

## BÀI 12. HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS

### A - Mục đích, yêu cầu

- Nhận biết được và chỉ đúng tên các biểu tượng chính trên giao diện khởi động của hệ điều hành Windows.
- Biết ý nghĩa của các khái niệm quan trọng của hệ điều hành Windows: Màn hình nền (Desktop), thanh công việc (Taskbar), nút Start, bảng chọn và màn hình Start, các biểu tượng chương trình ứng dụng và khái niệm cửa sổ (window) trong hệ điều hành.
- Biết và hiểu được các thành phần chính của một cửa sổ trong Windows.

### B - Những điểm cần lưu ý và gợi ý dạy học

1. Bài học này có mục đích giới thiệu hệ điều hành Windows 10, tuy nhiên trên thực tế GV có thể linh hoạt trình bày bắt cứ hệ điều hành Windows nào mà các máy tính của nhà trường đang cài. Hiện tại trong các nhà trường có đủ các phiên bản hệ điều hành Windows như XP, Vista, 7, 8, 10. Cách viết của SGK là cố gắng đảm bảo đúng cho các hệ điều hành Windows khác nhau.

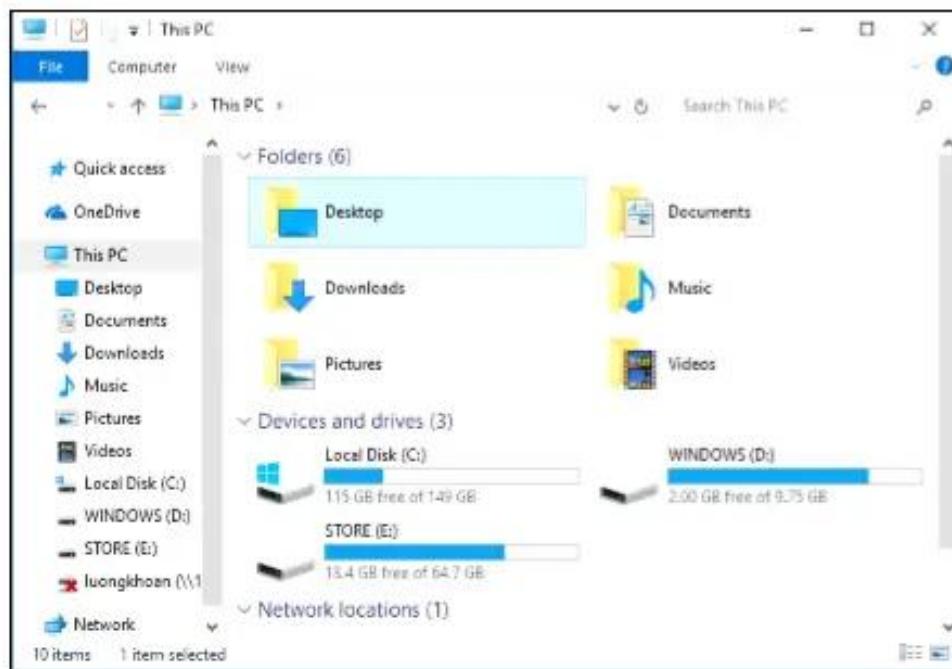
2. Trong toàn bộ bài học này, GV cần cố gắng truyền đạt để HS nắm vững hai yếu tố quan trọng nhất sau đây:

Phân biệt, nhận biết và chạy được các chương trình ứng dụng có trên Windows. Các chương trình này hoặc thể hiện thành các biểu tượng trên màn hình nền, hoặc có trong mục All Programs của bảng chọn Start. HS cần nhận biết được và chạy được các ứng dụng này.

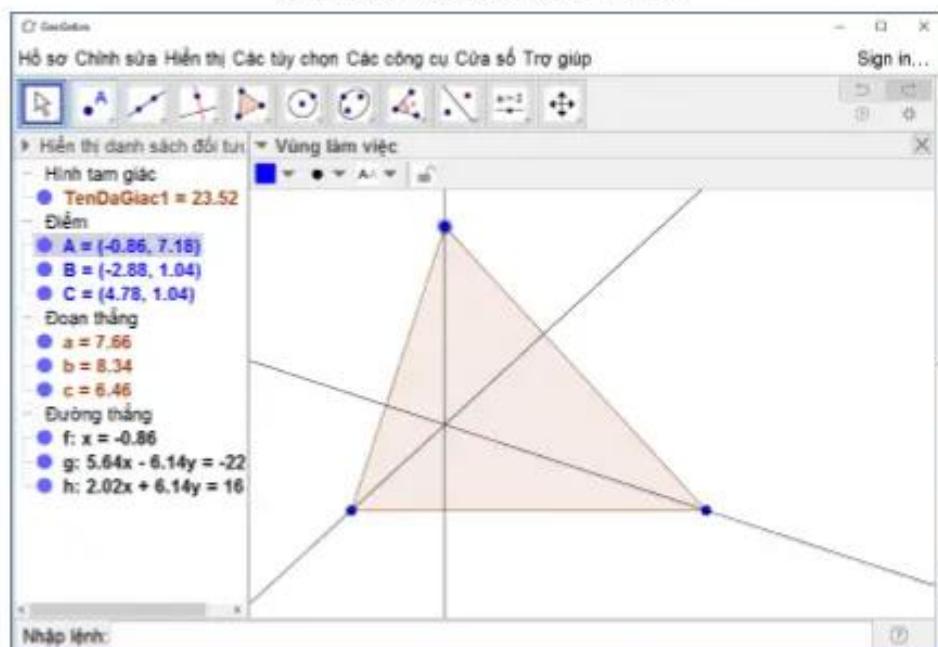
Khi chạy, các chương trình này sẽ được thể hiện trên màn hình dưới dạng một cửa sổ có khuôn dạng tương tự đối với tất cả các phần mềm ứng dụng. Đó là

khung cửa sổ, thanh bảng chọn, thanh công cụ, các thanh cuộn,... HS cần nắm vững các thao tác cơ bản với các cửa sổ ứng dụng này.

3. GV có thể chỉ rõ cho HS biết sự khác nhau giữa cửa sổ của một ứng dụng và cửa sổ hệ thống của Windows (ví dụ This PC).



Cửa sổ hệ thống của Windows



Cửa sổ của một ứng dụng trong Windows

4. Bài này tốt nhất nên được dạy trong phòng máy tính theo hình thức lì thuyết kết hợp với thực hành. Khi đó có thể tổ chức cho HS hoạt động nhóm để tự tìm hiểu và tổng kết các kiến thức tự thu nhận được. Nếu không thể sử dụng phòng máy, việc thực hiện dạy học trong lớp học cũng cần sử dụng một máy tính và máy chiếu. GV cần chuẩn bị màn hình nền của Windows cho thoáng, gọn sao cho chỉ có những biểu tượng chính phục vụ cho nội dung bài học có mặt trên màn hình. Cuối cùng, nếu không có máy tính để sử dụng, GV cần chuẩn bị các hình ảnh minh họa thích hợp cho bài dạy.

Trong tiến trình dạy học, GV có thể kết hợp phát vấn HS, làm mẫu và dành thời gian để HS tự đọc các mục tương ứng trong SGK. Cuối cùng GV có thể yêu cầu một hoặc hai HS lên sử dụng máy tính. Yêu cầu HS thực hiện một số thao tác cơ bản với cửa sổ ứng dụng, dùng chuột chỉ ra một vài đối tượng trên cửa sổ chương trình và giải thích.

#### Hướng dẫn trả lời câu hỏi và bài tập

1. Nút Start nằm ở vị trí đầu tiên bên trái của thanh công việc.
2. Không hạn chế, chỉ phụ thuộc vào bộ nhớ máy tính.
3. (A) là lựa chọn đúng.
4. Mỗi cửa sổ đang mở sẽ được thể hiện bằng một nút trên thanh công việc. Các chương trình đang mở sẽ được nhóm lại theo chương trình trên thanh công việc. Ví dụ hiện tại máy tính của bạn đang mở ba tệp âm thanh và hai tệp GeoGebra, khi đó trên thanh công cụ sẽ có hai nút: một nút chỉ phần mềm đang chạy tệp âm thanh và một nút là chương trình GeoGebra.
5. (E) là lựa chọn đúng. Biểu tượng chương trình có thể nằm trên màn hình nền, thanh công việc, bảng chọn Start và màn hình Start.
6. (C) là đáp án đúng.
7. Thanh công việc chỉ có thể nằm trên các mép, cạnh của màn hình. Màn hình là nơi hiển thị các cửa sổ làm việc, cần không gian lớn.