

## II - GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 10

### A. Các định hướng chính

Dựa trên các yêu cầu, định hướng chung cho toàn cấp học đã nêu ở điểm 4 mục I, SGK Tin học THPT cần biên soạn theo một số định hướng cụ thể sau:

- a1) Thể hiện đúng, đủ các nội dung, yêu cầu của chương trình đã được Bộ Giáo dục và Đào tạo phê duyệt: cung cấp cho HS những kiến thức, kỹ năng cơ bản, hiện đại, thiết thực và có hệ thống, phù hợp với lứa tuổi, tâm sinh lí HS.
- a2) Bám sát các yêu cầu chung đối với SGK THPT về định hướng và đổi mới SGK bám sát mục tiêu góp phần hình thành cho HS phương pháp học tập tích cực, khả năng tự học, HS có thể tự kiểm tra, tự đánh giá kiến thức, kỹ năng của bản thân; Góp phần trong nhiệm vụ giáo dục đạo đức nhân cách cho HS, phát huy việc liên kết những kiến thức, kỹ năng đã học với các hoạt động của HS trong đời sống cá nhân, gia đình và xã hội.
- a3) Thể hiện được chức năng của SGK đối với GV:
  - Quy định phạm vi và mức độ kiến thức, kỹ năng cần chuyển tải cho HS.
  - Hỗ trợ GV trong quá trình biên soạn giáo án, tiến hành bài giảng, đánh giá HS, tổ chức lớp học.

- a4) Cung cấp một số kiến thức bổ trợ thông qua các bài đọc thêm giúp GV, HS củng cố, mở rộng và nâng cao phần kiến thức bắt buộc.
- a5) Tăng cường hệ thống bài thực hành (có cả phần bài tập bắt buộc nên có tên gọi chung là "Bài tập và thực hành"). Các bài tập và thực hành được xây dựng có hệ thống, định lượng rõ ràng các yêu cầu cần đạt và liệt kê các thao tác cụ thể cần làm.
- a6) Dành thời lượng đáng kể cho việc làm bài tập, trả lời câu hỏi và chữa bài tập trên lớp. Bổ sung thêm một số ví dụ đơn giản, gần gũi với đời sống, có mối liên hệ với các môn học khác.

## B. Cấu trúc và nội dung

### b1) Về chương, mục

*SGK Tin học 10 gồm bốn chương theo đúng chương trình quy định:*

- Nội dung chương I: Trình bày các khái niệm cơ bản của tin học được thể hiện trong 9 §, 2 bài tập và thực hành và 3 bài đọc thêm.
- Nội dung chương II: Giới thiệu về hệ điều hành được thể hiện trong 4 §, 3 bài tập và thực hành và 1 bài đọc thêm.
- Nội dung chương III: Trình bày về hệ soạn thảo văn bản gồm 6 §, 4 bài tập và thực hành và 1 bài đọc thêm.
- Nội dung chương IV: Giới thiệu về mạng máy tính và Internet gồm 3 §, 2 bài tập và thực hành và 2 bài đọc thêm.

Các § và các bài tập và thực hành, bài đọc thêm, các hình ảnh minh họa được đánh số thứ tự thống nhất trong toàn sách gồm 22 §, 11 bài tập và thực hành, 7 bài đọc thêm.

Ngoài một số hình minh họa trực tiếp, các hình minh họa còn lại đều được đánh số, số hình minh họa khoảng 100 hình.

Dưới đây là nội dung SGK Tin học 10.

## CHƯƠNG TRÌNH TIN HỌC 10 (35 tuần × 2 tiết/tuần = 70 tiết)

### **Chương I - Một số khái niệm cơ bản của tin học**

*Thời lượng: 20 (16 LT, 3 BT&TH, 1 BT)\**

#### **§1. Tin học là một ngành khoa học 1 (1, 0, 0)**

1. Sự hình thành và phát triển của tin học

---

(\*) Trong đó LT được hiểu là lí thuyết; BT&TH được hiểu là bài tập và thực hành; BT được hiểu là bài tập.

2. Đặc tính và vai trò của máy tính điện tử
3. Thuật ngữ Tin học

**§2. Thông tin và dữ liệu 2 (2, 0, 0)**

1. Khái niệm thông tin và dữ liệu
2. Đơn vị đo lường thông tin
3. Các dạng thông tin
4. Mã hoá thông tin trong máy tính
5. Biểu diễn thông tin trong máy tính

Bài tập và thực hành 1. Làm quen với thông tin và mã hoá thông tin **1 (0, 1, 0)**

**§3. Giới thiệu về máy tính 3 (3, 0, 0)**

1. Khái niệm hệ thống tin học
2. Sơ đồ cấu trúc của một máy tính
3. Bộ xử lý trung tâm
4. Bộ nhớ trong
5. Bộ nhớ ngoài
6. Thiết bị vào
7. Thiết bị ra
8. Hoạt động của máy tính

Bài tập và thực hành 2. Làm quen với máy tính **2 (0, 2, 0)**

**§4. Bài toán và thuật toán 6 (5, 0, 1)**

1. Khái niệm bài toán
2. Khái niệm thuật toán
3. Một số ví dụ về thuật toán

**§5. Ngôn ngữ lập trình 1 (1, 0, 0)**

1. Ngôn ngữ máy
2. Hợp ngữ
3. Ngôn ngữ bậc cao

**§6. Giải bài toán trên máy tính 1 (1, 0, 0)**

1. Xác định bài toán
2. Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán
3. Viết chương trình
4. Hiệu chỉnh
5. Viết tài liệu

**§7. Phần mềm máy tính 1 (1, 0, 0)**

1. Phần mềm hệ thống
2. Phần mềm ứng dụng

**§8. Những ứng dụng của tin học 1 (1, 0, 0)**

1. Giải các bài toán khoa học kĩ thuật
2. Hỗ trợ việc quản lí
3. Tự động hoá và điều khiển
4. Truyền thông

5. Soạn thảo, in ấn, lưu trữ, văn phòng
6. Trí tuệ nhân tạo
7. Giáo dục
8. Giải trí

**§9. Tin học và xã hội 1 (1, 0, 0)**

1. Ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội
2. Xã hội tin học hoá
3. Văn hoá và pháp luật trong xã hội tin học hoá

**Chương II - Hệ điều hành**

*Thời lượng: 12 (8 LT, 4 BT&TH, 0 BT)*

**§10. Khái niệm về hệ điều hành 1 (1, 0, 0)**

1. Khái niệm hệ điều hành
2. Các chức năng và thành phần của hệ điều hành
3. Phân loại hệ điều hành

**§11. Tập và quản lí tệp 2 (2, 0, 0)**

1. Tệp và thư mục
2. Hệ thống quản lí tệp

**§12. Giao tiếp với hệ điều hành 4 (4, 0, 0)**

1. Nạp hệ điều hành
2. Cách làm việc với hệ điều hành
3. Ra khỏi hệ thống

Bài tập và thực hành 3. Làm quen với hệ điều hành 1 (0, 1, 0)

Bài tập và thực hành 4. Giao tiếp với hệ điều hành Windows 1 (0, 1, 0)

Bài tập và thực hành 5. Thao tác với tệp và thư mục 2 (0, 2, 0)

**§13. Một số hệ điều hành thông dụng 1 (1, 0, 0)**

1. Hệ điều hành MS-DOS
2. Hệ điều hành WINDOWS
3. Các hệ điều hành UNIX và LINUX

**Chương III - Soạn thảo văn bản**

*Thời lượng: 20 (8 LT, 8 BT&TH, 4 BT)*

**§14. Khái niệm về soạn thảo văn bản 3 (2, 0, 1)**

1. Các chức năng chung của hệ soạn thảo văn bản
2. Một số quy ước trong việc gõ văn bản
3. Chữ Việt trong soạn thảo văn bản

**§15. Làm quen với Microsoft Word 2 (2, 0, 0)**

1. Màn hình làm việc của Word

2. Kết thúc phiên làm việc với Word
3. Soạn thảo văn bản đơn giản

Bài tập và thực hành 6. Làm quen với Word 2 (0, 2, 0)

**§16. Định dạng văn bản 2 (1, 0, 1)**

1. Định dạng kí tự
2. Định dạng đoạn văn bản
3. Định dạng trang

Bài tập và thực hành 7. Định dạng văn bản 2 (0, 2, 0)

**§17. Một số chức năng khác 2 (1, 0, 1)**

1. Định dạng kiểu danh sách
2. Ngắt trang và đánh số trang
3. In văn bản

**§18. Các công cụ trợ giúp soạn thảo 1 (1, 0, 0)**

1. Tìm kiếm và thay thế
2. Gỡ tắt và sửa lỗi

Bài tập và thực hành 8. Sử dụng một số công cụ trợ giúp soạn thảo 2 (0, 2, 0)

**§19. Tạo và làm việc với bảng 2 (1, 1, 0)**

1. Tạo bảng
2. Các thao tác với bảng

Bài tập và thực hành 9. Bài tập và thực hành tổng hợp 2 (0, 1, 1)

**Chương IV - Mạng máy tính và Internet**

*Thời lượng: 12 (6 LT, 4 BT&TH, 2 BT)*

**§20. Mạng máy tính 2 (2, 0, 0)**

1. Mạng máy tính là gì?
2. Phương tiện và giao thức truyền thông của mạng máy tính
3. Phân loại mạng máy tính
4. Các mô hình mạng

**§21. Mạng thông tin toàn cầu Internet 2 (2, 0, 0)**

1. Internet là gì?
2. Kết nối Internet bằng cách nào?
3. Các máy tính trong Internet giao tiếp với nhau bằng cách nào?

**§22. Một số dịch vụ cơ bản của Internet 2 (2, 0, 0)**

1. Tổ chức và truy cập thông tin
2. Tìm kiếm thông tin trên Internet
3. Thư điện tử
4. Vấn đề bảo mật thông tin

Bài tập và thực hành 10. Sử dụng trình duyệt Internet Explorer 3 (0, 2, 1)

Bài tập và thực hành 11. Thư điện tử và máy tìm kiếm thông tin 3 (0, 2, 1)

## ***b2) Một số giải thích***

- Tóm tắt nội dung mỗi chương được giới thiệu ở đầu chương. Cuối mỗi § (ngoại trừ §1 và §18) đều có phần "Các thuật ngữ chính". Đây cũng là cách để nhấn mạnh các thuật ngữ hoặc khái niệm quan trọng cần nắm vững, cần biết và hiểu. Các tác giả thấy cần thiết làm như vậy để GV chủ động soạn giáo án và chuẩn bị nội dung ôn tập. Trong quá trình dạy và học nên tạo cho HS có khả năng tổng hợp, hệ thống kiến thức.
- Các khái niệm, nội dung chính được in chữ nghiêng và đóng khung. Đây là các kiến thức cơ bản nhất, HS cần hiểu thấu đáo, trình bày lại được và ghi nhớ lâu dài. Đây cũng chính là những vấn đề quan trọng lấy làm định hướng chính cho nội dung của phần ôn tập và kiểm tra cuối học kì, cuối năm. Căn cứ vào các kiến thức xác định này mà GV triển khai từng bài giảng của mình. Việc đưa ngay các nội dung này lên đầu § trước khi trình bày là có chủ định. Làm như vậy có thể gây tính tò mò, ham muốn tìm hiểu điều chưa biết vốn là đặc tính tốt của lứa tuổi nên HS sẽ có hứng thú nghe giảng hơn.
- Các câu hỏi và bài tập ở cuối mỗi § (ngoại trừ §11, §15 và §18) nhằm: ôn luyện các kiến thức, kĩ năng đã học có thể thực hiện trên lớp dưới sự hướng dẫn, giải đáp của GV; HS tự học ở nhà, tự kiểm tra, tự đánh giá kết quả học tập của mình, trao đổi theo nhóm. Hầu hết các câu hỏi và bài tập đều có hướng dẫn các ý chính cho câu trả lời. Với các câu hỏi thuần túy ôn tập kiến thức, GV nên xem SGK để chuẩn bị câu trả lời. Tùy theo từng địa phương, nếu có điều kiện, GV có thể chủ động ra thêm các câu hỏi, bài tập tương tự, thích hợp hơn với trình độ HS. Do mặt bằng chung về kiến thức tin học giữa các vùng miền, các trường là rất khác nhau, tùy trình độ tiếp thu cụ thể của HS mà GV có thể giảng nhanh hay chậm cho từng § cụ thể.
- Sách có phân chia thời lượng cho các §, tuy nhiên:
  - Không nên đồng nhất tuyệt đối hoàn toàn SGK và bài giảng của GV. Để tăng cường hiệu quả trong việc giảng dạy, GV cần chủ động biên soạn giáo án, sắp xếp bài giảng sao cho hợp lí tùy thuộc vào học lực của từng lớp, miễn là chuyển tải đủ nội dung đã viết trong SGK, đảm bảo đúng các chuẩn đã quy định trong chương trình.

- Các bài đọc thêm được đưa vào nhằm cung cấp một số thông tin bổ trợ, hữu ích, thiết thực nhưng không đưa thành nội dung bắt buộc. Nếu có điều kiện, GV có thể hướng dẫn để HS học thêm, phát huy tính tự học của HS.
- Đối với những trường mà ở các lớp dưới đã có học môn Tin học rồi, GV cần phân loại HS và chia nhóm để tiến hành dạy và học một cách phân hoá, chọn các bài đọc thêm làm nội dung bài giảng bổ sung. Xây dựng thêm các bài thực hành, bài tập để củng cố hệ thống và nhất là chuẩn xác hoá các kiến thức theo yêu cầu.

### ***b3) Một số thay đổi chính so với SGK Tin học 10 thí điểm***

1. Thời lượng tăng gấp đôi (trước là 35 tiết, nay là 70 tiết), nên thời lượng cho từng chương, § nhìn chung đều tăng gấp đôi.

- Không tăng giờ ôn tập (ôn tập 1 tiết/1 học kì là đủ). Bổ sung thời lượng thêm cho chương II (trước là 5 tiết, nay là 12 tiết), vì việc học tốt chương II, cả kiến thức và kĩ năng về hệ điều hành, sẽ tạo nhiều thuận lợi cho việc học các chương tiếp theo. Cũng vì vậy trong SGK, các tác giả cố gắng giải thích mở rộng kiến thức giúp GV hiểu rõ hơn về hệ điều hành. Đây cũng là các kiến thức rất cần thiết cho GV vì chính GV phần lớn kiêm nhiệm việc quản trị và chuẩn bị phòng máy cho học sinh thực hành.
- Tăng thêm hai tiết kiểm tra, mỗi học kì một tiết.

2. Một số thay đổi về nội dung và cấu trúc

#### *Chương I*

- Cấu trúc chung bao gồm 9 § và nội dung các § không thay đổi. Sáu § (1, 5, 6, 7, 8, 9) chỉ có chỉnh sửa nhỏ, cơ bản không có thay đổi nội dung và thời lượng.
- §2, tăng thêm 2 tiết (1 tiết lí thuyết, 1 tiết bài tập và thực hành) để trình bày chi tiết hơn về thông tin và dữ liệu.
- §3, tăng thêm 3 tiết (2 tiết lí thuyết, 1 tiết bài tập và thực hành): giới thiệu thêm một số thiết bị mới, làm quen nhiều hơn với các bộ phận máy tính tại phòng thực hành. Tổng hợp một cách tường minh trên cơ sở làm rõ các kiến thức đã trình bày để phát biểu nguyên lí J. Von Neumann.

- §4, tăng thêm 5 tiết (4 tiết lí thuyết và 1 tiết bài tập). Thuật toán và tư duy thuật toán là một nội dung quan trọng hình thành văn hoá tin học phổ thông xuyên suốt toàn cấp THPT và là vấn đề khó cần đưa dần từng bước ngay ở lớp 10 để HS có điều kiện tiếp thu nhanh hơn ở lớp 11. SGK đã đưa vào một số thuật toán được trình bày một cách tường minh, có hệ thống (trước đây không đủ thời lượng nên chỉ đưa ra dưới dạng bài tập ở lớp 10 hay dưới dạng ví dụ hoặc thông qua bài thực hành, bài đọc thêm, bài tập ở lớp 11).
- Mỗi thuật toán đều được trình bày khá chi tiết về: ý tưởng, mô tả dưới dạng liệt kê, sơ đồ khối và ví dụ mô phỏng việc thực hiện thuật toán. Tuy nhiên, yêu cầu có hạn chế, ví dụ HS cần biết cả hai cách mô tả thuật toán nhưng phần kĩ năng chỉ yêu cầu sử dụng một cách tuỳ chọn.
- Phân bài tập ở nhà hoặc ở lớp cũng gồm các bài nhằm củng cố kiến thức trình bày trong SGK là chính.

### *Chương II*

- Cấu trúc chương không thay đổi.
- Tăng thêm 1 bài tập và thực hành để HS làm quen hơn với máy tính và hệ điều hành, tạo thuận lợi cho việc học thực hành các phần sau. Nội dung các bài tập và thực hành được viết chi tiết, cụ thể hơn.

### *Chương III*

- Cấu trúc chương có thay đổi từ 3 § thành 6 § trên cơ sở thêm một số kiến thức trước đây có ở bài đọc thêm hoặc một số bài nhưng còn quá sơ lược.
- Các bài tập và thực hành đã chi tiết hoá, cụ thể hơn các chỉ dẫn, dễ thực hiện hơn.
- Bổ sung thêm bốn tiết bài tập.

### *Chương IV*

- Cấu trúc, số lượng § không thay đổi, có bổ sung thêm một số thông tin mang tính cập nhật (về kết nối không dây, các cách kết nối mới với Internet).
- Tổ chức lại các bài tập và thực hành, chú trọng ba nội dung: sử dụng được trình duyệt web, tìm kiếm thông tin trên mạng, gửi và nhận thư điện tử.



3. SGK mới tăng cường thêm các bài tập và thực hành. Tuy khả năng cụ thể, các trường cần tạo thêm điều kiện để có giờ thực hành đủ theo yêu cầu. Cần đối chiếu với chuẩn kỹ năng đã được xác định trong chương trình. Chú ý là không đồng nhất việc học kỹ năng ở đây với kỹ năng học nghề sử dụng máy tính. Học kỹ năng ở đây trước hết là để biết và hiểu các vấn đề trong chuẩn kiến thức được tốt hơn, sau đó mới có thể vận dụng được kỹ năng để làm được một số việc nhưng cũng chỉ với công việc đơn giản phục vụ học tập. Có thể có một số nội dung cần làm cả bài tập và thực hành nên để nhất quán SGK gọi là "Bài tập và thực hành". Nghĩa là có nội dung không nhất thiết phải có máy tính.
4. SGK mới có phân phối thời lượng cho việc chữa bài tập, trả lời câu hỏi tại lớp. Ngoài các câu hỏi và bài tập trong SGK, GV có thể dùng sách bài tập để đưa thêm các câu hỏi, bài tập khác phục vụ tốt hơn cho HS ở từng địa phương. HS cần làm thêm bài tập ở nhà. Mục tiêu có thêm giờ bài tập là một mặt để GV có thời gian chữa các bài tập làm ở nhà hoặc làm tại lớp, đồng thời để cho việc hiểu và biết nêu trong chuẩn kiến thức tốt hơn. Tuy thực tế, GV có thể sử dụng một phần quỹ thời gian này để củng cố thêm kiến thức đã học.
5. Để sử dụng được máy tính, cần hiểu nghĩa một số thuật ngữ tiếng Anh. Vì vậy, với một số thuật ngữ đã được quốc tế hoá thì các tác giả SGK để nguyên tên gọi đó bằng tiếng Anh (vì dịch ra tiếng Việt đôi khi dễ gây rối, khó hiểu hơn, ví dụ Internet, Windows,...). Một số thuật ngữ trong các bảng chọn, trên các trang màn hình trong một số hình minh hoạ cũng để nguyên từ tiếng Anh, HS làm quen dần mà không cần học thuộc. Với một số thuật ngữ có từ tiếng Việt tương ứng thì dùng tiếng Việt có chú giải thêm bằng tiếng Anh, cũng với mục đích cho HS quen dần. Đối với GV, cần tìm hiểu kỹ hơn có thể tra cứu theo từ điển chuyên môn Anh-Việt về Tin học-Điện tử khi chuẩn bị giáo án. Ngoài ra, một số thuật ngữ chính được liệt kê trong phụ lục 2 của SGK.

Các khái niệm và thuật ngữ cần thiết phải đưa vào trong nội dung SGK là rất nhiều. Nhiều khái niệm lại có liên quan theo kiểu đệ quy nên việc đưa ra các định nghĩa chính xác là khó phù hợp với trình độ tiếp thu của HS. Do vậy các tác giả chủ yếu đưa ra định nghĩa theo cách mô tả. Một số khái niệm cơ bản sẽ được trình bày từ mức độ đơn giản đến chính xác dần (ví dụ, khái niệm *thuật toán*, *chương trình*).

### **C. Một số trao đổi thêm về cách tiến hành giảng dạy**

- c1)* Môn Tin học đã trở thành môn học bắt buộc và có tăng thêm thời lượng. Đây là một thuận lợi rất lớn cho việc tiến hành giảng dạy. HS sẽ nghiêm túc, hứng thú và có trách nhiệm hơn khi học môn Tin học. Nhà trường có cơ sở pháp lí để đầu tư về trang thiết bị, phòng máy, tăng biên chế GV dạy tin học, triển khai các hoạt động ngoại khoá liên quan. Tuy nhiên, đa số trang thiết bị dạy học, phòng máy ở hầu hết các cơ sở đào tạo hiện tại chưa đáp ứng được nhu cầu triển khai chương trình dạy tin học. Do vậy việc giảng dạy thực hành, đổi mới phương pháp dạy và học còn có nhiều khó khăn. Để học trong điều kiện thiếu máy, GV cần lựa chọn tối đa các nội dung, không nhất thiết phải có máy mới dạy được, giải quyết khó khăn tình thế là thiếu giờ máy.
- c2)* Nên chia HS thành nhóm để học thực hành. Có thể mặt bằng chung về kiến thức trong lớp sẽ rất khác nhau nên GV cần tìm hiểu (chẳng hạn qua phiếu thăm dò) về điều kiện và khả năng của HS để chia trong mỗi nhóm có HS khá giúp đỡ, hỗ trợ những HS chưa làm quen với máy tính. Hơn nữa, việc học tập theo nhóm như vậy tạo cơ hội phát huy tính chủ động và cách làm việc tập thể của HS. GV cần giao nhiệm vụ cụ thể cho từng nhóm, tổ chức nhóm chặt chẽ (có nhóm trưởng), hướng dẫn các nhóm hoạt động, báo cáo kết quả. Tại các trường có điều kiện, có thể tổ chức câu lạc bộ Tin học cho HS học ngoại khoá. Tuy nhiên, GV cần chủ động xây dựng nội dung phục vụ sát với các chủ đề của chương trình.
- c3)* Việc dạy và học chương II, III và IV tốt nhất là nên tiến hành ở phòng máy, nếu được nối mạng thì càng tốt. GV cần tăng cường việc chuẩn bị các bài thực hành chu đáo, ví dụ dùng tranh ảnh như là thiết bị dạy học, cài đặt sẵn những phần mềm, dữ liệu cần sử dụng, kiểm tra trang thiết bị, máy chiếu,... để dành nhiều giờ máy hơn cho HS thực hành.
- c4)* Tăng cường việc sử dụng hình thức kiểm tra trắc nghiệm.
- c5)* GV tin học nên chủ động bàn bạc, trao đổi và thống nhất với GV dạy nghề hoặc hướng nghiệp để có thể phối hợp dạy thực hành và khai thác phòng máy của địa phương phục vụ cho việc học thực hành của HS. Cũng cần quan tâm giáo dục HS tránh các quan niệm không đúng, chẳng hạn đồng nhất việc học tin học với việc học sử dụng máy tính nói chung và soạn thảo nói riêng.

c6) Hiện nay, nhiều trường chưa kết nối mạng Internet, trong khi ngoài xã hội, dịch vụ Internet khá phổ biến. Có thể khai thác khả năng này, liên kết với các cơ sở dịch vụ đó để tiến hành dạy bài tập và thực hành 11. Trong trường hợp này, GV cần tổ chức giới thiệu trước trên lớp nội dung thực hành để giảm thiểu thời gian thuê máy.

Trong các bài thực hành, một công việc có thể được thực hiện bằng nhiều cách khác nhau, GV không nên hạn chế, gò ép HS làm theo một cách cố định nào cả, đồng thời nên phân tích, so sánh ưu nhược điểm của từng cách. Đây cũng là một điểm khó đòi hỏi GV phải biết nhiều, tự bồi dưỡng.

## **D. Một số đề xuất về ôn tập, kiểm tra, đánh giá**

### **d1) Về ôn tập**

*Thời lượng:* Hai tiết, mỗi học kì một tiết.

*Nội dung:* Bám sát các yêu cầu kiến thức trong chuẩn chương trình để ôn tập các mạch kiến thức chính. Chủ yếu là hệ thống lại các khái niệm, kiến thức chính. Việc ôn tập kĩ năng nên tiến hành ngay trong các buổi học thực hành, giờ làm bài tập.

### **d2) Về kiểm tra, đánh giá**

Tin học liên quan chặt chẽ đến việc sử dụng máy tính và cách suy nghĩ, giải quyết vấn đề theo phương pháp công nghệ cho nên có thể đánh giá HS thông qua:

- Nắm vững kiến thức cơ bản;
- Kĩ năng sử dụng máy tính và các phần mềm;
- Khả năng giải quyết vấn đề được thể hiện qua khả năng biết tìm hướng giải quyết và biết chọn lựa công cụ thích hợp để giải quyết vấn đề;
- Khả năng phối hợp làm việc theo nhóm.

Dựa căn bản vào các chuẩn kiến thức được mô tả của từng chương, § tương ứng đã được Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành, việc đánh giá kết quả học tập của HS là thu thập, xử lí thông tin về trình độ, khả năng thực hiện mục tiêu của chương trình. Đồng thời GV cần phân tích nguyên nhân của kết quả để điều chỉnh cách dạy và đề xuất với nhà trường có các giải pháp thiết thực cho việc học tập của HS được tốt hơn. Kiểm tra là một khâu quan trọng để đánh giá.

Điểm môn Tin học được ghi vào học bạ. Điều này không chỉ đòi hỏi GV phải tổ chức giảng dạy bài bản, thực hiện tốt các yêu cầu đúng theo quy chế như mọi môn học bắt buộc khác mà phải có kế hoạch để tổ chức ôn tập, kiểm tra đánh giá sao cho khách quan, chính xác và công bằng.

Do đặc thù, việc kiểm tra đánh giá kết quả học môn Tin học ở lớp 10 khá phức tạp, mất nhiều công sức của GV.

*Thời lượng:* Bốn tiết, mỗi học kì hai tiết (một tiết kiểm tra giữa học kì và một tiết cho cuối học kì).

*Nội dung:* Lí thuyết và kĩ năng thực hành.

- Kiểm tra viết phần lí thuyết: Các câu hỏi kiểm tra tùy GV lựa chọn dựa trên nội dung ôn tập nêu trên và phải theo chuẩn kiến thức, cần phân bố nội dung đề thi, tránh tập trung chỉ vào một hai chủ đề. Khuyến khích GV sử dụng hình thức thi trắc nghiệm.
- Kiểm tra thực hành có thể áp dụng hai cách sau để đánh giá:
  - (i) GV theo dõi kết quả thực hành, cho điểm sau mỗi bài thực hành; cuối học kì lấy điểm trung bình làm kết quả chung.
  - (ii) Cuối mỗi học kì cho HS làm bài thực hành tổng hợp, ví dụ, thực hành hệ điều hành ở học kì I, thực hành soạn thảo văn bản ở học kì II.Dù sử dụng cách nào, về mức độ yêu cầu đều phải dựa vào chuẩn kĩ năng để đánh giá, không đòi hỏi mức thành thạo.
- Hai lần kiểm tra nêu trên là bắt buộc theo chương trình quy định. Ngoài kiểm tra miệng, GV có thể tổ chức kiểm tra 15 phút, một tiết giữa học kì, tốt nhất bằng cách trắc nghiệm hoặc đánh giá qua kết quả thực hành.

Việc kiểm tra ngay trong giờ học cung cấp thông tin phản hồi về kết quả học tập của HS để GV đưa ra các giải pháp thích hợp, bổ trợ các kiến thức cần thiết còn yếu.

## **E. Định hướng về phương pháp dạy học**

Hiện nay phương pháp dạy và học, cơ cấu và quy trình tổ chức đều có những thay đổi về bản chất. Người dạy trở thành chuyên gia hướng dẫn, giúp đỡ người học. Người học hướng tới việc học tập chủ động, biết tự thích nghi. Môi trường hợp tác tư vấn, đối thoại trở nên quan trọng. Kiến thức được truyền thụ một cách tích cực bởi cá nhân người học. Tin học là môn học có nhiều điều kiện thuận lợi để thực hiện các phương pháp dạy và học mới này.

Trong việc thực hiện dạy và học theo phương pháp mới, những thành tựu và công cụ của Công nghệ thông tin đóng vai trò hỗ trợ rất quan trọng. Do đó GV tin học có điều kiện thuận lợi để tạo dựng một môi trường mới. Điều này đòi hỏi GV trước hết phải nắm vững những thành tựu và công cụ đó để HS được học thoải mái hơn, phát huy tổng lực tất cả các kỹ năng về *nhìn, nghe, nói, viết, đọc, làm* – vốn là bản năng của con người.

Do đó, phương pháp dạy học cần hướng tới mục tiêu sau đây:

- Hình thành khả năng sử dụng máy tính phục vụ hoạt động học tập của bản thân, vận dụng kiến thức vào thực tiễn, để thích ứng với đời sống xã hội, phát hiện kịp thời và giải quyết hợp lý các vấn đề nảy sinh trong cuộc sống hiện đại của nền kinh tế tri thức;
- Hình thành khả năng giải quyết vấn đề một cách độc lập. Trên cơ sở đó phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động sáng tạo. HS vừa phải nắm kiến thức vừa phải nắm phương pháp đi tới kiến thức đó để phát triển tư duy;
- Hình thành khả năng làm việc tập thể, có niềm vui hứng thú học tập. Mọi người cùng hợp tác, chia sẻ kinh nghiệm, học hỏi lẫn nhau. Chuẩn bị cho lao động phân công hợp tác trong cộng đồng.

## **F. Định hướng về thiết bị dạy học**

Tin học là môn học liên quan đến máy tính, vì vậy máy tính, một số thiết bị ngoại vi và các phần mềm liên quan đến nội dung giảng dạy được coi là những phương tiện và thiết bị dạy học không thể thiếu được. Để dạy các chương I, II và III, có thể chỉ cần sử dụng máy tính cá nhân không kết nối mạng và các phần mềm cơ bản như hệ điều hành, soạn thảo văn bản, đồ họa,... Để dạy phần mạng máy tính nên sử dụng phòng học với các máy tính nối mạng và có thể truy cập được vào Internet.

Ngoài các phần mềm cơ bản đã nêu ở trên, nên có thêm các phần mềm dạy và học một số môn học khác. Các phần mềm dạy học này có thể sử dụng trên các máy tính cá nhân hoặc qua mạng dưới sự hướng dẫn của GV.

Để việc giảng dạy và học tập được thuận lợi, ngoài máy tính, nên trang bị thêm máy chiếu (projector) để phục vụ cho giảng dạy của GV.

Ngoài ra, cần có các thiết bị dạy học khác như tranh, ảnh minh họa, biểu bảng, sơ đồ,... Nếu có điều kiện và khả năng, GV nên sử dụng bản trình chiếu, mô phỏng thuật toán, hình ảnh video về kết nối mạng,...