

CHƯƠNG II. PHẦN MỀM HỌC TẬP

I. GIỚI THIỆU CHƯƠNG

1. Mục tiêu của chương

Kiến thức

- Nhận biết chuột và bàn phím, biết các thao tác cơ bản với chuột và bàn phím.
- Biết ích lợi của việc gõ văn bản bằng mười ngón, tầm quan trọng của cách đặt đúng các ngón tay trên bàn phím.
- Biết quy tắc gõ các phím trên các hàng phím.
- Biết sử dụng phần mềm Mouse Skills để luyện tập sử dụng chuột và phần mềm Rapid Typing để luyện gõ bàn phím.
- Biết sử dụng phần mềm Solar System để mở rộng kiến thức.
- Biết sử dụng phần mềm GeoGebra để thực hiện các tính toán đơn giản với số tự nhiên. Hiểu được khái niệm đối tượng toán học động trong phần mềm GeoGebra thông qua các đối tượng số và đối tượng điểm.

Kỹ năng

- Thực hiện được các thao tác với chuột.
- Đặt ngón tay đúng vị trí tại hàng phím cơ sở.
- Sử dụng cả mười ngón tay để gõ các phím trên các hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới và hàng phím số, chỉ yêu cầu gõ đúng, không yêu cầu gõ nhanh.
- Sử dụng được phần mềm Mouse Skills để luyện tập các thao tác với chuột và sử dụng phần mềm Rapid Typing để luyện gõ bàn phím ở mức đơn giản.
- Sử dụng phần mềm GeoGebra tính toán được các tính toán đơn giản với số tự nhiên như tính giá trị biểu thức, phân tích ra thừa số nguyên tố, tính ƯCLN và BCNN.

Ngoài ra, các bài học của chương còn được thiết kế nhằm mục đích tạo điều kiện để giúp thay đổi hoạt động dạy học, tạo sự sinh động, phong phú về nội dung, cách tổ chức và phương pháp đánh giá dạy học.

2. Nội dung chủ yếu của chương

Chương II gồm 04 bài được dạy trong 08 tiết thực hành, 02 tiết/bài.

Bài 5. Luyện tập chuột máy tính

Bài 6. Học gõ mười ngón

Bài 7. Quan sát Hệ Mặt Trời

Bài 8. Học toán với GeoGebra

Trọng tâm của chương II là rèn luyện kỹ năng sử dụng chuột và bàn phím.

Theo thứ tự trình bày chương này là chương thứ hai, với các bài từ 5 đến 8. Tuy nhiên, không nhất thiết phải dạy đúng trình tự chương cũng như trình tự bài được trình bày trong SGK. Điều quan trọng là hiểu rõ kiến thức, kỹ năng nào cần trang bị trước hoặc sau. Ví dụ, việc rèn luyện sử dụng chuột cần được dạy trước khi HS thực hành về hệ điều hành Windows hay việc luyện tập gõ mười ngón phải được dạy trước khi học về soạn thảo văn bản. Bên cạnh đó còn cần lưu ý tạo sự thay đổi trong học tập, nhằm kích thích hứng thú của HS, GV nên chọn thời điểm thích hợp để thực hiện các bài học này, ví dụ như sau một số tiết liên tục học lí thuyết.

Nhắc lại một lần nữa các phần mềm học tập hoặc hỗ trợ cho việc học lí thuyết của chương trình môn Tin học không bắt buộc. GV được quyền chọn các phần mềm tương đương khác miễn sao phù hợp với mục đích yêu cầu về kiến thức, kỹ năng của chương trình.

3. Những điểm cần lưu ý và gợi ý dạy học

Việc hiểu lợi ích của ngồi đúng tư thế và sử dụng bàn phím đúng quy cách đối với HS mới làm quen với máy tính là rất quan trọng. Cần nhấn mạnh cho HS tầm quan trọng của việc rèn luyện tư thế ngồi và rèn luyện gõ mười ngón.

So với học cách sử dụng bàn phím thì học cách sử dụng chuột nhanh hơn, dễ hơn, tuy nhiên GV cần làm mẫu trước khi cho HS thực hành.

Khi sử dụng một phần mềm cụ thể, GV cần lưu ý HS một số quy định chung nhằm khái quát hoá các cửa sổ, bảng chọn, nút lệnh, phím,... cũng như cách thức để khai thác một phần mềm thông dụng.

Các bài học trong chương II đều được dạy học trên phòng máy, GV nên dành một số phút để dạy lí thuyết và làm mẫu trước khi cho HS thực hành.

Trong thực tế, có thể có một số HS đã quen với việc sử dụng phần mềm trò chơi, do vậy đã có kiến thức, kĩ năng nhất định về sử dụng phần mềm, bàn phím, chuột. GV cần quan sát, tìm hiểu để có thể bố trí, động viên các HS này hỗ trợ các HS khác. Đồng thời quan sát phát hiện và nhắc nhở những hoạt động cần điều chỉnh.

Để kiểm tra đánh giá kết quả học tập của HS khi dạy học chương II, GV nên sử dụng phương pháp quan sát HS trong các giờ thực hành, luyện tập trên máy. Đặc biệt, để tận dụng ưu thế tự động đánh giá, cho điểm của phần mềm, GV có thể yêu cầu HS tự đánh giá và đánh giá lẫn nhau nhờ sự trợ giúp của phần mềm máy tính. GV nên kích thích sự thi đua của HS bằng cách ra các yêu cầu sau đây đối với trò chơi: chơi đạt được một mức điểm cho trước, chơi đạt được một thời gian định trước,...

4. Yêu cầu chuẩn bị

Vì cho đến chương này HS chưa được học cấu trúc của các thư mục, cách lưu trữ tệp trong thư mục và mở thư mục để truy cập tệp, để HS dễ dàng khởi động được các phần mềm trong chương này, GV cần đặt sẵn các biểu tượng của trò chơi trên màn hình nền.

Với mỗi phần mềm, GV nên tự tìm hiểu trước để quen với việc sử dụng phần mềm.

Tại những trường có điều kiện sử dụng máy chiếu, GV nên chiếu lên màn hình lớn để HS quan sát và làm theo.

Với các bài trong chương này, ngay từ đầu, GV nên rèn luyện cho HS những kĩ năng và tư thế làm việc với máy tính một cách đúng đắn. Tư thế ngồi đúng và kĩ năng đúng khi sử dụng chuột và bàn phím sẽ giúp tránh được các bệnh như cận thị, vẹo cột sống, tê mỏi khớp cổ tay, ngón tay,... GV nên kiên trì nhắc nhở và sửa đổi tư thế ngồi cho HS.