



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM
NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HỒ CHÍ MINH
CÔNG TY ĐẦU TƯ XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

Mang cuộc sống vào bài học – Đưa bài học vào cuộc sống

TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 6
CÁNH ĐIỀU

HÀ NỘI – 2021

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM
NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HỒ CHÍ MINH
CÔNG TY ĐẦU TƯ XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM (VEPIC)

TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA
TIN HỌC 6
CÁNH DIỀU

HÀ NỘI – 2021

Biên soạn:

PGS.TS HỒ SĨ ĐÀM

PGS.TS HỒ CẨM HÀ

Phần thứ nhất
HƯỚNG DẪN CHUNG

I. GIỚI THIỆU CHUNG

1. Nhà xuất bản

Tin học 6 trong bộ sách giáo khoa Tin học bộ Cánh Diều do Nhà xuất bản Đại học Sư phạm phối hợp với Công ty Đầu tư Xuất bản – Thiết bị Giáo dục Việt Nam (VEPIC) thực hiện. Sách có 96 trang, khổ 19×26,5 cm, in 4 màu.

2. Đội ngũ tác giả

Sách được biên soạn bởi các nhà giáo thuộc trường Đại học Sư phạm Hà Nội và Đại học Quốc gia Hà Nội giàu kinh nghiệm và tâm huyết trong lĩnh vực giáo dục tin học.

– *Tổng Chủ biên:* PGS. TS. NGND Hồ Sĩ Đàm.

– *Chủ biên:* PGS. TS. NGƯT Hồ Cẩm Hà.

– *Các tác giả:* PGS. TS. Hồ Cẩm Hà, PGS. TS. Nguyễn Đình Hoá, TS. Phạm Thị Anh Lê, TS. Nguyễn Thế Lộc, TS. Nguyễn Chí Trung.

Tập thể tác giả là những chuyên gia trong giáo dục tin học với một số đóng góp tiêu biểu như sau:

– Toàn bộ ba thành viên của Ban phát triển Chương trình môn Tin học 2018 đều tham gia biên soạn bộ sách với vai trò tổng chủ biên, chủ biên và tác giả.

– Xây dựng chương trình bồi dưỡng giáo viên (GV) Tin học bậc cử nhân Sư phạm Tin học, đồng thời trực tiếp đào tạo và bồi dưỡng GV với các vai trò chủ biên, tác giả, giảng viên tập huấn.

– Xây dựng chương trình và trực tiếp đào tạo thạc sĩ, tiến sĩ chuyên ngành Lí luận và Phương pháp dạy học (với vai trò chủ biên, tác giả, giảng viên).

– Biên soạn các tài liệu về chương trình (CT), sách giáo khoa (SGK), phương pháp dạy học, kiểm tra đánh giá trong giáo dục với vai trò chủ biên, tác giả, giảng viên tập huấn.

– Chủ biên và tác giả các bộ SGK, sách giáo viên (SGV), sách bài tập (SBT) hiện hành ở bậc trung học phổ thông (THPT) và các SGK theo mô hình VNEN ở trung học cơ sở (THCS).

– Chủ biên và tác giả Chương trình và Tài liệu giáo khoa chuyên Tin học hiện hành.

– Tham gia trực tiếp bồi dưỡng học sinh (HS) giỏi Tin học cấp Quốc gia và đội tuyển Tin học Việt Nam tham gia Olympic Quốc tế.

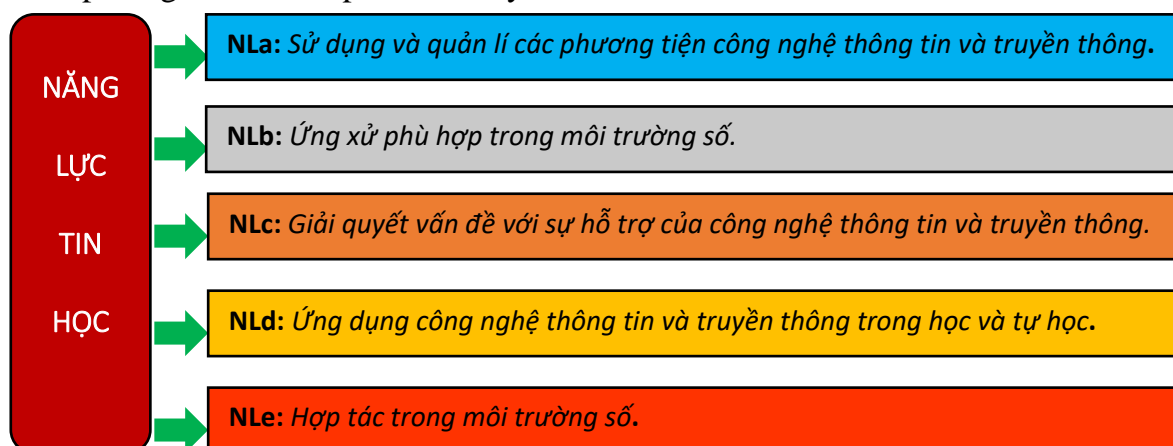
– Một số GV đã từng trực tiếp dạy học ở phổ thông, từ tiểu học đến THPT.

II. MỤC TIÊU

1. Đáp ứng yêu cầu của Chương trình môn Tin học 2018

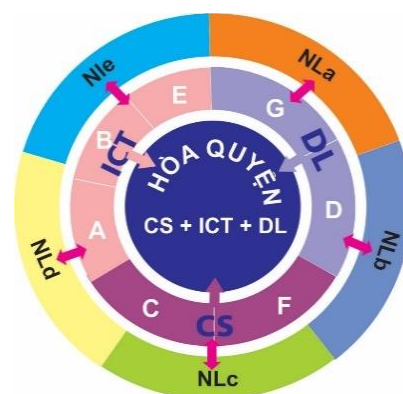
– Hình thành và phát triển năng lực (NL) tin học, góp phần phát triển năm phẩm chất và ba năng lực chung được xác định trong Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể (CT GDPT TT) năm 2018.

Năng lực tin học được hình thành và phát triển xuyên suốt tất cả ba cấp học, từ lớp 3 đến lớp 12, gồm 5 thành phần sau đây:



– Cung cấp 3 mạch kiến thức Học vấn số hoá phổ thông (DL), Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT), Khoa học máy tính (CS) thông qua 7 chủ đề.

– 5 thành phần NL tin học, 3 mạch kiến thức và 7 chủ đề nội dung xuyên suốt có mối quan hệ biện chứng, logic tương hỗ.



2. Đối với học sinh

Là tài liệu chính giúp:

- Chiếm lĩnh tri thức, tìm tòi và vận dụng tri thức theo yêu cầu cần đạt (YCCĐ).
- Có thể tự học được. Chấp nhận sách có thể nhiều trang, giá thành có thể cao hơn nhưng sách phải có tính sư phạm, có nhiều ví dụ, diễn đạt nội dung không quá cô đọng để dễ hiểu, giúp HS tự học với sự hướng dẫn của GV.

3. Đối với giáo viên

Là tài liệu chính giúp:

- Định hướng, lựa chọn nội dung, phương pháp, hình thức, phương tiện dạy học và công cụ đánh giá kết quả học tập của HS.
- Hỗ trợ giáo viên (GV) có ý tưởng sư phạm trong soạn giáo án, tổ chức dạy học.

Chương trình môn Tin học nói chung và chương trình Tin học 6 nói riêng có nhiều đổi mới. GV có thể gặp một vài khó khăn khi mới tiếp cận. Do vậy, SGK Tin học 6 được biên soạn với định hướng giảm thiểu khó khăn cho GV, giúp GV thuận lợi trong biên soạn kế hoạch dạy học phù hợp.

4. Đối với cán bộ quản lí và phụ huynh học sinh

– Là tài liệu giúp cán bộ quản lí (CBQL) môn Tin học làm căn cứ để định hướng chỉ đạo, hướng dẫn các cơ sở xây dựng, điều chỉnh kế hoạch triển khai dạy học, làm tiêu chí để đánh giá chất lượng, dạy và học tin học ở cơ sở.

– Là tài liệu giúp phụ huynh nắm vững đúng mức YCCĐ, hỗ trợ con em mình tự học ở nhà, tránh đòi hỏi vượt chuẩn đối với HS.

III. CÁCH TIẾP CẬN

Tập thể tác giả đã khảo cứu sâu CT GDPT TT, CT môn Tin học 2018, các mô hình SGK Tin học trong và ngoài nước. Từ đó bộ sách Tin học Cánh Diều được thiết kế có tính khoa học và sư phạm, đảm bảo sự nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12 về mô hình, cách tiếp cận, cấu trúc trình bày. Ngoài tính nhất quán với quan điểm của toàn bộ sách, ở mỗi cấp học, sách được biên soạn với những đặc điểm riêng để phù hợp với tâm sinh lí, sự phát triển năng lực và cách học của HS ở cấp học đó. Đây là nét đặc trưng nổi bật thể hiện đặc sắc riêng của bộ sách Tin học Cánh Diều.

Trên cơ sở thiết kế tổng thể của toàn bộ sách Tin học Cánh Diều, SGK Tin học 6 đã được biên soạn theo bốn cách tiếp cận chính. Các mục sau đây trình bày rõ hơn về bốn cách tiếp cận quan trọng đó.

1. Tiếp cận phát triển phẩm chất, năng lực

Khác với SGK hiện hành được biên soạn theo tiếp cận nội dung, SGK Cánh Diều được biên soạn theo tiếp cận phát triển năng lực. Về thực chất, SGK hiện hành có mục tiêu trả lời cho câu hỏi “*Học xong HS biết được những gì*”. Phù hợp với xu hướng phát triển của giáo dục các nước tiên tiến, theo cách tiếp cận mới, SGK Tin học Cánh Diều nhằm mục đích giúp HS vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong thực tiễn, phục vụ cuộc sống, trả lời cho câu hỏi “*Học xong HS làm được những gì*”. Mục tiêu chính của SGK Tin học Cánh Diều là hình thành và phát triển năng lực tin học, góp phần hình thành các phẩm chất cốt lõi và năng lực chung theo yêu cầu của CT GDPT TT 2018.

– *Phương pháp hình thành và phát triển phẩm chất chủ yếu*

Tất cả các chủ đề môn Tin học 6 đều có thể giúp GV có cơ hội hình thành và phát triển một cách hiệu quả cho HS những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ,

trung thực và trách nhiệm. Các chủ đề “Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số”, “Ứng dụng tin học” tạo ra nhiều tình huống bộc lộ được phẩm chất qua các ứng xử, đặc biệt trong môi trường số. GV cần căn cứ vào các biểu hiện của những phẩm chất được mô tả trong CT GDPT TT để hình thành và phát triển phẩm chất cho HS trong suốt cả quá trình dạy Tin học 6.

– *Phương pháp hình thành và phát triển năng lực chung*

Nội dung và các YCCĐ của một số chủ đề trong CT môn Tin học 6 giúp hình thành và phát triển trực tiếp ba thành phần của năng lực tin học: (NLd) “Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học”; (NLe) “Hợp tác trong môi trường số” và (NLc) “Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông”. Thông qua các chủ đề đó, GV cần kết hợp góp phần cụ thể, trực tiếp phát triển ba năng lực chung “tự chủ và tự học”, “giao tiếp và hợp tác”, “giải quyết vấn đề và sáng tạo”.

Năm thành phần năng lực tin học được hình thành và phát triển thông qua hệ thống các YCCĐ được mô tả trong CT Tin học ở mỗi cấp, mỗi lớp học.

Các YCCĐ tương ứng với sáu chủ đề môn Tin học lớp 6 trong CT Tin học 2018 được mô tả trong bảng sau đây:

Yêu cầu cần đạt	Nội dung	Thời lượng dự kiến tham khảo (% trên tổng số 35 tiết)
Chủ đề A. Máy tính và cộng đồng		
<ul style="list-style-type: none"> – Phân biệt được thông tin với vật mang tin. – Nhận biết được sự khác nhau giữa thông tin và dữ liệu. – Nêu được ví dụ minh hoạ mối quan hệ giữa thông tin và dữ liệu. – Nêu được ví dụ minh hoạ tầm quan trọng của thông tin. – Giải thích được máy tính là công cụ hiệu quả để thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin. Nêu được ví dụ minh hoạ cụ thể. – Nêu được các bước cơ bản trong xử lý thông tin. 	Thông tin và dữ liệu	17%

<ul style="list-style-type: none"> – Giải thích được có thể biểu diễn thông tin chỉ với hai kí hiệu 0 và 1. – Biết được bit là đơn vị nhỏ nhất trong lưu trữ thông tin. – Nêu được tên và độ lớn (xấp xỉ theo hệ thập phân) của các đơn vị cơ bản đo dung lượng thông tin: Byte, KB, MB, GB, quy đổi được một cách gần đúng giữa các đơn vị đo lường này. Ví dụ: 1 KB bằng xấp xỉ một nghìn byte, 1 MB xấp xỉ một triệu byte, 1 GB xấp xỉ một tỉ byte. – Nêu được sơ lược khả năng lưu trữ của các thiết bị nhớ thông dụng như đĩa cứng, USB, CD, thẻ nhớ,... 	<p>Biểu diễn thông tin và lưu trữ dữ liệu trong máy tính</p>	
<p>Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet</p>		
<ul style="list-style-type: none"> – Nêu được khái niệm và lợi ích của mạng máy tính. – Nêu được ví dụ cụ thể về trường hợp mạng không dây tiện dụng hơn mạng có dây. – Nêu được các thành phần chủ yếu của một mạng máy tính (máy tính và các thiết bị kết nối) và tên của một vài thiết bị mạng cơ bản như máy tính, cáp nối, Switch, Access Point,... – Giới thiệu tóm tắt được các đặc điểm và ích lợi chính của Internet. 	<p>Giới thiệu về mạng máy tính và Internet</p>	<p>11%</p>
<p>Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</p>		
<ul style="list-style-type: none"> – Trình bày được sơ lược về các khái niệm WWW, website, địa chỉ của website, trình duyệt. – Xem và nêu được những thông tin chính trên trang web cho trước. – Khai thác được thông tin trên một số trang web thông dụng như tra từ điển, xem thời tiết, tin thời sự,... – Nêu được công dụng của máy tìm kiếm. – Xác định được từ khoá ứng với một mục đích tìm kiếm cho trước. – Nêu được những ưu, nhược điểm cơ bản của dịch vụ thư điện tử so với các phương thức liên lạc khác. – Biết cách đăng kí tài khoản thư điện tử, thực hiện được một số thao tác cơ bản: đăng nhập tài khoản email, soạn và gửi email, thoát ra. 	<p>World Wide web, thư điện tử và công cụ tìm kiếm thông tin</p>	<p>17%</p>

Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

- Giới thiệu được sơ lược về một số tác hại và nguy cơ bị hại khi tham gia Internet. Nêu và thực hiện được một số biện pháp phòng ngừa cơ bản với sự hướng dẫn của GV.
- Trình bày được tầm quan trọng của sự an toàn và hợp pháp của thông tin cá nhân và tập thể, nêu được ví dụ minh hoạ.
- Bảo vệ được thông tin và tài khoản cá nhân với sự hỗ trợ của người lớn.
- Nêu được một vài cách thông dụng để chia sẻ thông tin của bản thân và tập thể sao cho an toàn và hợp pháp.
- Nhận diện được một số thông điệp (chẳng hạn email, yêu cầu kết bạn, lời mời tham gia câu lạc bộ,...) lừa đảo hoặc mang nội dung xấu.

Đề phòng một số tác hại khi tham gia Internet

9%

Chủ đề E. Ứng dụng tin học

- Trình bày được tác dụng của công cụ căn lề, định dạng, tìm kiếm, thay thế trong phần mềm soạn thảo văn bản.
- Thực hiện được việc định dạng văn bản, trình bày trang văn bản và in.
- Sử dụng được công cụ tìm kiếm và thay thế của phần mềm soạn thảo.
- Trình bày được thông tin ở dạng bảng.
- Soạn thảo được văn bản phục vụ học tập và sinh hoạt hằng ngày.
- Nêu được các chức năng đặc trưng của những phần mềm soạn thảo văn bản.

Soạn thảo văn bản cơ bản

26%

- Sắp xếp được một cách logic và trình bày được dưới dạng sơ đồ tư duy các ý tưởng, khái niệm.
- Giải thích được lợi ích của sơ đồ tư duy, nêu được nhu cầu sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin.
- Sử dụng được phần mềm để tạo sơ đồ tư duy đơn giản phục vụ học tập và trao đổi thông tin.

Sơ đồ tư duy và phần mềm sơ đồ tư duy

Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính		
<ul style="list-style-type: none"> – Diễn tả được sơ lược khái niệm thuật toán, nêu được một vài ví dụ minh họa. – Mô tả được thuật toán đơn giản có các cấu trúc tuần tự, rẽ nhánh và lặp dưới dạng liệt kê hoặc sơ đồ khối. – Biết được chương trình là mô tả một thuật toán để máy tính “hiểu” và thực hiện được. 	Khái niệm thuật toán và biểu diễn thuật toán	14%
Đánh giá định kì		6%

Theo cách tiếp cận phát triển năng lực tin học, SGK Tin học 6 Cánh Diều được biên soạn theo nguyên tắc:

- Tất cả kiến thức đều được liên hệ với ứng dụng trong thực tế. Mỗi bài học đều yêu cầu HS giải quyết một vài vấn đề vừa sức với các em trong bối cảnh thực tiễn nhất định. Với những yêu cầu đó, HS phải vận dụng hiệu quả kiến thức đã học và được khuyến khích bộc lộ những sáng tạo tiềm ẩn.

- HS đạt được mục tiêu ở mỗi bài học sẽ đạt được YCCĐ của chủ đề tương ứng. Sau khi học hết sáu chủ đề trong SGK sẽ đạt được đầy đủ các YCCĐ của CT môn Tin học lớp 6.

2. Tiếp cận hoạt động

Ý nghĩa của cách tiếp cận này là: bằng hoạt động và thông qua hoạt động tích cực, HS chiếm lĩnh được kiến thức và chuyển hoá thành hiểu biết của mình, vận dụng được kiến thức vào thực tiễn. SGK Tin học 6 Cánh Diều thiết kế các hoạt động cho mỗi bài học.

Với HS, nhiệm vụ phải thực hiện trong mỗi hoạt động làm HS phải động não, tư duy, phải triệu hồi các kiến thức và kinh nghiệm sống đã có để giải quyết một tình huống mới:

- Có những hoạt động giúp HS bộc lộ những quan niệm riêng của mình, tự phát hiện ra mối liên hệ giữa các mục kiến thức để dễ dàng tiếp nhận, hoàn chỉnh dần kiến thức mới. Điển hình là: *Hoạt động 1* ở Bài 2, Bài 4 và Bài 5 của Chủ đề A; các hoạt động ở Bài 3 của các Chủ đề B và C; các hoạt động ở Bài 1, Bài 2 của Chủ đề D, Bài 6 Chủ đề E và Bài 3 Chủ đề F.

- Có những hoạt động mà quá trình giải quyết vấn đề vừa sức sẽ đem lại cho HS sự trải nghiệm tự khám phá, tự phát hiện ra quy luật, phát hiện ra một số thông tin mới, từ đó dễ dàng chiếm lĩnh tri thức mới. Điển hình là: các hoạt động ở Bài 4, Bài 5 của Chủ đề A, Bài 1 Chủ đề B, Bài 2 Chủ đề C, Bài 2 Chủ đề E và F.

Với GV, các hoạt động được thiết kế nhằm:

- Hỗ trợ cho GV về ý tưởng sư phạm về thông qua các hoạt động để kiến tạo kiến thức mới cho HS, dẫn dắt HS tiếp thu kiến thức, kĩ năng mới một cách tự nhiên, dễ dàng hơn.

– Hỗ trợ GV trong việc bồi dưỡng ý thức tự học cho HS và khuyến khích HS khám phá kiến thức mới cũng như tự đánh giá kết quả học tập của bản thân.

3. Tiếp cận đối tượng

Với cách tiếp cận đối tượng, SGK Tin học 6 Cánh Diều đặt mục đích đảm bảo tính phù hợp của sách với đối tượng HS đồng thời thực hiện được dạy học phân hoá.

– Tận dụng những trải nghiệm HS đã có trong cuộc sống để xây dựng kiến thức mới, hình thành kỹ năng mới cho HS.

– Đặc biệt coi trọng sự phù hợp về tâm lý lứa tuổi, các ví dụ, các tình huống, các minh họa đến từ đời sống gần gũi với các em, gắn kết với các môn học khác. Khối lượng nội dung được căn chỉnh hợp lý với thời lượng (dưới 3 trang/1 bài học/1 tiết học).

– Coi trọng phương pháp dạy học trực quan, chuyển dần từ tư duy cụ thể sang tư duy trừu tượng.

Nếu như ở tiểu học chỉ nêu các ví dụ cụ thể và hình thành khái niệm thì ở lớp 6 (THCS) sau các ví dụ cụ thể, HS được nhìn lại vấn đề (khái niệm) ở mức tổng quát hơn, rút ra các kết luận chung cho nhiều tình huống cụ thể. Có thể lấy một số ví dụ điển hình như sau:

+ Ở Chủ đề A, kiến thức mới trong mỗi bài học thường bắt đầu bằng những ví dụ cụ thể, gần gũi. Sau đoạn dẫn giải là những kết luận được nhấn mạnh mang tính tổng quát (in màu xanh) và các hộp thuật ngữ đi kèm (được đóng trong khung).

+ Ở Chủ đề E, đưa ra ví dụ trên một phần mềm cụ thể nhưng giới thiệu chức năng cơ bản được nhấn mạnh là của một loại phần mềm (soạn thảo văn bản hay sơ đồ tư duy).

+ Ở Chủ đề F, các cấu trúc điều khiển trong biểu diễn thuật toán ban đầu được trình bày qua các ví dụ cụ thể, diễn giải bằng ngôn ngữ đời thường, sau đó mô tả khái quát hoá thành mẫu thể hiện.

Lớp 6 là lớp đầu cấp THCS kế thừa toàn bộ phẩm chất chủ yếu, năng lực chung và năng lực tin học đã được hình thành ở cấp tiểu học. Đây cũng là lớp có tính bản lề chuyển từ giai đoạn “học mà chơi, chơi mà học” sang giai đoạn yêu cầu HS có khả năng tập trung cao hơn và tính tự chủ cao hơn.

– Chọn lọc văn phong và ngôn từ phù hợp với lứa tuổi HS, chú ý tính chuẩn mực, trong sáng, đơn nghĩa. Các số liệu, thông tin, bảng biểu, hình ảnh,... trong SGK có trích dẫn nguồn gốc rõ ràng.

– Kênh hình, kênh chữ hài hoà phù hợp với HS lớp 6.

4. Tiếp cận hệ thống

Tiếp cận hệ thống được thể hiện trong toàn bộ SGK Tin học Cánh Diều:

- Đảm bảo tính liên thông giữa các cấp học (nội môn, liên môn).
- Đảm bảo tính kế thừa và nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12. Sách biên soạn với các nguyên tắc sư phạm, xen kẽ nội dung lí thuyết với thực hành, trừu tượng với trực quan. Các khái niệm cốt lõi đã được hình thành từ tiểu học phát triển dần ở lớp 6 và các lớp tiếp theo.

Có thể nêu một ví dụ về sự kế thừa và phát triển mạch kiến thức để minh họa. Ngay từ lớp 3, HS đã có thể phát biểu mô tả một công việc theo từng bước và đã được dùng cách nói “*Nếu... thì...*” trong một số mô tả này. Đến lớp 4 và lớp 5, HS đã có được khả năng bước đầu dùng các cấu trúc điều khiển (tuần tự, rẽ nhánh, lặp) và đã dùng biến và biểu thức. Những trải nghiệm như vậy ở tiểu học làm cho khái niệm thuật toán cũng như những mô tả thuật toán đơn giản quen thuộc ở lớp 6 trở nên dễ tiếp thu với HS.

Sự tăng trưởng năng lực tin học được phát triển qua mỗi lớp, mỗi cấp học. Ví dụ, đối với Chủ đề A, khái niệm máy tính có phạm vi phát triển mở rộng dần. Ở tiểu học, HS mới làm quen với máy tính cá nhân, nên Chủ đề A có tên gọi là “*Máy tính và em*”. Lên học THCS, HS đã sử dụng máy tính cá nhân có kết nối mạng cục bộ (mạng LAN) chủ yếu kết nối với cộng đồng trong lớp, trong trường, sản phẩm làm ra cũng chủ yếu phục vụ cho học tập và sinh hoạt của những người thân quen. Vì vậy, Chủ đề A có tên gọi là “*Máy tính và cộng đồng*”. Đến cấp THPT, mỗi HS đã đứng trước ngưỡng cửa trở thành một công dân cần có trách nhiệm đối với xã hội, cần có khả năng sử dụng máy tính để làm giàu tri thức và phục vụ xã hội. Để thể hiện điều đó, Chủ đề A có tên gọi “*Máy tính và xã hội tri thức*”.

Để đảm bảo hiện thực hoá các cách tiếp cận trên, đội ngũ 15 tác giả của toàn bộ các bộ sách Tin học Cánh Diều từ lớp 3 đến lớp 12 là một tập thể thống nhất, được bố trí biên soạn các bộ sách cho các lớp các cấp theo tiêu chí sau đây:

- Số tác giả SGK lớp tiếp theo phải có ít nhất 1/3 số tác giả của lớp trước đó; có ít nhất 1/3 tác giả SGK cấp THCS đã là tác giả SGK của cấp tiểu học; tương tự có ít nhất 1/3 tác giả SGK cấp THPT là tác giả SGK cấp THCS. Trên thực tế tiêu chí này đã được đáp ứng, cụ thể: có 4/6 tác giả SGK ở cấp tiểu học là tác giả ở cấp THCS; tất cả các tác giả ở cấp THCS đều là tác giả ở cấp THPT.
- Mỗi tác giả trước khi biên soạn mỗi chủ đề con ở một lớp nào đó phải khảo cứu kĩ lưỡng toàn bộ các YCCĐ có liên quan không chỉ ở các lớp trước đó mà cả các lớp tiếp theo nhằm đảm bảo tính liên thông, kế thừa.

Các tiêu chí trên là nét đặc trưng riêng, là sự ưu việt nổi bật của bộ sách Tin học Cánh Diều, đảm bảo tính hệ thống, nhất quán về mô hình, cách tiếp cận, cấu trúc,... cho SGK từ lớp 3 đến lớp 12. Nhờ vậy, bộ SGK Tin học Cánh Diều tránh được hiện tượng các nhóm tác giả viết ở các lớp, các cấp hoàn toàn độc lập, rời rạc, khó đảm bảo tính hệ thống trong triển khai chương trình. Ưu điểm nổi bật nêu trên của bộ SGK Cánh Diều tạo thuận lợi để GV, HS và các cơ quan quản lý khai thác, sử dụng SGK trong một thể thống nhất, đảm bảo chất lượng dạy và học Tin học.

IV. TỔ CHỨC NỘI DUNG VÀ THỜI LƯỢNG

Sách gồm 6 chủ đề (A–F); lưu ý ở lớp 6 không có chủ đề G (Hướng nghiệp với tin học) chủ đề này bắt đầu có từ lớp 8. Sách chia thành 31 bài học (trong đó có một dự án học tập).

Mỗi bài học dự kiến phù hợp dạy trong 1 tiết học, giúp GV linh hoạt trong tổ chức dạy học 1 tuần/1 tiết hoặc 1 tuần/2 tiết (tương ứng 2 bài học). Như vậy, ngoài 32 tiết học, 2 tiết kiểm tra định kì còn có 1 tiết dự phòng, giúp GV có thể sử dụng để ôn tập hoặc kiểm tra đánh giá hoặc dự phòng cho học bổ sung khi có sự cố nghỉ học, phải học bù.

Nội dung và dự kiến phân bổ thời lượng cho các bài như mô tả ở bảng sau đây:

NỘI DUNG	SỐ TIẾT DỰ KIẾN
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG THÔNG TIN VÀ DỮ LIỆU – BIỂU DIỄN THÔNG TIN VÀ LƯU TRỮ DỮ LIỆU TRONG MÁY TÍNH	5 tiết
Bài 1. Thông tin – Thu nhận và xử lý thông tin	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Lưu trữ và trao đổi thông tin	
Bài 3. Máy tính trong hoạt động thông tin	
Bài 4. Biểu diễn văn bản, hình ảnh, âm thanh trong máy tính	
Bài 5. Dữ liệu trong máy tính	
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET GIỚI THIỆU VỀ MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	4 tiết
Bài 1. Khái niệm và lợi ích của mạng máy tính	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Các thành phần của mạng máy tính	
Bài 3. Mạng có dây và mạng không dây	
Bài 4. Thực hành về mạng máy tính	

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN WORLD WIDE WEB, THƯ ĐIỆN TỬ VÀ CÔNG CỤ TÌM KIẾM THÔNG TIN	6 tiết
Bài 1. Thông tin trên web	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Truy cập thông tin trên Internet	
Bài 3. Giới thiệu máy tìm kiếm	
Bài 4. Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet	
Bài 5. Giới thiệu thư điện tử	
Bài 6. Thực hành sử dụng thư điện tử	
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ ĐỀ PHÒNG MỘT SỐ TÁC HẠI KHI THAM GIA INTERNET	3 tiết
Bài 1. Mặt trái của Internet	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Sự an toàn và hợp pháp khi sử dụng thông tin	
Bài 3. Thực hành phòng vệ trước ảnh hưởng xấu từ Internet	
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC SOẠN THẢO VĂN BẢN CƠ BẢN VÀ SƠ ĐỒ TƯ DUY	9 tiết
Bài 1. Tìm kiếm và thay thế trong soạn thảo văn bản	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Trình bày trang, định dạng và in văn bản	
Bài 3. Thực hành tìm kiếm, thay thế và định dạng văn bản	
Bài 4. Trình bày thông tin ở dạng bảng	
Bài 5. Thực hành tổng hợp về soạn thảo văn bản	
Bài 6. Sơ đồ tư duy	
Bài 7. Thực hành khám phá phần mềm sơ đồ tư duy	
Bài 8. Dự án nhỏ: Lợi ích của sơ đồ tư duy	2 tiết
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH KHÁI NIỆM THUẬT TOÁN VÀ BIỂU DIỄN THUẬT TOÁN	5 tiết
Bài 1. Khái niệm thuật toán	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Mô tả thuật toán. Cấu trúc tuần tự trong thuật toán	

Bài 3. Cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán	
Bài 4. Cấu trúc lặp trong thuật toán	
Bài 5. Thực hành về mô tả thuật toán	
Ôn tập	1 tiết
Đánh giá định kì	2 tiết
Tổng	35 tiết

V. CẤU TRÚC BÀI HỌC

Mỗi chủ đề gồm một số bài học. Các bài học trong một chủ đề được đánh số thứ tự bắt đầu từ 1. Điều này làm cho GV có thể linh hoạt thay đổi thứ tự các chủ đề hoặc thứ tự các bài học trong một chủ đề sao cho phù hợp với kế hoạch triển khai dạy học của nhà trường (miễn là đảm bảo tính logic quan hệ giữa nội dung các bài học, chẳng hạn Bài 1 và Bài 2 ở Chủ đề E có thể hoán vị thứ tự cho nhau). Mỗi bài học lí thuyết, mỗi bài thực hành đều được thiết kế cho 1 tiết học, riêng bài dự án nhỏ (Chủ đề E) tương ứng với 2 tiết học. Các bài học đều có cấu trúc chung như sau:

- Phần mở đầu nêu mục tiêu cần đạt của bài học.
- Phần kiến thức mới gồm các hoạt động kiến tạo kiến thức.
- Luyện tập gồm câu hỏi và bài tập luyện tập.
- Vận dụng nêu nhiệm vụ vận dụng kiến thức.
- Câu hỏi tự kiểm tra để HS tự đánh giá việc học của mình.
- Tóm tắt bài học tóm tắt lại các nội dung chính của bài.
- Một số bài có thể có Bài đọc thêm.

Nội dung bài học được tổ chức theo cấu trúc phù hợp với quá trình nhận thức của HS, gồm các mục sau đây:

❖ **Mục tiêu** được nêu ở ngay sau tên bài học: “*Học xong bài này, em sẽ:*”, nhằm gợi động cơ hướng đích và căn cứ cho việc tự kiểm tra của HS. Những điều nêu ở đây thể hiện yêu cầu cần đạt của chương trình tương ứng với nội dung bài học giúp cho GV, HS và cả phụ huynh xác định được đích đến của bài học.

❖ **Các mục kiến thức** nhằm kiến tạo và cung cấp kiến thức mới có các hoạt động để HS tham gia vào quá trình kiến tạo kiến thức mới. Phần kiến thức mới được chia thành một số mục, mỗi mục hình thành cho HS một đơn vị kiến thức nhỏ của bài học. Để kiến tạo nên kiến thức ở mỗi mục như vậy có thể có hoạt động để GV tổ chức cho HS thực hiện. GV hoàn toàn có thể thay đổi các hoạt động này bằng các hoạt động phù hợp hơn với đối tượng HS của mình. Toàn bộ phần văn bản (không kể các hoạt động) cũng đã cung cấp

đủ thông tin hình thành kiến thức mới của bài. Tuy nhiên, các hoạt động là các biện pháp mang tính sư phạm nên được sử dụng để HS tiếp thu những kiến thức mới được dễ dàng và sâu sắc hơn. Các tên gọi thể hiện khái niệm mới cùng với phần giải thích sẽ nằm trong hộp màu xanh bên phải, còn những dòng chữ màu xanh là những câu được nhấn mạnh trong mục đó.

❖ **Luyện tập** có mục đích củng cố kiến thức mới, rèn luyện kiến thức và kỹ năng vừa hình thành bằng cách áp dụng trực tiếp hoặc làm tương tự những gì vừa tiếp thu. Thông qua luyện tập HS tự làm cho kiến thức mới trở thành của mình, HS bắt đầu có những kỹ năng mới.

❖ **Vận dụng** giúp chuyên hoá kiến thức kỹ năng mới thành của mình thông qua giải quyết một vấn đề thực tiễn trong học tập, cuộc sống. Không thể dừng ở mức chỉ có kiến thức, HS phải được phát triển năng lực dùng kiến thức kỹ năng để giải quyết các vấn đề thực tiễn. Bài tập vận dụng đòi hỏi HS phải sử dụng hiểu biết mới có cùng với những kiến thức tích lũy được để giải quyết một vấn đề thực tiễn hoặc gần với thực tiễn, vừa sức các em.

❖ **Câu hỏi tự kiểm tra** giúp bồi dưỡng khả năng tự học, khơi lên sự tự tin và chủ động trong học tập, có nhu cầu và hứng thú học tiếp.

❖ **Tóm tắt bài học** nhằm tóm tắt các nội dung chính của bài học, cần ghi nhớ.

❖ **Bài đọc thêm:** Một số bài học có bài đọc thêm, GV nên giới thiệu và khuyến khích HS đọc thêm. Những thông tin trong bài đọc thêm có thể đem lại hứng thú cho môn học, mở rộng hiểu biết cho HS, làm HS dễ nhớ hơn ý nghĩa của các bài học.

Lưu ý: Do tính mở cao của SGK, giáo án dạy học của GV hoàn toàn có thể thay đổi thứ tự trước sau các mục hoạt động nêu trên. Ví dụ ngay sau phần giới thiệu kiến thức là thực hiện mục *Tóm tắt bài học*. Mục *Vận dụng* có thể thực hiện sau cùng của bài học. Về cơ bản là trong buổi học cố gắng thực hiện nội dung của tất cả các mục trong bài học ngay ở lớp. Trường hợp không hoàn thành được trong thời gian trên lớp, GV cần hướng dẫn HS tự học ở nhà và cần có giải pháp kiểm soát đảm bảo HS hoàn thành bài học, nhằm đạt được mục tiêu của bài học đó.

VI. MỘT SỐ ĐIỀU CẦN CHÚ Ý ĐỐI VỚI GIÁO VIÊN

1. Về đổi mới tư duy

Không như SGK hiện hành có tính bắt buộc phải thực hiện, SGK mới chỉ là tài liệu tham khảo. Chỉ có CT mới có tính pháp lệnh, bắt buộc thực hiện.

CT môn Tin học 2018 được xây dựng theo mô hình phát triển phẩm chất năng lực, được chi tiết hoá bằng những YCCĐ. HS đạt được tất cả những YCCĐ đã đặt ra của chương trình cũng có nghĩa là HS có được những phẩm chất và năng lực mà giáo dục Tin học lấy làm mục tiêu. Bởi vậy các YCCĐ nêu trong CT luôn phải được tham chiếu

đến trong quá trình triển khai môn Tin học ở toàn bậc học phổ thông. YCCĐ được chi tiết tương ứng với từng chủ đề nội dung ở mỗi lớp, mỗi cấp. Tất cả các hoạt động từ thiết kế nội dung giáo dục, lựa chọn phương pháp dạy học, lựa chọn phương pháp đánh giá kết quả học tập đến biên soạn SGK chuẩn bị học liệu đều phải tham chiếu đến các YCCĐ.



Chương trình môn Tin học 6 có 38 YCCĐ, trong đó: Chủ đề A có 10 YCCĐ; Chủ đề B có 4 YCCĐ; Chủ đề C có 7 YCCĐ; Chủ đề D có 5 YCCĐ; Chủ đề E có 9 YCCĐ và Chủ đề F có 3 YCCĐ.

Có các mức độ cần đạt: Biết, Hiểu và Vận dụng. Trong các YCCĐ sử dụng một số động từ để thể hiện mức độ đáp ứng yêu cầu cần đạt về năng lực của HS. Một số động từ được sử dụng ở các mức độ khác nhau nhưng trong mỗi trường hợp thể hiện một hành động có đối tượng và yêu cầu cụ thể.

Trong quá trình dạy học, đặc biệt là khi đặt câu hỏi thảo luận, ra đề kiểm tra đánh giá, GV có thể dùng những động từ nêu trong YCCĐ hoặc thay thế bằng các động từ có nghĩa tương đương cho phù hợp với tình huống sự phạm và nhiệm vụ cụ thể giao cho HS.

SGK Tin học lớp 6 Cánh Diều đã biên soạn dựa trên nguyên tắc trên. Ngoài các nội dung cơ bản đã trình bày ở các mục nêu trên, GV cần chú ý một số điểm quan trọng ở các mục sau đây.

2. Về tính mở của SGK

– GV hoàn toàn có thể thay thế nội dung các hoạt động, các ví dụ, các minh họa, các bài luyện tập, vận dụng, các câu hỏi tự kiểm tra. GV có thể sắp xếp, tổ chức lại các bài học, điều chỉnh phân bố thời lượng,... trên cơ sở đảm bảo được YCCĐ (các mục tiêu) của tất cả các bài học trong mỗi chủ đề.

– GV được quyền chọn phần mềm ứng dụng khác, tương đương. Ví dụ, có nhiều phần mềm có tính năng tương đương và thay thế được cho các phần mềm dùng để minh họa trong SGK Tin học 6 ở các Chủ đề C, E. GV có thể dùng phần mềm minh họa như trong SGK nhưng với phiên bản mới, có tính cập nhật, phổ biến hơn. GV cần thường xuyên cập nhật các công nghệ hiện đại, trước mắt, lâu dài, xây dựng kho học liệu ngày càng hiện đại, phong phú hơn.

– GV nên tự tin, linh hoạt và phát huy sáng tạo trong lựa chọn tư liệu, thiết kế các hoạt động, tổ chức dạy học, áp dụng các công cụ, thang đánh giá,... với điều kiện là không chệch khỏi mục tiêu cũng như mức độ của các YCCĐ.

3. Về dạy học phân hoá

Chú ý khai thác một số bài đọc thêm, một số câu hỏi mở có trong SGK, SBT cung cấp thêm các bài tập có mức độ dễ, khó khác nhau nhằm GV có thể lựa chọn, sử dụng để hướng dẫn riêng cho các đối tượng HS khác nhau. SGK và SBT đều là tài liệu tốt để GV bồi dưỡng ý thức tự học cho HS, khuyến khích HS tự khám phá, tự đánh giá, phát triển năng lực tùy theo khả năng cá nhân.

4. Về khó khăn một trong hai năm đầu

Trong hai năm đầu, việc triển khai thực hiện Chương trình môn Tin học 2018 ở lớp 6 trước khi thực hiện Chương trình môn Tin học 2018 ở các lớp tiểu học có thể GV, HS gặp một số khó khăn. Dưới đây là một vài trao đổi về vấn đề này.

– Bộ Giáo dục và Đào tạo đã ban hành công văn 3539/BGDĐT-GDTH, hướng dẫn dạy học môn Tin học và hoạt động giáo dục tin học cấp tiểu học. Trong đó công văn đó đã nêu rõ cần thực hiện theo định hướng chương trình môn Tin học 6 năm 2018.

– GV nghiên cứu, nắm vững YCCĐ, các chủ đề nội dung môn Tin học ở cấp tiểu học phục vụ cho dạy học môn Tin học lớp 6. Điều này giúp dạy học có tính kế thừa năng lực tin học của HS được hình thành ở cấp tiểu học, phát triển cao hơn cho HS lớp 6.

– Trường hợp một vài địa phương chưa thực hiện được công văn 3539/BGDĐT-GDTH, có thể tổ chức học bổ sung nội dung môn Tin học cho HS lớp 6 trước khi học môn Tin học 6 theo Chương trình năm 2018. Sau đây là đề xuất có tính tham khảo:

Chọn lọc các YCCĐ và nội dung tối thiểu ở cấp tiểu học, có ảnh hưởng trực tiếp giúp HS có thể học được theo Chương trình lớp 6 năm 2018 để cung cấp cho HS.

– *Thời lượng*: Tổng số tiết môn Tin học ở cấp tiểu học là 105 tiết, mỗi tiết 35 phút. Ở lớp 6 mỗi tiết học là 45 phút, HS lớp 6 lớn tuổi hơn, khả năng tiếp thu tốt hơn nên có thể học bổ sung khoảng 50 tiết.

– *Thời điểm*: Tốt nhất là HS lớp 6 tựu trường sớm hơn để học bổ sung. Nếu không thì có thể thực hiện kế hoạch: học kì 1 học bổ sung, học kì 2 học chính khoá.

– *Tài liệu*: GV có thể chọn lọc các nội dung trong SGK hiện hành và các tài liệu khác để biên soạn giáo án.

VII. PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC

Sách được biên soạn với quan điểm đổi mới phương pháp giáo dục tin học phù hợp với phát triển năng lực cho HS. Điều này được thể hiện ở việc tăng cường tổ chức cho HS hoạt động giải quyết các vấn đề thực tế, yêu cầu và hướng dẫn HS chủ động cập nhật kiến thức trong môi trường số. Các phương pháp dạy học tích cực đều có thể được sử dụng khi tổ chức dạy học các chủ đề. Dưới đây nhấn mạnh một số thuận lợi về tổ chức dạy học cho GV khi sử dụng SGK này:

– *Sử dụng kỹ thuật dạy học trực quan và phương pháp dạy học thực hành*

Phương pháp dạy học thực hành rất quan trọng, đặc biệt trong phát triển năng lực sử dụng công cụ và phần mềm kỹ thuật số cho HS. Nói chung, sau các bài lí thuyết là bài thực hành với những nhiệm vụ từ đơn giản đến phức tạp dần, từ rèn luyện kĩ năng đơn lẻ đến phối hợp các thao tác và cuối cùng là vận dụng. Một số bài lí thuyết liên quan đến sử dụng phần mềm được biên soạn để ngoài phương án dạy trên lớp còn có phương án tổ chức dạy học hiệu quả trên phòng máy.

– *Triển khai phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề*

Đây là phương pháp dạy học có nhiều ưu điểm trong phát triển tư duy máy tính cho HS. Trong quá trình tạo lập kiến thức mới, các hoạt động học tập tự khám phá, trải nghiệm cuốn hút HS chủ động triệu hồi kiến thức và kinh nghiệm đã có, phát hiện quy luật, có nhu cầu tư duy chứ không thụ động tiếp thu những kiến thức đã được GV sắp đặt.

– *Hướng dẫn HS làm dự án học tập*

SGK Tin học 6 Cánh Diều có một số điểm mới. Những năm gần đây, phương pháp dạy học theo dự án được GV lựa chọn, áp dụng. Tuy nhiên đây là lần đầu tiên phương pháp này được giới thiệu trong SGK, trình bày một cách cụ thể, cô đọng nhưng đầy đủ, hỗ trợ thiết thực cho GV vận dụng. Ở Chủ đề E, HS bắt đầu được hướng dẫn thực hiện dự án học tập, được tham gia tự đánh giá qua sản phẩm và khả năng làm việc nhóm.

– *Khuyến khích HS tự khám phá*

Dạy HS sử dụng phần mềm công cụ, SGK chỉ hướng dẫn một số chức năng cơ bản nhất, còn lại hướng dẫn và khuyến khích HS tự khám phá. Điều này thể hiện quan điểm bồi dưỡng cho các em khả năng tự học các phần mềm thông dụng, đem đến cho các em sự tự tin dám khám phá thêm các chức năng khác của phần mềm khi xuất hiện các nhu cầu mới.

– *Tăng cường thu nhận phản hồi từ HS và hướng dẫn HS tự đánh giá*

Cuối mỗi bài đều có phần *Câu hỏi tự kiểm tra* để kiểm lại những kết quả tương ứng với mục tiêu của bài học. Biết HS đã thu nhận kiến thức gì, làm được gì qua bài học sẽ giúp cả GV và HS tự điều chỉnh việc dạy và học. Phần *Câu hỏi tự kiểm tra* cũng là một công cụ giúp GV không xa rời các yêu cầu cần đạt của chương trình, tránh yêu cầu HS không đúng mức. Đồng thời đối với HS, tự đánh giá qua việc hoàn thành được các câu hỏi đó cũng giúp các em có thêm tự tin và hứng thú trong học tập.

– *Thực hiện dạy học phân hoá để phát triển được năng lực của mọi HS*

Thông tin được trình bày ở nhiều hình thức khác nhau trong các bài học. Bài tập ở mỗi bài được chia thành mức luyện tập và vận dụng, trong đó có bài đơn giản, có bài dễ và bài khó hơn. Ở một số bài học có *Bài đọc thêm*, giúp HS khá, giỏi có thể tìm hiểu, tự khám phá thêm. Các bài đọc thêm cũng khích lệ HS hiểu biết rộng hơn, góp phần gây hứng thú với môn học và cho thấy mối liên hệ giữa bài học với cuộc sống.

VIII. ÔN TẬP – KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ ĐỊNH KÌ VÀ CUỐI NĂM

Chương trình mới được xây dựng theo hướng tiếp cận phát triển năng lực đòi hỏi kiểm tra, đánh giá cũng phải thay đổi đồng bộ.

1. Những định hướng lớn cho kiểm tra, đánh giá môn Tin học trong nhà trường phổ thông

– Đánh giá thường xuyên hay định kỳ đều bám sát năm thành phần của năng lực tin học và các mạch kiến thức DL, ICT, CS, đồng thời cũng dựa vào các biểu hiện của năm phẩm chất chủ yếu và ba năng lực chung được xác định trong CT GDPT TT. Xây dựng công cụ đánh giá phải dựa vào YCCĐ đã nêu trong chương trình môn học ở mỗi lớp, mỗi cấp học.

– Coi trọng khả năng vận dụng kiến thức, kỹ năng làm ra sản phẩm trong đánh giá ở các chủ đề có trọng tâm là ICT. Với các chủ đề có trọng tâm là CS, chú trọng đánh giá tư duy có tính hệ thống và năng lực sáng tạo. Đánh giá mạch nội dung DL bằng cách xem xét HS xử lý tình huống cụ thể, phối hợp với quan sát thái độ, tình cảm, hành vi ứng xử của HS trong môi trường số.

– Phải tạo điều kiện, khuyến khích HS tích cực tham gia đánh giá và tự đánh giá. Phải làm cho mỗi HS nhận thấy được mức độ tiến bộ của mình. Trong đánh giá thường xuyên nên tôn trọng đánh giá định tính, không được làm cho việc kiểm tra, đánh giá trở thành gánh nặng và HS học để đối phó với kiểm tra.

– Kết luận đánh giá của GV về năng lực tin học của mỗi HS dựa trên sự tổng hợp các kết quả đánh giá thường xuyên và kết quả đánh giá định kỳ.

2. Một vài trao đổi liên quan đến kiểm tra, đánh giá môn Tin học ở lớp 6

– Phối hợp đánh giá thường xuyên với đánh giá định kì, phối hợp nhận xét và chấm điểm để HS điều chỉnh việc học tập của mình nhằm đạt kết quả học tập tốt hơn. Tôn trọng đúng mức đánh giá thường xuyên và những nhận xét. Kết quả đánh giá phải giúp HS tự so sánh được thành công của bản thân với yêu cầu về năng lực.

– Có thể sử dụng nhiều phương pháp đánh giá thường xuyên như đánh giá sản phẩm, đánh giá qua dự án, đánh giá qua hồ sơ học tập, đánh giá qua quan sát hoạt động học tập, qua bài tập, đánh giá qua trả lời câu hỏi hoặc đối thoại. Hai Chủ đề A và Chủ đề B thuận lợi khi sử dụng những bài kiểm tra nhanh bằng trắc nghiệm khách quan. Chủ đề C có thể dựa vào kết quả và sản phẩm hoạt động của HS (ở nhà hoặc trên lớp) để đánh giá. Chủ đề D nên được đánh giá qua quan sát, hồ sơ học tập hoặc đối thoại của HS. Với đặc điểm của Chủ đề E, sẽ rất thuận lợi khi GV đánh giá HS qua sản phẩm và kết quả dự án học tập. Còn ở Chủ đề F, GV có thể đánh giá qua các bài tập mô tả thuật toán đơn giản và quen thuộc, cho phép GV được lựa chọn một trong hai cách (liệt kê các bước hoặc vẽ sơ đồ khối).

– Cần đánh giá cao những ý tưởng sáng tạo về sản phẩm, đặc biệt những sản phẩm phục vụ được học tập và cuộc sống một cách thiết thực. Đánh giá cao khả năng chủ động tìm hiểu, học hỏi thêm để hoàn thiện kiến thức và kỹ năng trong môn học của HS. Khuyến khích các em chia sẻ ý tưởng hoặc kiến thức mới cho bạn bè.

IX. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

– Với quy định phòng máy có kết nối Internet và tối đa hai HS sử dụng chung một máy trong giờ thực hành là đủ để HS có thể đạt được kỹ năng theo yêu cầu của chương trình. Tất nhiên, trong điều kiện tốt hơn về trang thiết bị phòng máy và máy tính thực hành thì các giờ dạy càng dễ đạt hiệu quả cao hơn.

– GV cần được sử dụng máy tính, máy chiếu và smartphone khi dạy trên lớp cũng như trong phòng thực hành. Ngoài ra, GV cần chủ động tìm kiếm và chuẩn bị các học liệu một cách linh hoạt từ các nguồn như Internet, sách tham khảo, tranh ảnh,... Các trường có bảng thông minh cần tận dụng thiết bị hữu ích này trong giảng dạy.

– GV nên tìm hiểu Thông tư số 44/2020/TT-BGDĐT ngày 03 tháng 11 năm 2020 ban hành “Danh mục Thiết bị dạy học tối thiểu lớp 6 – môn Tin học”. Trong đó quy định trang thiết bị tối thiểu trang bị cho: Phòng thực hành tin học; Phần mềm; Thiết bị dạy học trực quan và các thiết bị khác. GV cần yêu cầu cơ sở giáo dục phải cung cấp đầy đủ trang thiết bị tối thiểu đã quy định trong danh mục.

X. TÀI LIỆU THAM KHẢO BỔ TRỢ

Ngoài SGK Tin học 6 còn có SGV Tin học 6 và SBT Tin học 6.

1. Sách giáo viên

SGV giúp GV nắm vững SGK sâu hơn và có những gợi ý về phương pháp tổ chức dạy học các bài học, gồm hai phần:

Phần một. Những vấn đề chung mở đầu bằng nội dung giới thiệu khái quát chương trình môn Tin học ở cấp THCS cùng với những mục tiêu chung và mục tiêu đặc thù của môn học. Với đặc thù của mình, mục tiêu chính của môn Tin học là hình thành và phát triển năng lực tin học. Do vậy, biểu hiện của mỗi thành phần năng lực tin học phù hợp với HS cấp THCS được nêu lại để GV thuận tiện theo dõi và tra cứu trong khi khai thác tất cả các nội dung trong SGK. Cũng trong phần này, một số lưu ý về YCCĐ và nội dung giáo dục Tin học lớp 6 được trình bày ngắn gọn. Kết thúc phần một là một vài giới thiệu quan trọng về SGK Tin học 6 với một số điểm mới, một số thay đổi so với SGK từng dùng trước đây.

Phần hai. Những vấn đề cụ thể gồm những hướng dẫn và gợi ý cho GV ở mức mỗi chủ đề và được chi tiết đến từng bài học trong mỗi chủ đề. Tùy theo sự cần thiết, tương ứng với mỗi chủ đề sẽ có những hướng dẫn về khái niệm mới không dễ tiếp thu đối với HS, những giải thích và lưu ý về mức độ YCCĐ, một số kiến thức cung cấp thêm cho GV. Mở đầu mỗi chủ đề là mục tiêu của chủ đề, các YCCĐ. Đó là căn cứ quan trọng để triển khai dạy học chủ đề, đồng thời cũng là căn cứ để GV và HS đối chiếu trong tự đánh giá kết quả dạy và học chủ đề đó. Với từng bài học, chúng tôi có nêu một số gợi ý về phương pháp dạy học, về kiểm tra đánh giá thường xuyên, cuối cùng là mục đáp án, hướng dẫn trả lời tất cả các câu hỏi có trong các *Hoạt động*, *Luyện tập*, *Vận dụng* và các *Câu hỏi tự kiểm tra* trong SGK.

Trước khi kết thúc một chủ đề, mục *Tóm tắt chủ đề* giúp GV tổng kết ngắn gọn, nhấn mạnh những nội dung chính của chủ đề cho HS. GV nên tham khảo *Bài tìm hiểu thêm* để có thể khuyến khích một số HS tự khám phá, mở rộng kiến thức, qua đó thực hiện dạy học phân hoá.

2. Sách bài tập

Sách bài tập hỗ trợ HS thực hiện các bài tập theo hướng dẫn của thầy/cô giáo, đồng thời là một tài liệu chính giúp HS tự học và tự tìm hiểu để mở rộng, nâng cao kiến thức. GV sử dụng sách để lựa chọn được bài tập phù hợp cho học sinh và có thể

xây dựng công cụ kiểm tra đánh giá. Sách bài tập là tài liệu hỗ trợ thiết thực cho GV tổ chức dạy học phân hoá. Ngoài ra, sách bài tập cũng có thể là tài liệu tham khảo cho cán bộ quản lí khi cần có công cụ đánh giá chung trong trường, cụm trường hoặc toàn Sở Giáo dục và Đào tạo. Cuốn sách cũng giúp phụ huynh có thể hỗ trợ HS tự học ở nhà, tự đánh giá khách quan kết quả học tập của mình.

Sách bài tập gồm hai phần:

Phần I. *Câu hỏi và bài tập* tương ứng với mỗi bài học, nội dung của phần này gồm hai phần:

(1) Tóm tắt nội dung bài học.

(2) Câu hỏi và bài tập.

Bài tập có thể ở các dạng: trắc nghiệm, tự luận, thực hành và dự án học tập. Mỗi bài tập được đánh số thứ tự theo chủ đề, trước các chữ số là chữ cái in hoa tên chủ đề tương ứng.

Phần II. *Hướng dẫn trả lời Câu hỏi và bài tập* học sinh cần chủ động và nỗ lực tự thực hiện các câu hỏi và bài tập trước (ở **Phần I**). Nội dung tương ứng ở **Phần II** là những hướng dẫn làm bài để gợi ý cho HS hoặc để HS đối chiếu, so sánh và kiểm tra lại kết quả làm bài của bản thân.

Phần thứ hai

MỘT SỐ GIÁO ÁN MINH HOẠ

I. GIÁO ÁN MINH HOẠ 1

Chủ đề C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

Bài 1. THÔNG TIN TRÊN WEB

(Thời gian thực hiện: 1 tiết)

1. Mục tiêu

1.1. Về kiến thức

- Trình bày sơ lược các khái niệm cơ bản về website, địa chỉ website.
- Xem và nêu được những thông tin chính trên trang web cho trước.
- Biết khái niệm siêu liên kết và siêu văn bản.

1.2. Về năng lực

Góp phần phát triển NLc với biểu hiện cụ thể: nhận biết được địa chỉ web; truy cập được trang web để khai thác phục vụ học tập và cuộc sống; biết và sử dụng được siêu liên kết, siêu văn bản,... để truy cập các trang web khác nhau, khai thác thông tin đa dạng, phong phú.

1.3. Về phẩm chất

Có ý thức tìm kiếm và truy cập các web phù hợp lứa tuổi, hữu ích cho học tập, vui chơi, giải trí,...

2. Thiết bị dạy học và học liệu

2.1. Giáo viên

- Kế hoạch bài dạy, SGK, máy tính.
- Phiếu đánh giá giữa các học sinh.
- Một số địa chỉ website quen thuộc, phù hợp với HS lớp 6.

2.2. Học sinh

- SGK, máy tính.
- Một số địa chỉ website hữu ích mà HS thường truy cập.

3. Tiến trình dạy học

3.1. Hoạt động 1. Khởi động (7 phút)

a) Mục tiêu

Dẫn dắt HS hứng thú tìm hiểu, khám phá website, địa chỉ website, siêu liên kết, siêu văn bản.

b) Nội dung

Suy nghĩ và trả lời các câu hỏi trong *Hoạt động 1* ở trang 32.

c) Sản phẩm

Câu trả lời của HS cho hai câu hỏi nêu trong *Hoạt động 1*.

d) Tổ chức thực hiện*i. Chuyển giao nhiệm vụ*

GV yêu cầu 4 nhóm HS truy cập vào trang web ở *Hình 1* trang 32, quan sát và trả lời câu hỏi nêu trong *Hoạt động 1*.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- Nhóm 1, 2: Trình bày ý kiến về thông tin ở trang web đó.
- Nhóm 3, 4: HS trình bày được thêm văn bản, hình ảnh (nhưng có thể sẽ không nêu được thêm âm thanh, video).

iii. Báo cáo và thảo luận

- Các nhóm trình bày câu trả lời.
- Nhóm chéo nhận xét, bình luận, bổ sung.

iv. Kết luận và nhận định

- GV nhận xét câu trả lời mỗi nhóm và đánh giá phản biện chéo của các nhóm.
- GV chốt: Để biết cách tìm kiếm thông tin hữu ích nhanh chóng và hiệu quả chúng ta cần tìm hiểu một số khái niệm website, địa chỉ website, siêu liên kết, siêu văn bản.

3.2. Hoạt động 2. Hình thành kiến thức (25 phút)***Hoạt động 2.1. Khám phá website*****a) Mục tiêu**

Trình bày sơ lược các khái niệm cơ bản về website, địa chỉ website.

b) Nội dung

Nội dung trình bày ở trang 32 và trang 33.

c) Sản phẩm

Sự trình bày của HS về website và địa chỉ website.

d) Tổ chức thực hiện*i. Chuyển giao nhiệm vụ*

GV yêu cầu HS đọc hiểu các nội dung ở trang 32 và trang 33.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- HS đọc, tìm hiểu các đoạn văn và quan sát *Hình 2* (trang 33).
- GV giải thích nội dung trong khung màu xanh (trang 33) và đoạn văn màu xanh ở trang 33.

iii. Báo cáo và thảo luận

– GV chiếu 1 hình có website thông dụng, yêu cầu HS quan sát và trả lời về website và địa chỉ website.

– Học sinh tham gia thảo luận, đánh giá câu trả lời của bạn.

iv. Kết luận và nhận định

– GV nhận xét đánh giá trả lời của HS.

– GV chốt kiến thức (nêu ý thứ hai trong *Tóm tắt bài học*).

Nhận định: Để khai thác nhiều thông tin phong phú có liên quan cần truy cập tới các trang web khác, chúng ta cần tìm hiểu về siêu liên kết và siêu văn bản.

Hoạt động 2.2. Siêu liên kết, siêu văn bản

a) Mục tiêu

Trình bày sơ lược các khái niệm siêu liên kết, siêu văn bản.

b) Nội dung

Tìm hiểu nội dung mục 2 ở trang 34.

c) Sản phẩm

Trả lời của HS cho câu hỏi: “Siêu liên kết là gì?”, “Siêu văn bản là gì?” ở một trang web do GV chiếu lên, chỉ ra được đâu là siêu liên kết, văn bản nào là siêu văn bản.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

Chia nhóm đôi, nhóm sử dụng máy tính, truy cập trang web tùy chọn, khám phá trang web đó.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

Mỗi nhóm:

- Tự xác định một trang web, sau đó truy cập vào trang web đó.
- Trỏ chuột vào dòng tiêu đề, vào một mục tin, hình ảnh hoặc video.
- Quan sát xem nếu có xuất hiện hình bàn tay thì nháy chuột để xem tin.
- Quay lại trang web đầu.
- Đọc đoạn văn ở mục 2, trang 34.

iii. Báo cáo và thảo luận

– Các nhóm HS trình bày sự hiểu biết của mình về siêu liên kết và siêu văn bản.

– Các HS khác phản biện, nhận xét và đánh giá chéo.

iv. Kết luận và nhận định

- GV đánh giá các câu trả lời và nhận xét của HS.
- GV tóm tắt nội dung mục 2 trang 34 bằng ý thứ hai trong mục *Tóm tắt bài học*.

3.3. Hoạt động 3. Luyện tập (4 phút)

a) Mục tiêu

Củng cố kiến thức cho học sinh thông qua bài tập trả lời câu hỏi trắc nghiệm ở trang 34.

b) Nội dung

Thực hiện phần luyện tập và trả lời câu hỏi trắc nghiệm trang 34.

c) Sản phẩm

Các câu trả lời của HS cho các bài luyện tập và các câu hỏi tự kiểm tra.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

GV yêu cầu HS làm bài tập và trả lời câu hỏi tự kiểm tra ở trang 34.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

Mỗi HS làm bài tập và tự trả lời các câu hỏi trắc nghiệm (*Câu hỏi tự kiểm tra*).

iii. Báo cáo và thảo luận

- HS xung phong và GV chỉ định HS trình bày lời giải cho bài luyện tập.
- Các HS khác nhận xét, đánh giá chéo.
- GV theo dõi thảo luận của HS, đưa ra hướng dẫn cho HS.

iv. Kết luận và nhận định

- GV chiếu lên bảng đáp án đúng của các bài tập và trả lời câu hỏi tự kiểm tra.
- GV có thể yêu cầu HS giơ tay để thống kê số HS trả lời đúng cho mỗi câu hỏi tự kiểm tra, GV động viên và khen ngợi HS.

Đáp án bài Luyện tập: 2 và 3

Đáp án Câu hỏi tự kiểm tra: Câu đúng: 3 và 4.

3.4. Hoạt động 4. Vận dụng (6 phút)

a) Mục tiêu

Giúp HS vận dụng được kiến thức bài học để phát triển khả năng nhận diện được siêu liên kết, siêu văn bản đúng và nhanh.

b) Nội dung

Nhận diện siêu liên kết và siêu văn bản.

c) Sản phẩm

Các siêu liên kết và siêu văn bản do HS chỉ ra khi truy cập vào trang website theo gợi ý của GV do HS.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

- GV yêu cầu HS làm bài vận dụng ở trang 34.
- Giáo viên hướng dẫn cách thực hiện và yêu cầu nộp sản phẩm học tập.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- Truy cập vào được một trang web yêu thích theo đường dẫn của siêu liên kết.
- Học sinh vào trang web và xác định tất cả các siêu liên kết và siêu văn bản có trên trang web đó.

iii. Báo cáo và thảo luận

- HS báo cáo kết quả xác định siêu liên kết, siêu văn bản.
- Học sinh tự kiểm tra chéo nhau đánh giá đúng sai và siêu liên kết, siêu văn bản còn thiếu mà bạn vừa nêu.

iv. Kết luận và nhận định

- GV kết luận về kết quả báo cáo của HS và nhận xét của HS phản biện chéo.
- GV khuyến HS về nhà truy cập vào website giải trí, tìm và mở được bài hát mình yêu thích.

II. GIÁO ÁN MINH HOẠ 2

Chủ đề D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 1. MẶT TRÁI CỦA INTERNET

(Thời gian thực hiện: 1 tiết)

1. Mục tiêu

1.1. Về kiến thức

– Giới thiệu được sơ lược về một số tác hại và nguy cơ bị hại khi tham gia Internet: nghiện Internet; lười đọc sách, lười suy nghĩ; lây nhiễm lối sống thiếu lành mạnh,...

– Nêu được một số biện pháp phòng ngừa cơ bản: không mở email gửi từ địa chỉ lạ, không tùy tiện truy cập các trang web theo giới thiệu của người khác,...

1.2. Về năng lực

Góp phần phát triển NLa, NLb, biểu hiện cụ thể ở HS:

– Nhận biết được một số việc có thể gây hại cho máy tính như: mở xem các tệp trong USB nhưng không kiểm tra virus, mở email gửi đến từ một địa chỉ lạ.

– Thực hiện được một số biện pháp phòng ngừa cơ bản như: định kì chạy phần mềm diệt virus cho máy tính, tự quy định không sử dụng Internet quá hai giờ mỗi ngày,...

1.3. Về phẩm chất

Biểu hiện cụ thể ở HS:

– Có thái độ không đồng tình khi bạn truy vào các trang web xấu.

– Có ý thức hỏi GV hay bố mẹ trước khi định vào trang web lạ.

– Trên lớp có biểu hiện tích cực học tập, không ngái ngủ, uể oải, mệt mỏi,...

2. Thiết bị dạy học và học liệu

2.1. Chuẩn bị của GV

– Giáo án, sách giáo khoa, bảng phụ.

– Phấn viết bảng, máy chiếu, máy tính.

– Các học liệu về một số ví dụ cụ thể tác hại Internet và các biện pháp phòng chống để minh họa (chuẩn bị video, tin trên web).

2.2. Chuẩn bị của HS

– Sách giáo khoa, bút, vở, máy tính.

– Một số ví dụ của bản thân trải nghiệm khi tham gia Internet.

3. Tiến trình dạy học

3.1. Hoạt động 1. Khởi động (5 phút)

a) Mục tiêu

Tạo hứng thú dẫn dắt HS vào bài mới về các tác hại khi tham gia Internet và một số giải pháp phòng ngừa.

b) Nội dung

HS thực hiện trò chơi “Quả bom virus”.

c) Sản phẩm

HS chơi được trò chơi và trả lời được câu hỏi của GV đặt ra sau trò chơi.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

HS cần tìm hiểu *Cách chơi*: Quản trò tung quả bom vào 1 bạn bất kì và cả lớp cùng đếm ngược 10s. Trong thời gian đó, các bạn lần lượt truyền bom cho nhau. Bạn nào cầm quả bom trên tay ở giây cuối cùng sẽ bị bom nổ và dính *virus vui vẻ*, kết thúc trò chơi, các bạn dính bom sẽ phải thực hiện một yêu cầu của quản trò (làm mặt hề trong 10 giây).

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- GV tổ chức cho cả lớp chơi từ 2 – 3 lần.
- HS tham gia thực hiện trò chơi.

iii. Báo cáo và thảo luận

- Báo cáo kết quả sau các lần chơi.
- HS thảo luận trao đổi vì sao bạn dính virus vui vẻ.

iv. Kết luận và nhận định

GV đặt câu hỏi sau khi chơi:

- Các bạn bị nhiễm virus vui vẻ khi nào? (Khi chạm vào quả bom nổ).
- Khi bị nhiễm virus, mặt các bạn trông như thế nào? (Trở thành mặt hề, hài hước).
- Làm thế nào để không bị nhiễm virus? (Không chạm vào quả bom nổ).

3.2. Hoạt động 2. Hình thành kiến thức (25 phút)

a) Mục tiêu

Giúp HS nhận biết được một số tác hại và nguy cơ bị hại khi tham gia Internet và cách phòng ngừa những tác hại đó.

b) Nội dung

- HS biết virus máy tính gây ra nhiều tác hại và biết cách phòng tránh.

- HS biết một số tác hại bởi mặt trái của Internet đối với người sử dụng thiếu hiểu biết, biểu hiện của những tác hại này.
- HS biết một số biện pháp phòng ngừa tác hại khi tham gia Internet.

c) Sản phẩm

- HS nhận biết và giải thích được một số hành động bất cẩn dẫn đến nhiễm và lây lan virus máy tính.
- HS nhận biết được hiện tượng có thể xảy ra tương ứng với từng tác hại trong mặt trái của Internet (lười suy nghĩ mất năng lực tư duy và sáng tạo, nghiện Internet, ảnh hưởng bởi nội dung xấu).
- Nêu được một vài biện pháp phòng ngừa từng loại tác hại của Internet.

d) Tổ chức thực hiện

Các bước tổ chức hoạt động học: Chuyển giao nhiệm vụ; Thực hiện nhiệm vụ; Báo cáo và thảo luận; Kết luận và nhận định thông qua sản phẩm học tập (đã nêu) được thể hiện qua “Hoạt động của GV và HS” sau đây:

Hoạt động 2.1. Tìm hiểu virus máy tính

Hoạt động của GV và HS	Nội dung ghi bảng
<p>GV: Giới thiệu cho HS xem video ngắn về virus WannaCry. Yêu cầu HS trình bày hiểu biết về virus WannaCry và các con đường lây lan của virus. Làm thế nào để chúng ta có thể phát hiện, ngăn chặn và loại bỏ virus?</p> <p>HS: Thực hiện theo yêu cầu của GV.</p> <p>GV: Phân tích, nhận xét câu trả lời của HS và đặt câu hỏi gợi vấn đề tiếp theo: “Đã có phần mềm diệt virus rồi, liệu chúng ta có cần cảnh giác đề phòng virus nữa không?”.</p> <p>HS: Suy nghĩ trả lời câu hỏi của GV.</p> <p>GV: Để HS hiểu biết thêm về cách virus xâm nhập vào máy tính, GV chia lớp thành các nhóm thực hiện <i>Hoạt động 1</i> trong SGK.</p> <p>HS: Thực hiện theo yêu cầu của GV.</p> <p>GV: Phân tích, nhận xét câu trả lời của HS và kết luận.</p>	<p>1. Virus máy tính</p> <ul style="list-style-type: none"> – Virus máy tính gây ra nhiều tác hại nên người dùng phải có ý thức và biết cách phòng tránh. – Cần cài đặt phần mềm diệt virus cho máy tính và thường xuyên chạy phần mềm quét diệt virus.

Hoạt động 2.2. Tìm hiểu một số tác hại khi tham gia Internet

Hoạt động của GV và HS	Nội dung ghi bảng
<p>GV: Tổ chức nhóm yêu cầu HS nghiên cứu SGK, thực hiện <i>Hoạt động 2</i>.</p> <p>HS: Thực hiện theo yêu cầu của GV.</p> <p>GV: Phân tích, nhận xét câu trả lời của các nhóm HS và kết luận: “Internet đem lại những lợi ích to lớn nhưng cũng có nhiều mặt trái. Người sử dụng Internet một cách thiếu hiểu biết sẽ phải chịu những tác động tiêu cực về cả vật chất và tinh thần”.</p>	<p>2. Một số tác hại khi tham gia Internet</p> <ul style="list-style-type: none">– Lây nhiễm virus.– Mất khả năng tư duy độc lập, sáng tạo và còn làm suy giảm trí nhớ.– Nghiện Internet.– Bị ảnh hưởng bởi những nội dung xấu.

Hoạt động 2.3. Tìm hiểu về việc phòng ngừa tác hại khi tham gia Internet

Hoạt động của GV và HS	Nội dung ghi bảng
<p>GV: Yêu cầu mỗi HS đề xuất một biện pháp để phòng ngừa một tác hại của Internet và phát biểu trước lớp để các bạn khác cho biết có đồng ý đó là một biện pháp hay không và đoán xem đó là biện pháp phòng ngừa tác hại nào. GV gọi khoảng 4 – 6 bạn HS đề xuất, một số bạn khác đánh giá (đúng là biện pháp không) và dự đoán đó là biện pháp phòng ngừa loại tác hại nào.</p> <p>HS: Thực hiện theo yêu cầu.</p> <p>GV: Làm trọng tài, phân tích các câu trả lời của HS, gợi ý các bổ sung (nếu cần).</p>	<p>3. Phòng ngừa tác hại khi tham gia Internet</p> <ul style="list-style-type: none">– Hiểu biết và ý thức người dùng quyết định.– Khai thác mặt tích cực nhưng phải cảnh giác và phòng ngừa với mặt trái của Internet.

3.3. Hoạt động 3. Luyện tập (8 phút)

a) Mục tiêu

HS vận dụng kiến thức bài học để làm bài tập 1, 2, 3, và 4 và câu hỏi trắc nghiệm ở trang 51.

b) Nội dung

Làm các bài tập và trả lời *Câu hỏi tự kiểm tra* trong SGK.

c) Sản phẩm

- HS đưa ra được trả lời câu hỏi, kết quả đúng.
- Nhớ được tóm tắt bài học.

d) Tổ chức thực hiện

i. Giao nhiệm vụ

GV chiếu các bài tập và câu hỏi trắc nghiệm ở trang 51, yêu cầu HS thực hiện.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- HS suy nghĩ và làm bài.
- GV kiểm soát, nhắc nhở HS tập trung làm bài.

iii. Báo cáo và thảo luận

- Bài luyện tập: GV gọi bốn HS trả lời và gọi các bạn khác nhận xét, bổ sung.
- HS thực hiện yêu cầu của GV.
- Câu hỏi tự kiểm tra, GV gọi một số HS xung phong trả lời trắc nghiệm và yêu cầu các bạn trong lớp phát hiện câu trả lời chưa đúng.

iv. Kết luận, nhận định

GV chiếu kết quả lên bảng, phân tích và giải thích.

Đáp án bài tập

- 1) Đó là hình thức lừa đảo có tên là Phishing nhằm dụ dỗ người dùng mở email có những đường link dẫn tới các trang web chứa nội dung quảng cáo, mã độc hoặc thông tin lừa đảo. Tuyệt đối không nên tò mò mở ra xem mà nên xoá ngay email hay đánh dấu là Spam (nháy chuột vào nút Report Spam).
- 2) Máy tính của người khác có thể bị nhiễm virus, nếu sao chép qua USB sẽ bị lây nhiễm.
- 3) Nên dứt khoát từ chối và khuyên các bạn không truy cập vào địa chỉ đáng ngờ đó.
- 4) Rất có thể em bước đầu bị nghiện mạng xã hội. Em nên tự nhắc nhở bản thân, siêng năng tập thể thao và tích cực giao lưu với bạn bè.

Đáp án Câu hỏi trắc nghiệm

Các biện pháp số 2, 3, 5 giúp phòng ngừa tác hại của Internet.

3.4. Hoạt động 4. Vận dụng (7 phút)

a) Mục tiêu

Phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo cho HS trong việc vận dụng kiến thức bài học và kiến thức đã có trước đó để giải quyết vấn đề thực tế cụ thể là: đưa ra lời khuyên đúng, hữu ích cho người bạn bị nghiện Internet.

b) Nội dung

Nêu tình huống “Em phát hiện có người thân bắt đầu nghiện trò chơi trực tuyến. Hãy nêu biện pháp giúp người thân thoát khỏi tình trạng đó”.

c) Sản phẩm

Đề xuất biện pháp của các nhóm đôi.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

GV chiếu lên màn hình và yêu cầu HS làm bài tập *Vận dụng* trang 51.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

Chia nhóm đôi, các nhóm cùng thực hiện bài vận dụng.

iii. Báo cáo và thảo luận

- Một số nhóm đôi giới thiệu cho cả lớp đề xuất giải pháp.
- Một số HS trao đổi nhận xét đề xuất của nhóm bạn.

iv. Kết luận và nhận định

- GV đánh giá một số đề xuất của HS.
- GV chốt: Yêu cầu HS về nhà viết một bản phác thảo kế hoạch hành động thực hiện biện pháp giải quyết vấn đề trong tình huống, tương tự như nghiện xem phim, vào mạng xã hội, truy cập trang web xấu (sản phẩm mờ).

III. GIÁO ÁN MINH HOẠ 3

Chủ đề F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

Bài 1. KHÁI NIỆM VỀ THUẬT TOÁN

(Thời gian thực hiện: 1 tiết)

1. Mục tiêu

1.1. Về kiến thức

– Biết được thuật toán rất thông dụng, có nhiều việc thường ngày ta vẫn thực hiện theo thuật toán.

– Biết được khái niệm bài toán và thuật toán.

1.2. Về năng lực

Góp phần phát triển năng lực NLc, biểu hiện cụ thể là:

– Nêu được ví dụ minh họa khái niệm bài toán, thuật toán đơn giản.

– Vận dụng được ý tưởng thuật toán để giải quyết một vài vấn đề đơn giản trong cuộc sống hằng ngày.

1.3. Về phẩm chất

Học sinh có ý thức lên kế hoạch từng bước khi giải quyết một công việc cụ thể trong học tập, trong cuộc sống hằng ngày. Học sinh có ý thức “tin học hoá” tìm cách sử dụng máy tính và thiết bị số để giải quyết một số việc thường gặp.

2. Thiết bị dạy học và học liệu

2.1. Chuẩn bị của GV

– Giáo án, sách giáo khoa, SGK, bảng phụ.

– Phấn viết bảng, máy chiếu, máy tính.

– Học liệu về bài múa “Rửa tay En-cô-vi” (học liệu cụ thể cho bài học này, ví dụ video để trình chiếu).

2.2. Chuẩn bị của HS

– Sách giáo khoa, bút, vở, máy tính.

– Trên máy tính lưu trữ video “Rửa tay En-cô-vi”.

3. Tiến trình dạy học

3.1. Hoạt động 1. Khởi động (5 phút)

a) Mục tiêu

Qua thực hiện theo thứ tự các động tác múa tạo hứng thú cho HS tìm hiểu khái niệm thuật toán.

b) Nội dung

HS thực hiện bài múa “Rửa tay En-cô-vi”.

c) Sản phẩm

GV và HS thực hiện đúng theo thứ tự các động tác múa của bài múa “Rửa tay En-cô-vi”.

d) Tổ chức thực hiện

i. Giao nhiệm vụ

GV yêu cầu HS quan sát màn hình để múa theo.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

HS và GV thực hiện theo thứ tự các động tác múa chiếu trên màn hình.

iii. Báo cáo và thảo luận

HS phát biểu cảm tưởng.

iv. Kết luận và nhận định

GV đánh giá, khen, chấn chỉnh khi HS múa sai động tác.

3.2. Hoạt động 2. Hình thành kiến thức (25 phút)

Hoạt động 2.1. Tìm hiểu “thuật toán trong cuộc sống”

a) Mục tiêu

Giúp HS bước đầu tìm hiểu được các bước có thứ tự trong thuật toán qua hai ví dụ giới thiệu ở mục 1 trang 80.

b) Nội dung

Tìm hiểu mục 1 trang 80:

- Các bước rửa tay với xà phòng.
- Các bước tính diện tích hình thang.

c) Sản phẩm

- Các bước có thứ tự để “Rửa tay với xà phòng”.
- Các bước có thứ tự để “Tính diện tích hình thang”.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

– Với nội dung 1: GV Chia lớp thành 5 nhóm và nêu yêu cầu: Các nhóm thảo luận từ 3 đến 5 phút thực hành mô phỏng các bước rửa tay với xà phòng sau đó cử 2 thành viên bất kì trong nhóm lên bảng thực hiện. Các nhóm còn lại theo dõi và bình chọn cặp xuất sắc nhất.

– Với nội dung 2: GV yêu học HS nêu các bước giải bài toán tính diện tích hình thang (hoạt động ở trang 80).

ii. Thực hiện nhiệm vụ

HS lần lượt đưa ra các bước rửa tay và các bước tính diện tích hình thang.

GV gợi ý cho HS **Câu 1**:

- Các bước phải theo đúng trình tự rửa tay.
- Tóm tắt các bước rửa tay với xà phòng.
- Mỗi một lần rửa tay các bước được lặp lại mấy lần.

GV gợi ý cho HS **Câu 2**:

Hãy chuyển bài thơ thành các bước thực hiện.

iii. Báo cáo và thảo luận

- HS đại diện của một số nhóm được yêu cầu nêu các bước rửa tay.
- HS đại diện của một số nhóm được yêu cầu nêu các bước tính diện tích hình thang.
- HS các nhóm khác nhận xét, bổ sung câu trả lời.

iv. Kết luận và nhận định

GV nhận xét, khen ngợi những nhóm HS có câu trả lời tốt.

GV chốt kiến thức:

- Có thể xem các quy trình gồm các bước rửa tay và tính diện tích hình thang là thuật toán của bài toán rửa tay với xà phòng và thuật toán tính diện tích hình thang.
- Trong cuộc sống hàng ngày, chúng ta gặp rất nhiều những quy trình (hay thuật toán) như vậy.

Hoạt động 2.2. Tìm hiểu về “Bài toán và thuật toán”

a) Mục tiêu

Giúp HS:

- Biết được bài toán cần được phát biểu chặt chẽ, dưới dạng nêu rõ đầu vào là gì và đầu ra là gì.
- Biết và mô tả được theo từng bước thuật toán để giải một bài toán.

b) Nội dung

Gồm các nội dung trong hai khung màu xanh ở trang 81.

c) Sản phẩm

- Phát biểu của HS về bài toán, thuật toán.
- Câu trả lời của HS về đầu vào và đầu ra của của bài toán tính diện tích hình thang.
 - + *Đầu vào*: Chiều dài, chiều rộng, chiều cao.
 - + *Đầu ra*: Diện tích hình thang.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

GV yêu cầu HS đọc mục 2 để tìm hiểu về bài toán và thuật toán.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- HS đọc hiểu đoạn văn mục 2.
- GV giải thích về nội dung của 2 khung màu xanh ở mục 2.

iii. Báo cáo và thảo luận

- HS được GV chỉ định trả lời câu hỏi của GV.
- Một số HS phát biểu nhận xét, bổ sung câu trả lời của bạn.

iv. Kết luận và nhận định

- GV nhận xét, bổ sung các câu trả lời của HS.
- GV chốt kiến thức.
- GV chiếu lên màn hình nội dung Tóm tắt bài học (trang 82):
 - + *Bài toán*: một vấn đề cần giải quyết được phát biểu chặt chẽ và nêu rõ ràng đầu vào là gì, đầu ra là gì.
 - + *Thuật toán*: một quy trình chặt chẽ gồm một số bước, chỉ rõ trình tự thực hiện để giải một bài toán.

Hoạt động 2.3. Tìm hiểu về “Vận dụng thuật toán trong cuộc sống hàng ngày”

a) Mục tiêu

- Giúp HS có tư duy thuật toán trong cuộc sống hàng ngày: Các công việc cần làm nên được tiến hành theo từng bước rõ ràng.

b) Nội dung

- Toàn bộ nội dung mục 3, SGK Tin học 6, trang 81.

c) Sản phẩm

- Một công việc cụ thể được HS phát biểu thành bài toán và nêu thuật toán để thực hiện.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

HS đọc, tìm hiểu mục 3 trang 81 SGK.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- GV nêu một vài ví dụ minh họa cho nội dung trên: một việc được phát biểu thành một bài toán và thuật toán giải quyết nó. Ví dụ các công việc dạy học hàng ngày của thầy (nghiên cứu SGK, chuẩn bị bài giảng, tổ chức cho các em các hoạt động học).
- GV nêu câu hỏi và làm việc chung với cả lớp, hướng dẫn HS trả lời.

iii. Báo cáo và thảo luận

HS phát biểu trao đổi về câu trả lời của các bạn.

iv. Kết luận và nhận định

GV đánh giá, thảo luận của HS. GV chốt: Các em cần tạo thói quen lên kế hoạch cụ thể khi giải quyết một vấn đề, công việc trong cuộc sống (kiểu thuật toán, có đầu vào, đầu ra và các bước thực hiện trước sau rõ ràng).

3.3. Hoạt động 3. Luyện tập (10 phút)

a) Mục tiêu

Giúp HS làm được hai bài tập ở trang 81 và trả lời các câu hỏi trắc nghiệm ở trang 82 để củng cố kiến thức thu nhận được qua bài học.

b) Nội dung

- Bài tập 1 và bài tập 2 sách giáo khoa.
- Các câu hỏi trắc nghiệm (*Câu hỏi tự kiểm tra*) ở trang 82.

c) Sản phẩm

- Bài làm của HS cho hai bài tập trang 81.
- Câu trả lời cho các *Câu hỏi tự kiểm tra*.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

- Yêu cầu HS làm bài luyện tập 1 và 2 (trang 81).
- Yêu cầu HS tự trả lời các câu hỏi trắc nghiệm trang 82 để tự đánh giá.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- GV trình chiếu đề bài tập 1 và bài tập 2.
- Tổ chức cho HS làm bài tập theo cặp.
- GV trình chiếu các câu hỏi tự kiểm tra.
- HS trả lời đáp án.

iii. Báo cáo và thảo luận

- Cho HS so sánh bài làm bài 2 của bản thân với cách mô tả thuật toán dưới đây (GV chiếu lên màn hình trình chiếu).
- HS thảo luận, nhận xét kết quả so sánh.

Đáp án bài 2

Bước 1. Từ cổng trường đi ra rẽ tay trái.

Bước 2. Đi thẳng cho đến ngã tư đầu tiên.

Bước 3. (Tại ngã tư này) rẽ tay trái.

Bước 4. Đi thẳng cho đến ngã ba đầu tiên.

Bước 5. (Tại ngã ba này) rẽ tay phải.

Bước 6. Đi thẳng cho đến ngã ba đầu tiên.

Bước 7. (Tại ngã ba này) rẽ tay phải.

Bước 8. Đi thẳng cho đến chỗ đường ngoặt sang trái.

Bước 9. Đi theo đường ngoặt sang trái thẳng đến nhà Quân.

iv. Kết luận và nhận định

- Nhận xét đánh giá kết quả của HS.
- Đưa ra đáp án Câu hỏi trắc nghiệm để HS tự đánh giá:

Câu 1. Các ý 1, 2, 3 đều là những việc cần làm. Phương án trả lời đúng là cần làm cả ba việc.

Trả lời câu hỏi: Phương án trả lời đúng: 4)

Câu 2. Với thuật toán, cần chú ý phải dùng từ “bước” thay cho “việc” và nhấn mạnh “có chỉ rõ trình tự thực hiện”.

Trả lời câu hỏi: 1) Sai. 2) Đúng. 3) Sai. 4) Đúng.

GV chốt kiến thức: chiếu hai nội dung trong mục *Tóm tắt bài học* và nhắc HS ghi nhớ.

3.4. Hoạt động 4. Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu

Giúp HS vận dụng được kiến thức bài học để tự khẳng định được một chương trình viết bằng ngôn lập trình trực quan chính là một cách mô tả thuật toán.

b) Nội dung

Bài tập vận dụng, SGK Tin học 6, trang 82.

c) Sản phẩm

Câu trả lời bài tập vận dụng của HS.

d) Tổ chức thực hiện

i. Chuyển giao nhiệm vụ

GV yêu cầu HS làm bài vận dụng trang 82 SGK.

ii. Thực hiện nhiệm vụ

- GV trình chiếu bài tập vận dụng.
- Mỗi HS tự suy nghĩ tìm câu trả lời.

iii. Báo cáo và thảo luận

HS cả lớp lắng nghe và một số HS trao đổi, thảo luận về câu trả lời của các bạn.

iv. Kết luận và nhận định

- GV nhận xét đánh giá các ý kiến của HS về bài vận dụng.
- GV chốt: HS tự khẳng định rằng viết chương trình trong môi trường lập trình trực quan chính là một cách mô tả thuật toán. Câu trả lời hiển nhiên là “có”, cả theo giải nghĩa khái niệm thuật toán lẫn áp dụng khẳng định trên.

Hà Nội, tháng 5 năm 2021

MỤC LỤC

<i>Phần thứ nhất.</i> HƯỚNG DẪN CHUNG	3
I. GIỚI THIỆU CHUNG	3
II. MỤC TIÊU	4
III. CÁCH TIẾP CẬN	5
IV. TỔ CHỨC NỘI DUNG VÀ THỜI LƯỢNG	12
V. CẤU TRÚC BÀI HỌC	14
VI. MỘT SỐ ĐIỀU CẦN CHÚ Ý ĐỐI VỚI GIÁO VIÊN	15
VII. PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC	18
VIII. ÔN TẬP – KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ ĐỊNH KÌ VÀ CUỐI NĂM	19
IX. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU	20
X. TÀI LIỆU THAM KHẢO BỔ TRỢ	21
<i>Phần thứ hai.</i> MỘT SỐ GIÁO ÁN MINH HOẠ	23
I. GIÁO ÁN MINH HOẠ 1	23
II. GIÁO ÁN MINH HOẠ 2	28
III. GIÁO ÁN MINH HOẠ 3	34

