



## Bài thực hành 2

# LÀM QUEN VỚI WINDOWS

### A - Mục đích, yêu cầu

- Củng cố các thao tác cơ bản với chuột;
- Thực hiện các thao tác vào/ra hệ thống;
- Làm quen với bảng chọn Start.
- Thực hiện các thao tác cơ bản với cửa sổ, biểu tượng, thanh bảng chọn,... trong môi trường Windows 10.

### B - Nội dung

Đây là bài thực hành đầu tiên trong chương này: làm quen với Windows. HS ôn tập lại các thao tác với chuột, làm quen với màn hình ban đầu của Windows, thực hành các thao tác vào/ra Windows.

1. Để chuẩn bị cho bài thực hành được thực hiện tốt, GV cần kiểm tra lại máy tính trong phòng máy, đảm bảo mọi máy hoạt động bình thường. Nên tranh thủ để HS ôn lại các kiến thức và kỹ năng trong bài thực hành 1, như phân biệt các thành phần chính của máy tính, cách khởi động máy tính,...

2. Người dùng phải có một tài khoản (Account) gồm tên (User name) và mật khẩu (Password) để đăng nhập vào hệ thống. Vì thế GV nên tạo trước một tài khoản thực hành để HS sử dụng khi đăng nhập. Để tránh mất thời gian, cần in ra giấy 02 tên tài khoản và mật khẩu tương ứng và dán trên góc màn hình hoặc bàn đặt màn hình để HS được biết khi thực hành.

GV cần lưu ý HS:

- Trong Windows, nếu đăng kí người dùng, hệ thống sẽ đưa ra danh sách người dùng đã đăng kí.
- Có thể thiết đặt để không cần xác nhận mật khẩu, khi đó hệ thống sẽ cho phép người dùng làm việc sau khi nháy chuột chọn người dùng.
- Nếu có khai báo mật khẩu, hệ thống chỉ cho phép làm việc khi cung cấp đúng mật khẩu, nếu quên mật khẩu sẽ không vào làm việc được.

3. Giao diện Windows trên các máy tính có thể khác so với các hình minh hoạ GV cần chú ý đặc điểm này khi giới thiệu cho HS.

4. Trong Windows, có thể có nhiều cách khác nhau để thực hiện một công việc. Người dùng có thể chọn cách phù hợp với thói quen, sở thích hay hoàn cảnh cụ thể. HS không cần phải thuộc chức năng các biểu tượng và các trình tự thao tác.

Lưu ý là không cần phải thực hành đúng trình tự các mục nêu trong SGK. Khi đang có một cửa sổ nào đó thì có thể giới thiệu luôn các thành phần chính của cửa sổ, minh hoạ các cách thay đổi kích thước cửa sổ, di chuyển cửa sổ, đóng cửa sổ sau đó kích hoạt lại mục tương ứng trước đó để có lại cửa sổ đang trình bày.

5. HS đã được rèn luyện các thao tác sử dụng chuột trong chương II. Trong bài thực hành này cần giải thích để HS phân biệt hai thao tác với chuột: *Chọn* biểu tượng hay mục trong bảng chọn (menu) và *kích hoạt* biểu tượng (hoặc mục trong bảng chọn).

Khi được chọn thì biểu tượng hoặc mục trong bảng chọn sẽ đổi màu cho biết biểu tượng hay mục được chọn nhưng chưa được kích hoạt.

Cần hướng dẫn HS thao tác với chuột một cách chính xác và dứt khoát. Chỉ cần tập trung vào ba thao tác chính: nhấp, nhấp đúp, kéo thả.

Để giới thiệu các thao tác của chuột, hãy chọn một biểu tượng có kết quả dễ giải thích, ví dụ biểu tượng *This PC*. Sau đó, giới thiệu các thao tác chuột rồi giải thích kết quả.

6. GV nên giới thiệu tác dụng của việc kích hoạt biểu tượng trên màn hình: mỗi biểu tượng dẫn ta đến một cửa sổ. Nên minh hoạ điều này bằng hai ví dụ (*This PC* và kích hoạt chương trình có biểu tượng trên màn hình nền).

7. Giải thích vai trò của nút *Start*: đã mô tả trong SGK.

8. Cửa sổ là một đối tượng quan trọng trong Windows, vì vậy nên dành phần lớn thời gian để HS làm quen với cửa sổ và các thành phần của cửa sổ. Nên khuyến khích HS thực hiện các thao tác chuột với các đối tượng trên cửa sổ như sử dụng các thanh cuộn, phóng to, thu nhỏ cửa sổ, đóng cửa sổ và di chuyển cửa sổ. Lưu ý HS một tính chất quan trọng là sau khi đóng cửa sổ, nếu mở lại, cửa sổ sẽ có kích thước và vị trí như trước khi đóng cửa sổ.

Chỉ cần hạn chế trong phạm vi giới thiệu một số bảng chọn trong cửa sổ thư mục:

- **File:** Chứa các lệnh đối với tệp như tạo thư mục mới, mở, đổi tên, tìm kiếm,...

- **Edit:** Chứa các lệnh như sao chép, cắt, dán,...
- **View:** Chọn cách hiển thị các biểu tượng trong cửa sổ.

Những nội dung này sẽ còn được thực hành ở những bài tiếp theo. GV nên chuẩn bị sẵn trên màn hình nền các biểu tượng This PC, Internet Explorer. Những biểu tượng này tương ứng với các công việc thường hay phải thực hiện và dễ giải thích. Nếu các biểu tượng này chưa có trên màn hình nền thì có thể chuẩn bị bằng cách chọn nút Start, sau đó dùng chuột kéo thả các biểu tượng cần thiết ra màn hình nền.

9. Dự đoán trước kiến thức và kỹ năng không đồng đều của HS do điều kiện tiếp xúc với máy tính khác nhau, do đó việc tổ chức thực hành theo nhóm sẽ góp phần tạo hiệu quả cao vì HS đã biết có thể giúp đỡ, hướng dẫn HS chưa biết. Để bài thực hành đạt hiệu quả, GV nên chuẩn bị trước các phiếu thực hành để phát cho các nhóm HS, trong đó cần nêu rõ từng bước cụ thể cần thực hiện. Tuy nhiên, cần phải quản lý giờ thực hành sao cho mỗi HS trong nhóm đều có cơ hội thao tác trên máy tính.