

II. HƯỚNG DẪN CHI TIẾT

BÀI 10. LUYỆN GÕ PHÍM NHANH BẰNG TYPING MASTER

(Thời lượng: 4 tiết)

A - Mục đích, yêu cầu

- HS hiểu công dụng và ý nghĩa của phần mềm và có thể tự khởi động, tự mở các bài và chơi, ôn luyện gõ phím.
- HS có thể tự thực hiện các bài luyện gõ bàn phím từ dễ đến khó, tự xem kết quả đánh giá kỹ năng của mình.
- Thông qua các trò chơi HS rèn luyện được kỹ năng gõ phím nhanh và chính xác.

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

- a) Phần mềm Typing Master đã được đưa vào chương trình phần mềm học tập cho quyển 2 từ lần xuất bản đầu tiên. Trước đây, phần mềm chỉ mở miễn phí chức năng kiểm tra và trò chơi. Nhưng hiện nay, phần mềm đã mở rộng miễn phí toàn bộ tất cả các chức năng của phần mềm. Do vậy trong lần nâng cấp này, chúng tôi cung cấp cho HS cách tìm hiểu tất cả các chức năng của phần mềm bao gồm luyện tập, kiểm tra và các trò chơi.
- b) Mỗi lần khởi động, phần mềm đều yêu cầu nhập tên người dùng để vào được chương trình. Màn hình đăng nhập của phần mềm sẽ có dạng tương tự như hình sau:



Cần đăng nhập vào phần mềm để thực hiện các bài luyện hoặc kiểm tra.

- Nếu tên HS đã được khởi tạo từ trước thì chúng sẽ được hiện trên danh sách ngay trên màn hình. Dùng chuột chọn tên trong danh sách sau đó nhấn phím Enter hoặc nháy chuột vào nút **Enter**.
- Nếu chưa có tên trong danh sách, GV cần hướng dẫn HS khởi tạo một tên mới của mình bằng cách nháy chuột vào vị trí **I am a new user...** và nhập tên mình (không dấu) vào ô **Enter your name** như trong hình bên. Sau khi nhập xong nhấn phím **Enter** hoặc nháy chuột tại nút **Enter**.

Chú ý: Phiên bản miễn phí của **Typing Master** chỉ cho phép tạo sách người dùng trong danh sách.

c) Giao diện chính của phần mềm Typing Master có dạng như hình sau.



GV chú ý các chức năng chính của phần mềm nằm tại khung bên phải.

d) Luyện gõ bàn phím

Phần mềm hỗ trợ hai chương trình luyện gõ phím, đó là các chương trình **Touch Typing Course** (chương trình cơ bản) và **Speed Building Course** (chương trình nâng cao). Người chơi có thể lựa chọn bất kì chương trình nào. Mỗi chương trình sẽ bao gồm một số các bài học, luyện gõ phím cụ thể.

Touch Typing Course

In this course, you will learn the positions of the letter keys and common punctuation by heart. After completing the course you will be able to type with all ten fingers without looking at the keyboard.

Duration 3:10 - 5:20 hours
Lessons 12 lessons
Progress Not started

Start Now

Chương trình **Touch Typing Course** (chương trình cơ bản) có 12 bài học.

Speed Building Course

This course is designed to increase your typing speed and confidence. You will focus on the keys for each finger, type longer texts and train with some of the most common English words.

Duration 1:30 - 2:30 hours
Lessons 6 lessons
Progress Not started

Start Now

Chương trình **Speed Building Course** (chương trình nâng cao) có 6 bài học.

Mỗi chương trình luyện tập bao gồm một số bài học (lesson) cụ thể. Mỗi bài học lại bao gồm các phần luyện tập chi tiết. Ví dụ, hình sau mô tả 12 bài học chi tiết của chương trình **Touch Typing Course** (chương trình cơ bản) và chi tiết các bài luyện của bài học đầu tiên.

Touch Typing Course

Lessons

1. [The Home Row](#)
2. [Keys E and I](#)
3. [Keys R and U](#)
4. [Keys T and O](#)
5. [Capital letters and period](#)
6. [Keys C and comma](#)
7. [Keys G H and apostrophe](#)
8. [Keys V N and question mark](#)
9. [Keys W and M](#)
10. [Keys Q and P](#)
11. [Keys B and Y](#)
12. [Keys Z and X](#)

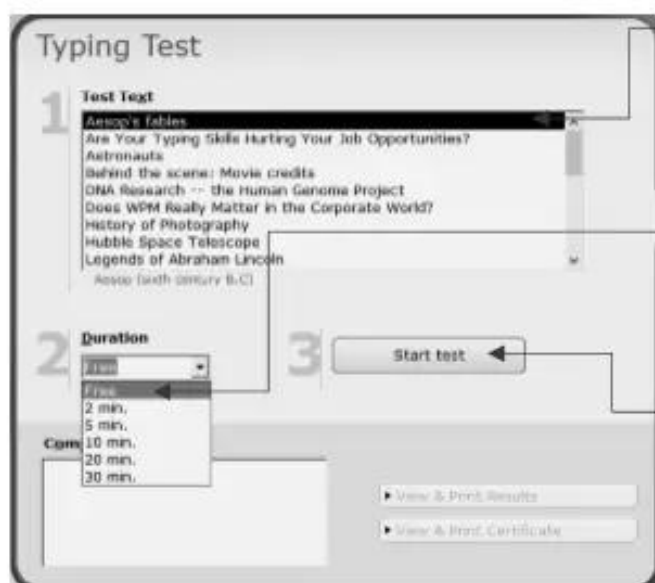
Lesson 1: The Home Row

- 1.1 [Touch typing basics](#) 3 min.
- 1.2 [New keys: Home row](#) 3 - 5 min.
- 1.3 [Understanding results](#) 3 min.
- 1.4 [Key drill](#) 3 - 5 min.
- 1.5 [Tip: Typing tests](#)
- 1.6 [Word drill](#) 3 - 5 min.
- 1.7 [Paragraph drill](#) 3 - 5 min.

Lesson 2

e) Kiểm tra

Khuôn dạng chức năng kiểm tra như sau:



1. Lựa chọn nội dung bài text để thực hiện bài kiểm tra gõ bàn phím nhanh

2. Lựa chọn thời gian làm bài kiểm tra

3. Nháy nút **Start test** để bắt đầu làm bài

f) Các trò chơi

Đó là bốn trò chơi: **Bubbles**, **Clouds**, **Wordtris** và **ABC**.

g) Dự kiến bài học này sẽ được dạy theo lịch trình như sau:

Tiết 1: GV hướng dẫn chung cho HS cách nhận biết, khởi động phần mềm, giới thiệu màn hình chức năng chính, cách đăng nhập chương trình. Sau đó GV sẽ trình bày cách thực hiện bài luyện chính của phần mềm.

Tiết 2: GV giới thiệu tiếp chức năng kiểm tra của phần mềm.

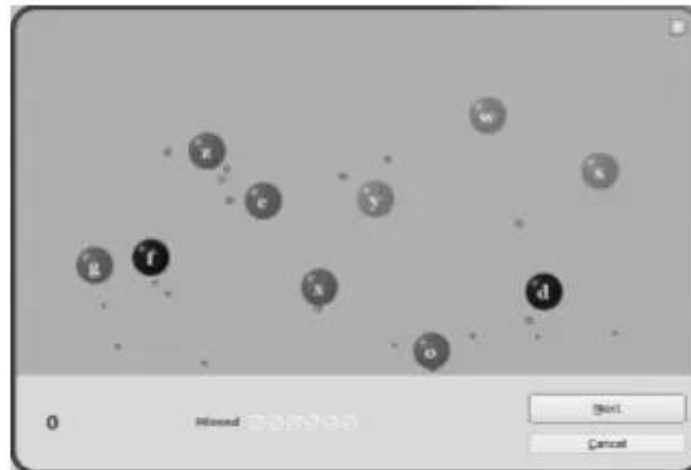
Tiết 3: Thực hành hai trò chơi đã được học là **Bubbles** và **ABC**.

Tiết 4: GV trình bày tiếp hai trò chơi là **Clouds** và **Wordtris**. Đây là hai trò chơi luyện gõ các cụm từ độc lập, khó hơn một chút so với hai trò chơi đã học.

h) Nhắc lại luật chơi của trò chơi **Bubbles**

- Trên màn hình sẽ xuất hiện các bong bóng, trong mỗi bong bóng có một chữ cái. Nhiệm vụ của người chơi là gõ chính xác các phím tương ứng với các chữ cái này. Nếu gõ đúng bong bóng sẽ nổ tung và người chơi được tặng một số điểm nhất định.

- Khi gõ chữ cái cần phân biệt chữ in hoa và in thường.



- Nếu không kịp gõ, các bong bóng này sẽ chuyển động lên trên và vượt ra khỏi màn hình. Mỗi lượt chơi chỉ được phép bỏ qua 6 bong bóng.

- Chú ý các bong bóng màu hồng hoặc màu xanh đậm là các bong bóng chuyển động nhanh hơn cần ưu tiên gõ trước. Tất nhiên làm nổ các bong bóng này sẽ được điểm cao hơn.

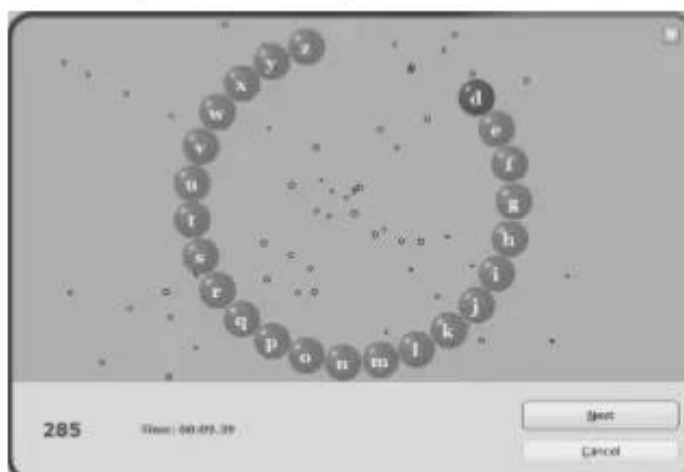
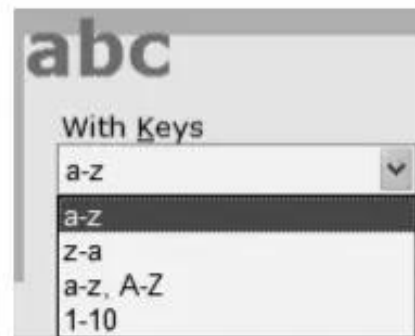
- Có thể dừng cuộc chơi bằng cách nhấp chuột vào nút **Next** hoặc **Cancel** phía dưới màn hình chính.

i) Nhắc lại luật chơi của trò chơi ABC

- Có thể chọn một trong các kiểu hiện dãy kí tự theo vòng tròn trong bảng chọn dưới đây.

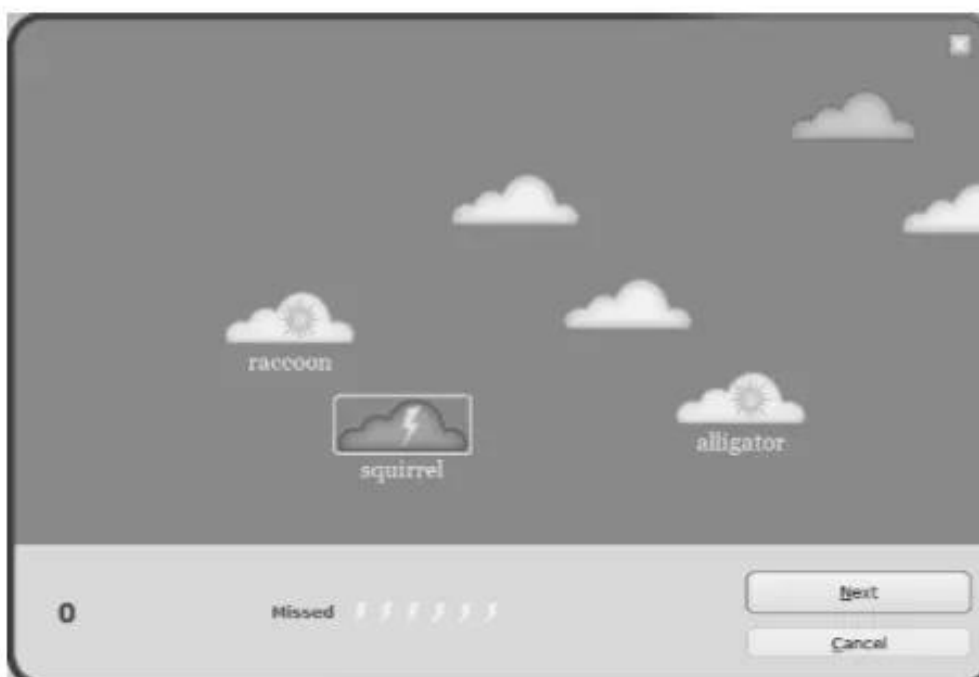
- Chú ý gõ phân biệt chữ in hoa và in thường.

- Không hạn chế thời gian thực hiện trò chơi.



j) Nhắc lại luật chơi của trò chơi **Clouds**

- Trên màn hình sẽ xuất hiện các đám mây có chữ. Nhiệm vụ của người chơi là phải gõ cho đúng với cụm từ xuất hiện trên đám mây này. Gõ đúng được một từ sẽ được thưởng một số điểm nhất định.



- Khi gõ xong một từ nhấn phím **Enter** hoặc **Space** để chuyển sang đám mây tiếp theo. Phím **BackSpace** dùng để chuyển về đám mây trước đó.

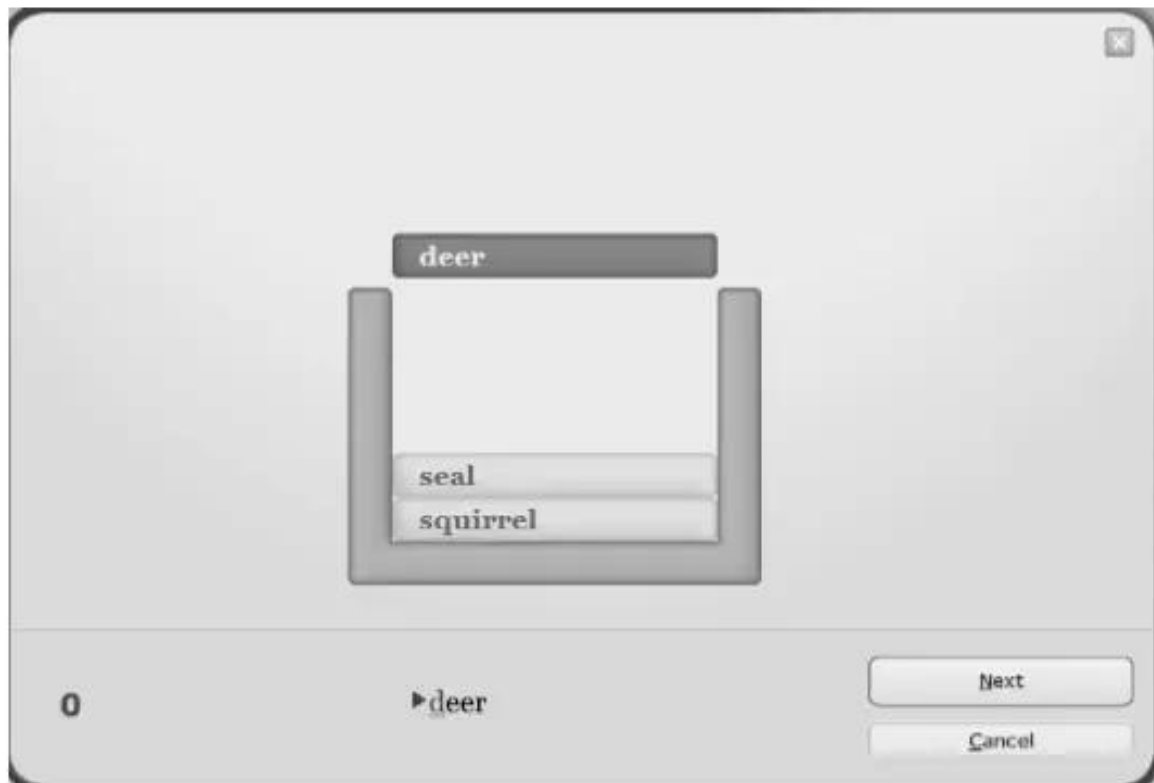
- Không nhất thiết phải gõ xong toàn bộ một từ trước khi chuyển sang đám mây tiếp theo. Có thể chuyển sang đám mây khác, gõ xong và quay trở lại để hoàn thành nốt từ đang gõ.

- Các đám mây có hình mặt trời sẽ có điểm số cao hơn, cần chú ý ưu tiên cho các đám mây này.

- Chỉ cho phép bỏ qua 6 đám mây.

k) Nhắc lại luật chơi của trò chơi **Wordtris**

- Trên màn hình sẽ xuất hiện các thanh chữ, trên mỗi thanh chữ sẽ có một từ. Nhiệm vụ của người chơi là gõ nhanh các chữ này trước khi thanh chữ bị rơi xuống khung.



- Mỗi khi gõ xong một từ cần nhấn phím **Space** để chuyển sang từ tiếp theo.
- Chỉ cho phép bỏ qua 6 thanh chữ.