

PHẦN 1.

NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG

I. GIỚI THIỆU MÔN HỌC

1. Mục tiêu chung

Chương trình môn Tin học góp phần hình thành, phát triển những phẩm chất chủ yếu và năng lực chung đã được xác định trong Chương trình tổng thể, đồng thời góp phần chủ yếu hình thành, phát triển năng lực tin học gồm năm thành phần năng lực sau đây:

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

Môn Tin học trang bị cho học sinh (HS) hệ thống kiến thức tin học phổ thông gồm ba mạch kiến thức hoà quyện:

– Học văn số hoá phổ thông (DL) nhằm giúp HS hoà nhập với xã hội hiện đại, sử dụng được các thiết bị số và phần mềm cơ bản thông dụng một cách có đạo đức, văn hoá và tuân thủ pháp luật.

– Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) nhằm giúp HS sử dụng và áp dụng hệ thống máy tính giải quyết vấn đề thực tế một cách hiệu quả và sáng tạo.

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

– Trong quá trình HS thực hành với máy tính, giáo viên (GV) cần bao quát lớp, quan sát và hỗ trợ kịp thời đối với các HS gặp khó khăn trong việc hoàn thành bài tập thực hành với máy tính. GV cần tôn trọng và công bằng trong việc phân công việc sử dụng máy tính để hoàn thành bài tập (đối với những nơi HS dùng chung máy tính), bảo đảm thời gian HS sử dụng máy tính là như nhau. GV cũng cần kiểm tra, quan sát HS, tránh tình trạng HS sử dụng máy tính để làm việc riêng hoặc giải trí.

2. Mục tiêu của chương trình môn Tin học cấp tiểu học

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

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

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

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

3. Yêu cầu cần đạt và nội dung cốt lõi môn Tin học lớp 3

Yêu cầu cần đạt	Nội dung
Chủ đề A: Máy tính và em	
<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được ví dụ đơn giản minh hoạ cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hàng ngày đối với việc ra quyết định của con người. Nhận biết được trong ví dụ của GV, cái gì là thông tin và đâu là quyết định. – Nhận biết được ba dạng thông tin hay gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra được trong ví dụ của GV: Thông tin thu nhận và được xử lí là gì, kết quả của xử lí là hành động hay ý nghĩ gì. Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lí thông tin. – Nêu được ví dụ minh hoạ cho nhận xét: Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Nhận ra được trong ví dụ của GV, máy đã xử lí thông tin nào và kết quả xử lí ra sao. 	<p>Thông tin và xử lí thông tin</p>
<ul style="list-style-type: none"> – Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng như máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột). – Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím và chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh, ... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào. – Cầm được chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển, nhấp, nhấp đúp, kéo thả chuột. – Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng. Ra khỏi được hệ thống đang chạy theo đúng cách. Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng. – Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình (với mắt, với nguồn sáng trong phòng, ...). Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi. 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 để phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính. 	<p>Khám phá máy tính</p>

<ul style="list-style-type: none"> - 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 phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím. 	<p>Làm quen với cách gõ bàn phím</p>
<p>Chủ đề B: Mạng máy tính và Internet</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc, ...). - Nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet. - Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi. 	<p>Xem tin và giải trí trên trang web</p>
<p>Chủ đề C: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn. - Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể. Ví dụ: xếp một số mảnh bìa có ghi chữ cái theo thứ tự abc; xếp sách vở vào một ngăn tủ, xếp ảnh vào một ngăn tủ khác, quần áo vào ngăn khác nữa, trong ngăn tủ lớn xếp sách có thể chia làm các ngăn nhỏ hơn (ngăn chứa sách, ngăn chứa vở, ngăn chứa truyện, ...). - Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp. - Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây. 	<p>Sắp xếp để dễ tìm</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa. - Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục. - Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào. - Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục. - Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu. 	<p>Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính</p>
<p>Chủ đề D: Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính. - Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình. 	<p>Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp</p>

Chủ đề E: Ứng dụng tin học	
<ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và kích hoạt được bằng cách nháy chuột vào biểu tượng. – Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu. 	Làm quen với bài trình chiếu đơn giản
<ul style="list-style-type: none"> – Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan. Ví dụ: Máy tính giúp quan sát về loài vật, về Trái Đất quay quanh Mặt Trời. – Kể lại được những gì quan sát đã đem lại thêm hiểu biết mới. 	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên
<ul style="list-style-type: none"> – Cầm chuột đúng cách. – Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển con trỏ chuột, kéo thả chuột, nháy nút chuột, nháy đúp, sử dụng nút cuộn của chuột. – Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính. 	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính
Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	
<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự. – Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ để hiểu và dễ thực hiện hơn. – Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn, chẳng hạn làm một phép tính hay chuẩn bị cặp sách trước khi đi học có thể gồm một số bước. – Sử dụng được cách nói “Nếu... thì...” thể hiện quyết định thực hiện một việc hay không tùy thuộc vào một điều kiện có được thỏa mãn hay không. 	Thực hiện công việc theo các bước
<ul style="list-style-type: none"> – Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào. – Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với sự trợ giúp của máy tính. – Thực hiện được nhiệm vụ do GV đặt ra, có sử dụng máy tính. 	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính

II. GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 3

1. Cấu trúc sách và gợi ý phân phối thời lượng

Sách giáo khoa (SGK) Tin học 3 gồm 6 chủ đề với 16 bài học. Các chủ đề của SGK Tin học 3 tương ứng với các chủ đề của Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học lớp 3 năm 2018.

Tên chủ đề, bài học	Số tiết
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	12
Bài 1. Thông tin và quyết định	1
Bài 2. Xử lý thông tin	2
Bài 3. Máy tính – những người bạn mới	2
Bài 4. Làm việc với máy tính	3
Bài 5. Tập gõ bàn phím	4
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	2
Bài 6. Xem tin và giải trí trên Internet	2
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	5
Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm	2
Bài 8. Làm quen với thư mục	3
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	2
Bài 9. Lưu trữ, trao đổi, bảo vệ thông tin của em và gia đình	2
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	5
Bài 10. Trang trình chiếu của em	2
Bài 11A. Hệ Mặt Trời*	3
Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính*	
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	5
Bài 12. Thực hiện công việc theo các bước	1
Bài 13. Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết	1
Bài 14. Thực hiện công việc theo điều kiện	1
Bài 15. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	2
<i>Ôn tập, kiểm tra định kì</i>	4
Tổng cộng	35

* Trong đó, "Bài 11A. Hệ Mặt Trời" và "Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính" là nội dung lựa chọn. GV lựa chọn một trong hai bài này để dạy học phù hợp với điều kiện thực tiễn của địa phương.

2. Yêu cầu cần đạt và gợi ý phân phối số tiết lý thuyết (LT), thực hành (TH) của từng bài học

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt về chuyên môn
		20 LT	11 TH	
CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ EM				
1	Bài 1. Thông tin và quyết định	1		<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong ví dụ cụ thể. - Nêu được ví dụ về vai trò quan trọng của thông tin đối với việc ra quyết định của con người.
2	Bài 2. Xử lý thông tin	2		<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra thông tin được thu nhận, thông tin được xử lý, kết quả của xử lý thông tin trong ví dụ cụ thể. - Nêu được ví dụ minh họa cho các nhận xét: Bộ não của con người là một bộ phận xử lý thông tin, cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. - Nhận ra trong ví dụ cụ thể máy đã xử lý thông tin nào và kết quả xử lý ra sao.
3	Bài 3. Máy tính – những người bạn mới	2		<ul style="list-style-type: none"> - Nhận biết và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng như màn hình, thân máy, bàn phím, chuột. - Nêu được sơ lược về chức năng của bàn phím, chuột, màn hình và loa. - Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.
4	Bài 4. Làm việc với máy tính	1	2	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
5	Bài 5. Tập gõ bàn phím	2	2	<ul style="list-style-type: none"> - 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,

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt về chuyên môn
				hàng trên, hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.
CHỦ ĐỀ B: MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET				
6	Bài 6. Xem tin và giải trí trên Internet	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet. – Nêu được ví dụ thông tin không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet. – Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.
CHỦ ĐỀ C: TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN				
7	Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm	2		<ul style="list-style-type: none"> – Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn. – Sắp xếp được đồ vật hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể. – Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp. – Biết được có thể biểu diễn một phương án sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.
8	Bài 8. Làm quen với thư mục	1	2	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa. – Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục. – Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào. – Thực hiện được việc tạo, xóa, đổi tên thư mục. – Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.
CHỦ ĐỀ D: ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ				
9	Bài 9. Lưu trữ, trao đổi, bảo vệ thông tin của em và gia đình	2		<ul style="list-style-type: none"> – Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính. – Biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình. – Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính.
CHỦ ĐỀ E: ỨNG DỤNG TIN HỌC				
10	Bài 10. Trang trình chiếu của em	1	1	<ul style="list-style-type: none"> – Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm. – Tạo được trang trình chiếu đơn giản có hình ảnh minh họa, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

TT	Tên bài	Số tiết		Yêu cầu cần đạt về chuyên môn
11	Bài 11A. Hệ Mặt Trời	1	2	– Nhận thấy máy tính giúp tìm hiểu, quan sát Hệ Mặt Trời. – Kể lại được những hiểu biết mới sau khi quan sát.
12	Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính			– Cảm được chuột đúng cách. – Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển chuột, nhấp chuột, nhấp đúp chuột, nhấp phải chuột, kéo thả chuột, lăn nút cuộn chuột. – Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.
CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH				
13	Bài 12. Thực hiện công việc theo các bước	1		– Nêu được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.
14	Bài 13. Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết	1		– Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ để hiểu và dễ thực hiện hơn. – Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn.
15	Bài 14. Thực hiện công việc theo điều kiện	1		– Sử dụng được cách nói “Nếu... thì...” để thể hiện một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào một điều kiện nào đó.
16	Bài 15. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	1	1	– Mô tả được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã có, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm nào. – Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn. – Thực hiện được nhiệm vụ có sử dụng máy tính.

3. Những điểm nổi bật, đổi mới cơ bản của SGK Tin học 3

a) Đảm bảo những quy định về biên soạn SGK của Bộ GDĐT

a) Không có nội dung vi phạm đường lối, chính sách của Đảng và pháp luật của nước CHXHCN Việt Nam.

b) Đáp ứng yêu cầu của Chương trình giáo dục phổ thông 2018 nói chung và Chương trình môn Tin học lớp 3 nói riêng.

b) Cấu trúc bài học

Cấu trúc sách gồm các chủ đề tương ứng với các chủ đề trong Chương trình môn Tin học lớp 3. Tùy thuộc vào kiến thức, kỹ năng quy định trong Chương trình, thời lượng của mỗi chủ đề từ 2 đến 12 tiết học. Tùy thuộc nội dung của mỗi chủ đề quy định trong chương trình, mỗi chủ đề có từ 1 đến 5 bài học và thời lượng của mỗi bài học là từ 1 đến 4 tiết học.

c) Cấu trúc bài

Cấu trúc bài học của SGK Tin học 3 được thiết kế theo định hướng phát triển năng lực. Mỗi bài học bao gồm mục tiêu và các hoạt động dạy học.

HS nhận biết mỗi phần của bài học, mỗi nhiệm vụ học tập thông qua hình ảnh nhận diện (còn gọi là “biểu tượng” hay “icon”).



Mục tiêu là những gì HS sẽ đạt được sau bài học. Bắt đầu vào bài học HS cần đọc mục tiêu để biết các yêu cầu cần đạt được. Trước khi kết thúc bài học, HS cần so sánh những gì đã học được với mục tiêu của bài.

Các yêu cầu cần đạt trong phần mục tiêu tương ứng với yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học lớp 3. Tập hợp yêu cầu cần đạt của các bài học đảm bảo đáp ứng đủ, đúng tất cả các yêu cầu cần đạt trong Chương trình.



KHỞI ĐỘNG là hoạt động để gợi mở, tạo hứng thú học tập và định hướng cho các em suy nghĩ, khám phá nội dung bài học. Những vấn đề đặt ra ở phần này sẽ được giải quyết khi tìm hiểu nội dung ở phần khám phá.



KHÁM PHÁ là nội dung chính để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học. Đọc (và quan sát), làm, ghi nhớ là ba hoạt động HS cần thực hiện để hoàn thành các nhiệm vụ học tập ở phần này.



Đọc (và quan sát): gặp “biểu tượng” này, HS cần đọc, quan sát để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Làm: thực hiện các yêu cầu để hoàn thành nhiệm vụ học tập này giúp HS khám phá, lĩnh hội kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Ghi nhớ: tóm tắt ngắn gọn kiến thức, kĩ năng trọng tâm của mỗi phần nội dung bài học mà HS cần ghi nhớ.



LUYỆN TẬP là phần gồm các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kĩ năng trong bài học.



Thực hành là hoạt động rèn luyện thao tác sử dụng thiết bị máy tính, phần mềm Tin học, gồm những công việc HS đã tìm hiểu ở phần khám phá, các bài tập thực hành ở mức độ luyện tập tương tự.

Phần này chỉ có ở những bài có yêu cầu thực hành trên máy tính, phần mềm tin học.



VẬN DỤNG là phần gồm các câu hỏi, bài tập, tình huống, vấn đề thực tiễn mà HS cần vận dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để giải quyết.



Em có biết là mục cung cấp cho HS một số thông tin bổ sung, mở rộng, nâng cao liên quan đến nội dung bài học.

Tuỳ vào nội dung của từng bài học và mức độ cần thiết mà một số bài có hoặc không có phần này.

Tất cả các bài học đều có 5 phần: Mục tiêu, Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Vận dụng. Những bài có nội dung thực hành trên máy tính có thêm phần Thực hành. Một số bài có phần Em có biết ở cuối bài. Phần này là không bắt buộc, nếu còn thời gian trên lớp GV có thể tổ chức cho HS tìm hiểu ở lớp, nếu không HS có thể tự tìm hiểu ở nhà.

Đặc biệt, trong phần Khám phá (là phần chính của bài để HS tìm hiểu kiến thức mới), có 3 hoạt động học cơ bản mà HS thường xuyên thực hiện là Đọc (và quan sát) (📖), Làm (👉), Ghi nhớ (📌). Việc sử dụng kết hợp 3 hoạt động học này một cách linh hoạt, cùng với học liệu thích hợp tạo điều kiện để HS tự tìm hiểu, khám phá kiến thức dưới sự hỗ trợ của GV.

d) Nội dung, phương pháp, cách tổ chức dạy học

– HS tự học dưới sự hướng dẫn của GV: Mỗi bài gồm các hoạt động học, theo đó HS tự giải quyết các nhiệm vụ học tập với sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

– HS được khơi gợi hứng thú học tập, phát huy tính tích cực, chủ động bằng sự đa dạng của các nhiệm vụ học tập, bằng sự kết hợp linh hoạt, phong phú của phương pháp, cách tổ chức học tập và thông qua việc liên hệ, vận dụng kiến thức, kĩ năng vào tình huống thực tiễn.

Những tình huống thực tiễn hấp dẫn, thú vị sẽ thu hút HS vào hoạt động học tập, tìm hiểu, khám phá kiến thức, rèn luyện kĩ năng theo yêu cầu của bài học.

– Nội dung sách được tăng cường kênh hình với những hình ảnh trực quan, sinh động, gần gũi, phù hợp với các em HS lớp 3.

Các hình ảnh trong sách không chỉ là minh họa cho nội dung học tập mà còn là một phần quan trọng của nội dung bài học. HS cần “đọc” được nội dung của hình ảnh (quan sát, tìm hiểu, so sánh, ...) để hoàn thành nhiệm vụ học tập. Kĩ năng HS có được thông qua quá trình làm việc với kênh hình (kênh thông tin về hình ảnh) là yếu tố quan trọng để phát triển năng lực tự tìm hiểu, khám phá phần mềm máy tính trong môn Tin học.

– Kiến thức, kĩ năng, năng lực, phẩm chất của HS được hình thành trong quá thực hiện các hoạt động học (học qua làm – learning by doing). HS đạt được các mục tiêu của Chương trình theo hướng xuất phát từ quan sát trực quan, làm những công việc cụ thể để từng bước hình



Thần thần cùng bạn giúp theo tác để cắt thành một với mô tả tương ứng ở cột thứ hai.

Thao tác	Mô tả
1) Di chuyển chuột	a) Nhảy chuột nhanh hai lần liên tiếp.
2) Nhảy chuột	b) Giữ chuột và di chuyển chuột trên một phẳng nằm ngang, còn lại chuột trên màn hình thường có dạng "👉" sẽ di chuyển tương ứng với di chuyển của chuột trên một phẳng nằm ngang.
3) Nhảy nhấp chuột	c) Nhấn và giữ nút trái chuột, đồng thời di chuyển chuột đến vị trí khác rồi thả nút trái chuột ra.
4) Nhảy phải chuột	d) Dùng ngón tay giữa làm nút: cuộn chuột theo chiều tiến lên phía trước hoặc là tại phía sau.
5) Kéo thả chuột	e) Dùng ngón tay giữa nhấn nút phải chuột rồi thả ngón tay (thực hiện nhanh).
6) Lăn nút cuộn	f) Dùng ngón tay trỏ nhấn nút trái chuột với thả ngón tay (thực hiện nhanh).

VẬN DỤNG
 1. Hãy nêu các từ tìm tìm đến một bài học, sau đó trong cuốn sách Tin học 3 này. Từ nào em tìm như vậy?
 2. Hãy cho biết quần, áo của em đã được sắp xếp, phân loại hợp lí chưa. Tại sao?
 3. Hãy nêu cách sắp xếp thực phẩm ở Hình 7a vào tủ lạnh ở Hình 7b.



3. Tắt máy tính
 Quan sát các hình dưới đây và nêu các thao tác tắt máy tính:



thành kiến thức, kĩ năng, năng lực và phẩm chất một cách tự nhiên.

– Các hoạt động học cá nhân, làm việc nhóm, thảo luận, sẽ tạo điều kiện để phát triển năng lực tự học, quan sát, hợp tác, giao tiếp, ... của HS.

– Các chữ số đặt trong vòng tròn (1, 2, 3, ...) được dành riêng để đánh số thứ tự các thao tác, công việc cần được thực hiện theo trình tự. Điều này giúp các em dễ dàng nhận biết các bước thực hiện nhiệm vụ và rất thuận tiện cho việc đối chiếu, tra cứu khi thực hành trên máy tính.

– HS có thể tự đánh giá kết quả học tập dựa trên mục tiêu của bài học được mô tả rõ ràng, cụ thể và các hoạt động học được thiết kế bám sát, đáp ứng trực tiếp vào từng mục tiêu bài học.

VI KHI ĐỘNG

Hình 1a và Hình 1b có các thẻ số từ 1 đến 20. Em hãy để nghi bàn tay một thẻ số nào đó từ số 1, 191 trong mỗi hình.
Tạo đĩa với bàn và cho biết tên ở hình nào dễ hơn, nhanh hơn. Tại sao?



Hình 1a. Các thẻ số chưa sắp xếp



Hình 1b. Các thẻ số được sắp xếp
Hình 1. Sắp xếp đĩa để tạo

a) Tạo thư mục

Để tạo thư mục *Các sách trong ô đĩa (D:)*, em thực hiện như hướng dẫn tại Hình 4.

• Nháy đúp chuột vào biểu tượng *D:* trên màn hình nền. Cửa sổ phần mềm File Explorer hiện ra có dạng như Hình 4a.

• Nháy chuột vào thẻ *Home*.

• Nháy chuột vào nút lệnh *New folder*. Thư mục mới được tạo có tên ban đầu là *New folder*.



Hình 4. Các bước tạo thư mục

e) Hỗ trợ, tạo điều kiện để GV tổ chức dạy học phù hợp với điều kiện thực tiễn

– Cách thiết kế, lựa chọn, sắp xếp học liệu, giao nhiệm vụ học tập trong SGK Tin học 3 đã hàm chứa định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học. Cùng với SGK, SGV được biên soạn nhằm mục đích giải thích ý tưởng thiết kế, ý tưởng sư phạm của từng nội dung, học liệu trong bài học. Điều này giúp GV hiểu rõ hơn mục đích, ý tưởng thể hiện trong sách, từ đó có thể chủ động, sáng tạo, linh hoạt trong việc sử dụng SGK để tổ chức dạy học phù hợp với thực tiễn.

Ngoài ra, trong phần hướng dẫn từng bài học, nội dung cụ thể, SGV trình bày những vấn đề có thể khó, những tình huống có thể phát sinh và gợi ý cách giải quyết; một số phương pháp, cách tổ chức dạy học khác nhau có thể áp dụng cho từng nhiệm vụ học tập; cung cấp thêm kiến thức, kĩ năng, học liệu, giới thiệu một số đồ dùng dạy học cần thiết cho bài học.

– SGK Tin học 3 không quy định cứng thời lượng cho từng chủ đề, bài học. Tuy nhiên, nhằm giúp GV có cơ sở xây dựng kế hoạch dạy học, trong SGV gợi ý phân phối thời lượng dạy học cho từng chủ đề, từng bài học và thời lượng dành cho hoạt động thực hành, kiểm tra.

Trên cơ sở đề xuất tỉ lệ phần trăm thời lượng trong Chương trình môn Tin học lớp 3, mỗi chủ đề được phân bổ từ 2 đến 12 tiết học. Tùy thuộc vào nội dung quy định trong

4. Tư thế ngồi làm việc với máy tính và vị trí của màn hình

• Khi làm việc với máy tính, em ngồi thẳng lưng, chân chạm mặt sàn, tư thế thoải mái. Mắt ngang với màn hình và cách màn hình khoảng 30 – 80 cm. Tay đặt ngang với bàn phím.

• Ngồi không đúng tư thế sẽ gây hại cho mắt và cột sống, gây đau mỏi cổ, vai, tay. Em không nên làm việc với máy tính quá 30 phút liên tục. Không để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt.



Hình 5. Tư thế ngồi làm việc với máy tính

Chọn phương án đúng nhất:

1. Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính giúp tránh:

- A. Cong vẹo cột sống.
- B. Cận thị.
- C. Đau mỏi vai, tay, cổ.
- D. Cả A, B và C.

2. Để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt sẽ dẫn đến:

- A. Chói mắt.
- B. Mỏi mắt.
- C. Hồng mắt.
- D. Cả A, B và C.

- Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính giúp em bảo vệ sức khoẻ.
- Không để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình, vào mắt.
- Trẻ em không nên làm việc với máy tính quá 30 phút liên tục.

Chương trình, mỗi bài học được thiết kế với thời lượng từ 1 đến 4 tiết học. Điều này, tạo điều kiện cho GV linh hoạt, chủ động trong việc tự phân phối thời lượng cho từng bài học trong một chủ đề, phân bổ thời gian cho các hoạt động học trong bài học phù hợp với thực tiễn trình độ của HS, điều kiện lớp học, nhà trường.

– Đối với bài có nội dung thực hành trên máy tính thì nội dung thực hành được trình bày thành 2 phần: phần hướng dẫn lí thuyết (trình bày ở phần Khám phá, Luyện tập) và phần bài tập thực hành trên máy tính (trình bày ở phần Thực hành, Vận dụng). Điều này giúp GV linh hoạt trong việc tổ chức dạy học phù hợp với điều kiện trang thiết bị của lớp học. Ví dụ, nội dung thực hành có thể được tổ chức dạy học lí thuyết trên lớp học trước, sau đó thực hành trên phòng máy hoặc nếu điều kiện phòng máy tính cho phép thì nội dung thực hành (cả phần lí thuyết và phần thực hành trên máy tính) được dạy tại phòng máy.

– Để giúp GV dễ dàng hơn trong việc kiểm soát quá trình học, kết quả học tập của HS, trong SGK mô tả biểu hiện kết quả học tập qua các hành vi, mức độ có thể kiểm chứng được (ví dụ, viết được gì? nói được gì? làm được gì? tạo được gì?). Đồng thời, ở mỗi hoạt động học, kết quả học tập của HS được thể hiện bằng những sản phẩm học tập cụ thể như chọn cụm từ thích hợp để cho vào chỗ trống, ghép nối, sắp xếp theo thứ tự, lựa chọn phương án đúng, vẽ sơ đồ, nhận xét, nêu ý kiến, ...

– Thời lượng dành cho ôn tập, kiểm tra đánh giá định kì là 04 tiết.

Theo quy định đánh giá HS tiểu học ban hành kèm theo Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT ngày 04/09/2020 mỗi học kì cần có 01 điểm kiểm tra định kì (01 điểm kiểm tra cuối kì).

Đối với những nơi sắp xếp dạy Tin học 3 trong một học kì (học kì 1 hoặc học kì 2), GV có thể chủ động sử dụng 04 tiết học này cho ôn tập và kiểm tra đánh giá, ví dụ dành 02 tiết để ôn tập và 02 tiết để kiểm tra định kì (01 tiết kiểm tra thực hành và 01 tiết kiểm tra lí thuyết).

Đối với những nơi sắp xếp dạy Tin học 3 trong cả năm học (cả học kì 1 và học kì 2), GV có thể sử dụng 02 tiết để ôn tập và 02 tiết để kiểm tra cuối kì (mỗi học kì 01 tiết ôn tập và 01 tiết kiểm tra cuối kì).

Nội dung ôn tập, kiểm tra định kì được giới thiệu trong SGK nhằm giúp GV chủ động chuẩn bị nội dung cho các tiết ôn tập, kiểm tra.

Khám phá

1. Xem tin tức, giá trị trên Internet

4 Xem thông tin dự báo thời tiết

Thông tin dự báo thời tiết được trưng bày dự báo khí tượng Thủy văn quốc gia cung cấp đường ngắn trên Internet. Hãy nhìn theo hướng dẫn ở Hình 2.1m có thể xem thông tin dự báo thời tiết trên Internet.

• Nháy đúp chuột vào biểu tượng để mở trình duyệt web.

• Nhấn vào thanh địa chỉ để gõ địa chỉ trang web.

• Nhấn phím Enter để gửi yêu cầu.

• Nhấn chuột vào kết quả tìm kiếm để xem thông tin chi tiết.

5 Đọc và hướng dẫn của thầy, cô, em sử dụng máy tính có kết nối Internet để trình bày các công việc sau:

- Thực hiện theo hướng dẫn ở mục: ta để xem thông tin thời tiết ở địa phương nơi em đang sinh sống.
- Thực hiện theo hướng dẫn ở mục: ta đã nghe bài hát yêu thích.
- Thực hiện với bạn học nhóm để hỗ trợ của thầy, cô để xem truyền tải trực tiếp hoạt hình dành cho thiếu nhi mà em yêu thích.

6 Em hãy thảo luận và tìm bài trình chiếu về cách sắp xếp sách trong thư viện và trình bày ở Hình 3. Việc nào cần sử dụng máy tính để thực hiện?

Gợi ý:

- Tạo bài trình chiếu trên máy tính.
- Tìm hiểu cách sắp xếp trong thư viện.

Công việc
Tạo bài trình chiếu để trình bày thư viện

Việc 1 **Việc 2**

Mô hình 3.10: Sắp xếp và trình bày thư viện

2. Máy tính ở nhà của Ngọc có phần mềm Basic Mouse Skills, có giáo viên Ngọc cần luyện tập sử dụng chuột máy tính ở nhà.

Em hãy ghép mỗi mục ở cột bên trái với mục thích hợp ở cột bên phải.

1. Những gì đã có trước	a) Luyện tập sử dụng chuột trên máy tính
2. Việc cần làm	b) Máy tính có phần mềm Basic Mouse Skills.

III. ĐỊNH HƯỚNG PHƯƠNG PHÁP, CÁCH TỔ CHỨC DẠY HỌC

1. HS tự học với sự hướng dẫn của GV

SGK Tin học 3 được biên soạn theo hướng tạo thuận lợi để tổ chức cho HS tự học với sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV. Vì vậy, trên cơ sở các nhiệm vụ học tập trong SGK, GV tổ chức cho HS tìm hiểu, khám phá kiến thức, rèn luyện kỹ năng.

Có thể ở một vài bài học đầu HS chưa quen với việc tự học (làm việc cá nhân, làm việc nhóm), đồng thời chưa quen với các biểu tượng hoạt động của bài học nên còn bỡ ngỡ, cần nhiều thời gian hơn để hoàn thành nhiệm vụ học tập, bài học. Ở giai đoạn này, GV cần hướng dẫn chi tiết, giao nhiệm vụ cụ thể để HS biết phải làm gì, làm như thế nào, làm với ai, sản phẩm, kết quả sau khi thực hiện nhiệm vụ là gì.

Sau khi đã tạo được thói quen tự học, làm việc cá nhân, làm việc nhóm, quen sử dụng SGK Tin học 3, HS sẽ chủ động thực hiện các hoạt động học và thực hiện nhanh hơn. Khi đó việc tổ chức, hướng dẫn, hỗ trợ HS sẽ giảm bớt.

2. HS tự thực hành, GV theo dõi hỗ trợ khi cần thiết

Với những yêu cầu cần đạt về kỹ năng thực hành trên máy tính, SGK Tin học 3 hướng dẫn rõ ràng, cụ thể các thao tác theo các bước, theo đó HS có thể tra cứu, đối chiếu để tự thực hành trên máy tính. Ngoài các bài tập thực hành mà HS chỉ cần thực hiện thao tác tương tự như hướng dẫn trong SGK để hoàn thành, SGK Tin học 3 còn có một số bài thực hành ở mức cao hơn đòi hỏi HS phải tìm tòi, sáng tạo, vận dụng để hoàn thành. Những bài thực hành ở mức cao hơn này, có thể HS sẽ cần đến sự hỗ trợ, hướng dẫn của GV. Ở phần Vận dụng của một số bài học có thể có câu hỏi, bài tập đòi hỏi HS phải sử dụng máy tính, phần mềm máy tính để giải quyết.

Việc sử dụng các chữ số ①, ②, ③, ... và hình ảnh thật (hình chụp màn hình tương tác với phần mềm, thiết bị máy tính, ...) để trình bày trình tự các bước, các thao tác với máy tính, phần mềm nhằm giúp HS quen với giao diện phần mềm, hình ảnh thiết bị, trình tự thực hiện thao tác ngay từ lúc tìm hiểu lý thuyết trên lớp học. Sau đó HS có thể tự làm theo khi thực hành trên máy tính, thiết bị.



Hiện nay, nhiều HS có điều kiện sử dụng thiết bị số, phần mềm tin học ở ngoài nhà trường. GV cần theo dõi để điều chỉnh, chuẩn hoá kỹ năng làm việc với máy tính, phần mềm Tin học

của HS và có thể đưa thêm những bài tập cao hơn đối với những HS này. Đồng thời, có thể đề nghị các HS này hỗ trợ, giúp đỡ các bạn HS khác hoàn thành bài thực hành.

Tuỳ điều kiện thực hành của lớp học, GV có thể vận dụng một trong hai phương án chính để triển khai dạy nội dung thực hành:

– Phương án 1: Khi điều kiện phòng máy cho phép, GV tiến hành dạy phần lí thuyết kết hợp với phần thực hành trên phòng máy. HS tìm hiểu lí thuyết ở phần Khám phá đồng thời thực hiện trên máy tính để hoàn thành các yêu cầu của phần Thực hành. GV theo dõi, hỗ trợ HS.

Ở phương án này, HS sẽ thực hiện những câu hỏi, bài tập Luyện tập trong quá trình thực hành hoặc ở phần sau khi đã thực hành trên máy tính.

– Phương án 2: Hướng dẫn lí thuyết trên lớp học, sau đó thực hành trên phòng máy tính. Hướng dẫn lí thuyết trên lớp học: Tổ chức để HS tự tìm hiểu hướng dẫn thao tác ở phần Khám phá, sau đó GV (hoặc HS) thực hành minh hoạ trên máy tính.

Nếu lớp học không có máy tính và máy chiếu để minh hoạ, GV có thể đặt câu hỏi, đưa ra yêu cầu (ví dụ nêu thao tác, các bước thực hiện) cho HS tự tìm hiểu. Chú ý khai thác hiệu quả kênh hình trong SGK (thường là những màn hình chính, cơ bản mà HS sẽ thấy khi thực hành) để giúp HS không bối rối khi thực hành trên máy tính.

Ở phương án này, các câu hỏi, bài tập ở phần Luyện tập liên quan đến thực hành được thực hiện trước khi thực hành ở phòng máy tính.

Thực hành ở phòng máy: HS thực hiện các yêu cầu ở phần Thực hành trên phòng máy. HS có thể sử dụng SGK để xem hướng dẫn thao tác khi thực hành trên máy tính.

3. Học qua làm (Learning by doing)

Ở mỗi bài học, kiến thức, kĩ năng của HS được hình thành, phát triển thông qua Đọc (đọc, quan sát, so sánh, ...) và thông qua Làm (đối chiếu, ghép nối, tìm kiếm, ...) để trả lời câu hỏi, nêu ý kiến, nhận xét, đánh giá, ...

Làm những việc có độ khó tăng dần giúp HS từng bước tiếp thu kiến thức, rèn luyện kĩ năng của bài học, đặc biệt là những nội dung có thể khó với nhiều HS ví dụ như nội dung của chủ đề F (Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính).

Hoạt động Ghi nhớ giúp HS chốt, chuẩn hoá kiến thức, kĩ năng đã tự tìm hiểu được thông qua Đọc, Làm.

4. Đưa thực tiễn vào bài học và đưa bài học vào thực tiễn

Các tình huống thực tiễn gắn gũi với HS được đưa vào SGK Tin học 3 nhằm khai thác hiểu biết sẵn có của HS để dẫn dắt, kết nối với kiến thức của bài học. Điều này giúp HS dễ dàng hơn trong việc tiếp thu những kiến thức, khái niệm trừu tượng.

10. KHÁI ĐỘNG
Hình 1a và Hình 1b cho các thẻ số từ 1 đến 20. Em hãy để ngửa bàn tay mặt trái để nào đó vì đầu số 1, 101 trong đầu hình.
Tập đối với bạn và chú ý để tìm ở hình của thẻ học, thành học, Tả học?



Hình 1a. Các thẻ số chưa sắp xếp



Hình 1b. Các thẻ số đã sắp xếp

11. GHI NHỚ
a) Một bạn đã phân loại và sắp xếp sách vở, đồ dùng học tập lên giá sách như Hình 3. Theo em cách sắp xếp của bạn đã hợp lí chưa? Tại sao?
Hãy nêu cách tìm đúng và nhanh một quyển sách, một quyển vở hay một đồ dùng học tập trong giá sách ở Hình 3.



Hình 3. Giá sách

• Việc phân loại, sắp xếp các đồ vật được thực hiện phù hợp với yêu cầu, điều kiện cụ thể.
• Khi đã được phân loại, sắp xếp, để tìm đồ vật nào đó thì cần tìm đến ngăn chứa loại đó, sau đó dựa vào thứ tự sắp xếp để xác định vị trí đồ vật cần tìm.

HS sẽ phải vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để giải quyết tình huống thực tiễn đặt ra ở phần Vận dụng.

Vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để giải quyết các tình huống thực tiễn giúp HS phát triển năng lực.

5. Minh họa trực quan

Minh họa trực quan là phương pháp phù hợp với đối tượng HS lớp 3. Sử dụng máy tính (kèm theo máy chiếu) để minh họa khi hướng dẫn thao tác với phần mềm máy tính là đặc biệt hiệu quả.

Nếu không có thiết bị trình chiếu thì cần khai thác triệt để kênh hình trong SGK giúp HS có thể nhận biết một cách trực quan.

6. Làm việc cá nhân, làm việc nhóm

Trong SGK, khi giao nhiệm vụ học tập cho HS, một số chỗ có ghi rõ yêu cầu làm việc cá nhân, cặp đôi, nhóm hoặc trao đổi với cha mẹ, người thân, ...

Làm việc cá nhân giúp HS rèn luyện, phát huy kĩ năng, năng lực tự học. Làm việc nhóm giúp HS rèn luyện kĩ năng, năng lực giao tiếp, tinh thần hợp tác, làm việc có trách nhiệm.

Khi tổ chức cho HS tìm hiểu bài học, GV cần nêu rõ:

- Nội dung công việc cần làm;
- Sản phẩm cần có (hoàn thành bài tập, trả lời câu hỏi, trình bày ý kiến trước lớp, ...);
- Làm việc cá nhân hay làm việc nhóm;
- Thời gian hoàn thành công việc của cá nhân, nhóm.

7. Dạy học giải quyết vấn đề

Ở phần khởi động của mỗi bài học đều nêu vấn đề cần giải quyết. Vấn đề đặt ra ở phần khởi động không chỉ gợi mở, tạo hứng thú cho HS vào bài học mới mà còn kích thích sự tò mò, khám phá của HS nhằm tìm giải pháp, câu trả lời cho vấn đề đặt ra.

KHOẢNG

Em hãy cho biết tên kiến ở Hình 1a và Hình 1b đã làm gì mà để được chiếc lá to và to?



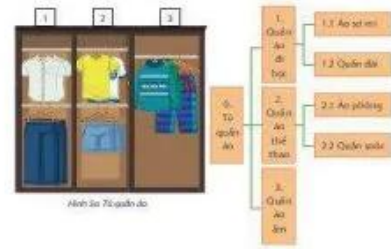
Hình 1a. Đàn kiến tìm cách thợ để vận chuyển lá to về tổ.



Hình 1b. Các chú kiến thợ đang mang lá nhỏ về tổ.

Hình 1. Đàn kiến thợ vận chuyển lá to về tổ.

3. Biếu dâng một cặp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây



Hình 3. Sơ đồ phân loại quần áo theo mùa và loại.

Em Minh có tủ quần áo như hình 3a. Minh sử dụng sơ đồ hình cây ở hình 3b để mô tả cách phân loại, sắp xếp quần áo trong tủ với bạn ở lớp. Trong đó, 1 là quần áo tương ứng với góc cây tiếp theo có 3 ngăn tủ tương ứng với 3 nhánh cây (nhánh 1: Quần áo mùa hè, nhánh 2: Quần áo mùa thu, nhánh 3: Quần áo mùa đông). Tương tự, nhánh 1 và nhánh 2 lại có các nhánh con (ví dụ nhánh 1 có hai nhánh con là 1.1: Áo sơ mi, 1.2: Quần đùi).

Vấn đề: Nếu người là hỏi về thời gian đi làm về nhà của các thành viên trong gia đình, em có cần cập nhật thông tin không? Tại sao?

4. Lưu tài trình chiếu

Em có thể lưu lại tài trình chiếu vào máy tính để có thể sử dụng lại sau. Em hãy tìm hiểu tài trình chiếu, em thực hiện các thao tác như sau:



Nếu có thay đổi, chỉnh sửa trong trình chiếu em nhớ lưu lại vào máy tính bằng cách nhấp chuột vào nút **Lưu** hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**. Sau khi đã hoàn thành bài trình chiếu xong em có thể thao tác khi **MS PowerPoint** bằng cách nhấp chuột vào nút **X** góc trên bên phải để đóng cửa sổ phần mềm (Hình 12).



Hình 12. Thao tác lưu phần mềm MS PowerPoint.

8. Dạy học theo dự án

Có thể vận dụng phương pháp dạy học theo dự án đối với chủ đề 4. Ứng dụng tin học (Phần mềm trình chiếu, Khám phá Hệ Mặt Trời). Mục tiêu của bài học là căn cứ chính để xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm của HS.

IV. ĐỊNH HƯỚNG KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP

Việc kiểm tra, đánh giá kết quả học tập cần sử dụng kết hợp cả phương pháp đánh giá theo quá trình và đánh giá kết quả đầu ra.

1. Đánh giá theo quá trình

Đánh giá kết quả học tập theo quá trình được thực hiện trong quá trình HS tiến hành các nhiệm vụ học tập của bài học. Ví dụ, GV có thể theo dõi, kiểm tra, đánh giá việc HS thực hiện nhiệm vụ học tập trong tiết học, tiết thực hành để chấm điểm.

Kết quả chấm điểm HS trong quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập được lấy làm điểm kiểm tra thường xuyên (là điểm sử dụng để tính điểm trung bình môn học).

Việc theo dõi và chấm điểm cần thực hiện thường xuyên và thực hiện nhiều lần (đối với mỗi HS). Điều này vừa tạo cơ hội cho HS gỡ điểm (nếu lỡ bị điểm chưa như mong muốn trước đó) vừa đảm bảo các HS vẫn phải tiếp tục tích cực học tập sau khi đã được chấm điểm tốt (vì có thể GV tiếp tục gọi và chấm điểm các HS đã được chấm điểm trước đó). Điểm kiểm tra thường xuyên có thể được tính bằng trung bình cộng (hoặc điểm cao nhất) của các điểm đã chấm cho HS trong quá trình học tập.

Khi thực hiện đánh giá, chấm điểm quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập, cần lưu ý không chỉ quan tâm đến kết quả thực hiện nhiệm vụ mà còn lưu ý giải thích của HS về kết quả đạt được. Đồng thời quan tâm đánh giá, chấm điểm việc thái độ, tinh thần hợp tác, trách nhiệm khi làm việc cặp đôi, nhóm.

Việc đánh giá theo quá trình còn là cơ hội để GV có thể nhận xét, đánh giá những sáng tạo, khác biệt của HS trong quá trình tìm ra kết quả, tạo sản phẩm. Điều này giúp việc đánh giá được công bằng, chính xác hơn và khuyến khích HS sáng tạo, tìm tòi, khám phá, đặc biệt là với nội dung thực hành trên máy tính.

Tăng cường đánh giá theo quá trình vừa khuyến khích HS tích cực học tập trong tiết học, vừa giúp giảm bớt sử dụng thời gian của tiết học để thực hiện các bài kiểm tra 15 – 20 phút. Điều này giúp dành nhiều thời gian hơn cho HS thực hiện các nhiệm vụ học tập của bài học.

2. Đánh giá theo kết quả đầu ra

Phương pháp đánh giá theo kết quả đầu ra được vận dụng để thực hiện các bài kiểm tra giữa kì, kiểm tra cuối kì.

Khi chỉ dành 01 tiết học cho kiểm tra định kì, với điều kiện còn hạn chế về phòng máy thực hành Tin học hiện nay ở phần lớn các trường phổ thông, khó có thể kiểm tra cả lí thuyết và thực hành trên máy trong 01 tiết học. Vì vậy, thông thường nội dung bài kiểm tra chỉ về

lý thuyết (không bao gồm phần thực hành trên máy tính). Điểm của bài kiểm tra lý thuyết này có thể chỉ chiếm một phần (ví dụ 50%) trong điểm kiểm tra định kỳ. Phần còn lại là điểm kiểm tra thực hành, đề xuất cách lấy phần điểm thực hành của điểm kiểm tra định kỳ được đề cập ở mục 3 dưới đây.

GV chủ động lựa chọn nội dung các bài kiểm tra định kỳ cho phù hợp với thực tiễn của lớp học. Tuy nhiên, cần đảm bảo các yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học năm 2018.

3. Đánh giá thực hành

Như đã đề cập ở trên, với điều kiện phòng thực hành hạn chế, nhiều nơi khó có thể thực hiện kiểm tra thực hành trên phòng máy. Đánh giá kết quả thực hành của HS là một yêu cầu cần thực hiện. Đồng thời, nếu không đánh giá kết quả thực hành thi có thể dẫn đến HS lơ là, thiếu tích cực trong tiết thực hành trên phòng máy.

GV có thể tiến hành đánh giá thực hành trong tất cả các tiết thực hành trên phòng máy. Cụ thể là, có thể chấm điểm quá trình thực hành hoặc/và sản phẩm thực hành (hoặc sản phẩm dự án) của HS (gọi là điểm thực hành). Điểm này có thể sử dụng làm kiểm tra thường xuyên và/hoặc là một phần (ví dụ 50%) của điểm kiểm tra định kỳ. Cụ thể, điểm thực hành này có thể được tính như điểm của bài kiểm tra 15 phút, hay điểm kiểm tra giữa kỳ được tính bằng trung bình cộng của điểm bài kiểm tra giữa kỳ và điểm thực hành.

4. Nội dung kiểm tra đánh giá

Trong mỗi bài học, căn cứ để đánh giá kết quả học tập của HS là nội dung các nhiệm vụ học tập, câu hỏi, bài tập ở phần Luyện tập, Thực hành, Vận dụng.

Yêu cầu cần đạt quy định trong Chương trình môn Tin học lớp 3 (và cũng là mục tiêu của các bài trong SGK Tin học 3) là căn cứ để xây dựng nội dung kiểm tra đánh giá giữa kỳ, cuối kỳ. SGK cung cấp một số đề kiểm tra để GV tham khảo, lựa chọn phục vụ cho kiểm tra định kỳ.

5. Một số kỹ thuật đánh giá

Một số kỹ thuật đánh giá cần được vận dụng, sử dụng phối kết hợp để đánh giá thường xuyên trong tiết lý thuyết, thực hành, bài kiểm tra đánh giá định kỳ như:

- Theo dõi, quan sát HS trong quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập;
- HS tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau;
- Đánh giá theo nhóm;
- Đánh giá qua sản phẩm, kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập;
- Vấn đáp;
- Tự luận;
- Trắc nghiệm khách quan;
- Thảo luận, bảo vệ ý kiến.

V. THIẾT BỊ DẠY HỌC

Danh mục thiết bị dạy học tối thiểu cấp Tiểu học – môn Tin học được ban hành kèm theo Thông tư số 37/2021/TT-BGDĐT ngày 30/12/2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo. Phần cứng và phần mềm trong danh mục này là thiết bị tối thiểu để triển khai dạy học theo SGK Tin học 3.

Ngoài các thiết bị trong danh mục do Bộ GDĐT quy định, trong hướng dẫn dạy học các bài cụ thể có giới thiệu một số thiết bị, đồ dùng dạy học khác để nâng cao hiệu quả của bài dạy.

DANH MỤC

THIẾT BỊ DẠY HỌC TỐI THIỂU CẤP TIỂU HỌC – MÔN TIN HỌC

*(Kèm theo Thông tư số 37/2021/TT-BGDĐT ngày 30/12/2021
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*

(Danh mục được tính cho 1 phòng học bộ môn)

TT	Chủ đề dạy học	Tên thiết bị	Mục đích sử dụng	Mô tả chi tiết thiết bị dạy học	Đối tượng sử dụng		Đơn vị	Số lượng	Ghi chú
					GV	HS			
I PHÒNG THỰC HÀNH TIN HỌC									
1		Máy chủ	Quản lý, kết nối mạng cho các máy của HS và lưu trữ các phần mềm, học liệu phục vụ dạy và học.	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng một máy tính PC có cấu hình RAM, ổ cứng có dung lượng lớn hơn máy dùng cho HS để cài đặt làm máy chủ, cấu hình đảm bảo: + Lưu trữ bài thực hành của HS và các phần mềm, học liệu phục vụ dạy và học; + Quản lý, kết nối tất cả máy tính và các thiết bị ngoại vi trong phòng máy; - Cài đặt được hệ điều hành và các phần mềm ứng dụng phục vụ quản lý và tổ chức dạy học không vi phạm bản quyền; - Kết nối được Internet. 	x		Bộ	01	

2	Máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay	Dạy, học và thực hành	<ul style="list-style-type: none"> - Cấu hình đảm bảo: + Cài đặt được các phần mềm dạy học của các môn học trong nhà trường; + Kết nối được mạng LAN và Internet. - Bao gồm: bàn phím, chuột, màn hình, tai nghe, Micro, Webcam (độ phân giải tối thiểu: 480p/30fps); - Cài đặt được hệ điều hành và phần mềm dạy học không vi phạm bản quyền. 	x	Bộ	01/3HS	1 bộ máy tính /3HS là tối thiểu, những nơi có điều kiện có thể trang bị 1 bộ máy tính/2 (hoặc 1) HS
3	Thiết bị kết nối mạng và đường truyền Internet	Để kết nối mạng LAN, Internet và dạy học	Đảm bảo kết nối mạng LAN đồng bộ các máy tính và thiết bị ngoại vi khác trong phòng học bộ môn Tin học và kết nối được Internet (có dây hoặc không dây). Đảm bảo đồng bộ thiết bị và tốc độ đường truyền để tất cả các máy tính trong phòng học bộ môn Tin học có thể truy cập Internet.	x	x	Bộ	01
4	Bàn để máy tính, ghế ngồi		Bàn có thiết kế phù hợp để máy tính. Ghế không liền bàn.	x	x	Bộ	Số lượng phù hợp với HS và máy tính được trang bị
5	Hệ thống điện	Cung cấp điện cho các máy tính và các thiết bị khác	Hệ thống điện đảm bảo cung cấp ổn định điện áp, đủ công suất cho tất cả các máy tính và các thiết bị khác trong phòng, đồng bộ và an toàn trong sử dụng.	x	x	Hệ thống	01
6	Tủ lưu trữ	Lưu trữ	Loại thông dụng, dùng để lưu trữ các thiết bị, đồ dùng trong phòng học tin học.	x		Cái	01

7	Máy in Laser	Hỗ trợ dạy và học	Độ phân giải tối thiểu: 600x600 dpi. Tốc độ in tối thiểu: 10 trang/phút.	x	x	Chiếc	01	
8	Máy chiếu (hoặc màn hình hiển thị)	Hỗ trợ dạy và học	<p>Máy chiếu: Loại thông dụng. – Có đủ cổng kết nối phù hợp; – Cường độ sáng tối thiểu 3.500 Ansilumens; – Độ phân giải tối thiểu XGA; – Kích cỡ khi chiếu lên màn hình tối thiểu 100 inch; – Điều khiển từ xa; – Kèm theo màn chiếu và thiết bị điều khiển (nếu có).</p> <p>Màn hình hiển thị: Loại thông dụng, màn hình tối thiểu 50 inch, Full HD. – Có đủ cổng kết nối phù hợp; – Có ngôn ngữ hiển thị Tiếng Việt; – Điều khiển từ xa; – Nguồn điện: AC90 - 220V/50HZ.</p>	x	x	Chiếc	01	
9	Điều hòa nhiệt độ/ Quạt điện	Ổn định nhiệt độ cho phòng máy và đảm bảo sức khỏe cho GV, HS	Loại thông dụng, đảm bảo đủ công suất cho 01 phòng thực hành.	x	x	Bộ		
10	Thiết bị lưu trữ ngoài	Dùng để sao lưu các dữ liệu quan trọng, phần mềm cơ bản, thiết yếu	Loại thông dụng, đảm bảo đủ dung lượng để lưu trữ.	x		Cái	01	

11	Bộ dụng cụ sửa chữa, bảo dưỡng máy tính cơ bản	Dùng để bảo trì và sửa chữa máy tính	Gồm bộ tuốc nơ vít các loại, kim bấm dây mạng RJ45, RJ11, bút thử điện, đồng hồ đo điện đa năng.	x	x	Bộ	01	
12	Máy hút bụi		Loại thông dụng.	x	x	Cái	01	
13	Bộ lưu điện	Lưu điện dự phòng cho máy chủ	Công suất phù hợp với máy chủ.	x		Bộ	01	
II PHÂN MỀM								
1 Tất cả các chủ đề								
1.1	Hệ điều hành	Dạy và học, quản lý hoạt động máy tính	Phiên bản cập nhật và không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.2	Phần mềm tin học văn phòng	Dạy và học và phục vụ các công việc chung	Phiên bản cập nhật và không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.3	Phần mềm duyệt web	Dạy và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.4	Phần mềm diệt virus	Bảo vệ hoạt động máy tính	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp
1.5	Các loại phần mềm ứng dụng khác	Khai thác, sử dụng phần mềm ứng dụng trong quá trình dạy, học	Phần mềm ứng dụng, phần mềm dạy học, học liệu điện tử, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp

2										Chủ đề: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin									
2.1		Phần mềm tìm kiếm thông tin	Day và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho tất cả các lớp										
3										Chủ đề: Ứng dụng tin học									
3.1		Phần mềm luyện tập sử dụng chuột máy tính	Day và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 3										
3.2		Phần mềm luyện tập gõ bàn phím	Day và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 3, 4										
3.3		Phần mềm đồ hoạ	Day và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 5										
4										Chủ đề: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính									
4.1		Phần mềm lập trình trực quan	Day và học	Thông dụng, không vi phạm bản quyền.	x	x	Bộ	01	Dùng cho lớp 4, 5										

PHẦN 2.

HƯỚNG DẪN DẠY HỌC CÁC BÀI CỤ THỂ CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH (1 tiết)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong ví dụ cụ thể.
- Nêu được ví dụ về vai trò quan trọng của thông tin đối với việc ra quyết định của con người.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Giấy A4 để lập bảng ghi kết quả làm việc nhóm, làm việc cá nhân.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết học.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Là tiết học đầu tiên các em HS được học môn Tin học, do vậy GV dành thời gian để giới thiệu cho HS về môn học và tạo không khí học tập sôi nổi, tích cực ngay từ tiết học đầu tiên.

GV có thể bắt đầu bằng những câu hỏi như: Em đã sử dụng máy tính bao giờ chưa? Em dùng máy tính để làm việc gì? Theo em trong môn Tin học chúng ta sẽ học những gì?...

Sau đó GV giới thiệu nội dung môn Tin học ở lớp 3 giúp em có thể sử dụng máy tính đúng cách, an toàn; xem tin tức, giải trí trên Internet; sử dụng phần mềm máy tính để tìm hiểu Hệ Mặt Trời, rèn luyện kỹ năng sử dụng chuột máy tính, tạo được trang trình chiếu đơn giản; nhận thấy vai trò của thông tin trong việc ra quyết định của con người; biết được phân loại, sắp xếp thông tin để dễ tìm thấy và áp dụng cho việc phân loại, sắp xếp đồ dùng học tập, vật dụng cá nhân của em; biết chia công việc thành việc nhỏ hơn để dễ thực hiện và thực hiện công việc theo các bước.



KHỞ ĐỘNG

❖ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kênh chữ, quan sát *Hình 1 trong SGK*, thảo luận để chỉ ra người, phương tiện giao thông đang dừng lại và lí do người, phương tiện giao thông đang dừng lại.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ngã tư ở *Hình 1 trong SGK* có đèn tín hiệu điều khiển giao thông. Các ô tô màu nào đang dừng lại? Tại sao? Tại sao hai bạn HS dừng lại?
- Khi đi đến ngã tư, nếu thấy đèn đỏ bật sáng thì em sẽ làm gì? Sau đó, khi thấy đèn xanh bật sáng thì em sẽ làm gì?