chú ý nhắc nhở để HS có ý thức tự giác rèn luyện, thực hiện, nhất là những quy tắc an toàn về điện.

BÀI 5. TẬP GÕ BÀN PHÍM (4 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím.
- Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng cơ sở, hàng trên và hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy chiếu, máy tính được cài đặt phần mềm RapidTyping (biểu tượng phần mềm RapidTyping được đặt trên màn hình nền).
- Phòng thực hành tin học với các máy tính được cài đặt phần mềm RapidTyping (biểu tượng phần mềm RapidTyping được đặt trên màn hình nền).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: Phần Khởi động và các mục 1, 2 phần Khám phá.
- Tiết 2: Các mục 3, 4, 5 phần Khám phá và phần Luyện tập.
- Tiết 3, 4: Các phần Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC



KHỞI ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc SGK, phát biểu và thảo luận về lí do Ermolin có thể đánh máy nhanh.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV giới thiệu sơ qua về cuộc thi “Người đánh máy nhanh nhất thế giới” (Ultimate Typing Championship). Cuộc thi này được tổ chức tại Mỹ để tìm ra người gõ bàn phím máy tính nhanh và chính xác nhất thế giới. Năm 2020, Ermolin mới chỉ có 17 tuổi, đã là người giành chiến thắng với thành tích là 233 từ/1 phút.

– GV có thể sưu tầm video về người vô địch của cuộc thi này và chiếu cho HS xem.

– GV giới thiệu cho HS: Kỹ năng gõ bàn phím là rất quan trọng với người dùng máy tính. Gõ nhanh, chính xác giúp nâng cao hiệu quả làm việc. Luyện tập gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp tăng tốc độ gõ, độ chính xác khi gõ phím và không bị đau, mỏi tay.

👉 Sản phẩm

- HS nhận thấy sự cần thiết phải học cách gõ bàn phím đúng cách.
- HS hăng hái phát biểu ý kiến, hào hứng vào bài học mới.