

Trường: Giáo viên:

Tổ:

BÀI 1 – LƯỢC SỬ CÔNG CỤ TÍNH TOÁN

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Các thế hệ của máy tính điện tử.
- Sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người.

2. Về năng lực:

- Trình bày sơ lược lịch sử phát triển máy tính
- Nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người.

3. Về phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính chăm chỉ, sáng tạo không ngừng nhằm nâng cao hiệu suất lao động qua mối liên hệ sự phát triển Khoa học – Công nghệ trên thế giới với sự phát triển Tin học của đất nước.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Giáo án

Một số hình ảnh hoặc video về sự phát triển của công cụ tính toán qua các thời kì. Câu chuyện về các nhà khoa học – công nghệ, phát minh và ý tưởng của họ. Tư liệu, chuyện kể về các nhà phát minh máy tính cơ khí như Blaise Pascal, Gottfried Wilhelm Leibniz, Charle Babbage, Ada Lovelace, Herman Hollerith,... Phiếu học tập và hình đường thời gian để HS gắn phiếu học tập lên mốc thời gian.



- HS: Chuẩn bị bài tập nhóm đã được phân công.

III. Tiến trình dạy học

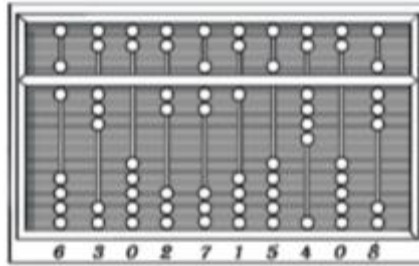
1. Hoạt động khởi động (5 phút)

- a) Mục tiêu:

- HS thấy nhu cầu tính toán của con người đã có từ lâu và họ sử dụng những công cụ tự nhiên để thực hiện việc tính toán đó.
- Nhu cầu tính toán ngày càng phức tạp và con người sáng tạo ra nhiều công cụ khác tính toán khác, còn được dùng cho tới cuối thế kỉ trước như bảng số, thước logarit,...

b) Nội dung:

- Cho hs quan sát bàn tính số và yêu cầu nêu hiểu biết của mình về bàn tính số, sự ra đời của bàn tính số.



Hình 1.1. Bàn tính hiển thị số 6 302 715 408

c) Sản phẩm: HS nhận xét theo chủ quan của mình: Hơn 2000 năm trước Công nguyên, con người đã biết làm các phép tính số học, một trong những công cụ tính toán sớm nhất là bàn tính.

d) Tổ chức thực hiện

- GV chia nhóm – 2hs/nhóm. GV chiếu hình ảnh bàn tính số, yêu cầu học sinh tìm hiểu và trả lời câu hỏi: “Hãy nêu hiểu biết của em về bàn tính số, sự ra đời của bàn tính số”. Để thực hiện tính toán thì con người đã sử dụng các công cụ tính toán nào? Em hãy nêu các công cụ tính toán mà em biết.
- Hs thảo luận và trả lời câu hỏi
- GV gọi HS trong nhóm trả lời, HS nhóm khác nhận xét, bổ sung.
- GV nhận xét kết quả của HS, từ đó GV đưa ra mục tiêu của bài học

2. Hoạt động 1: Sự ra đời của máy tính (10-15 phút)

a) Mục tiêu:

- Hs tiếp cận lược sử hình thành công cụ tính toán qua những câu chuyện.
- Hs biết được nguyên lí thiết kế máy tính của Babbage

b) Nội dung: GV yêu cầu Hs đọc và tìm hiểu nội dung trong SGK và hoàn thiện phiếu bài tập, bài tập củng cố

c) Sản phẩm: Phiếu bài tập của học sinh

d) Tổ chức thực hiện:

- Hoạt động nhóm chia từ 2hs/nhóm. Phát phiếu học tập cho học sinh và yêu cầu học hoàn thiện phiếu bài tập
 - ✓ HS điền thông tin ngắn gọn về một phát minh theo đường thời gian trong phiếu bài tập (năm, tên tác giả, sản phẩm, ý tưởng)
- Bài tập củng cố:



Mô hình máy tính của Babbage có những đặc điểm gì?

- A. Máy tính cơ học, thực hiện tự động.
- B. Máy tính có những ứng dụng ngoài tính toán thuần túy.
- C. Có thiết kế giống với máy tính ngày nay.
- D. Cả ba đặc điểm trên.

- Các nhóm thảo luận và thực hiện theo yêu cầu.
- Mỗi nhóm cử đại diện lên bảng ghi Đường thời gian thông tin. Các nhóm còn lại sẽ nhận xét, đánh giá và bổ sung (nếu có). GV nhận xét chung và chốt kiến thức cho HS
- GV chốt kiến thức:

1642

Blaise Pascal



Hình 1.3. Chiếc máy tính cơ khí đầu tiên "Pascaline"

1833

Charle Babbage



Hình 1.4. Máy tính của Babbage

1. The Store (bộ nhớ, đĩa cứng)
2. The Mill (CPU)
3. Steam Engine (nguồn)
4. Printer (máy in phía sau)
5. Operation Card (chương trình)
6. Variable Card (hệ thống địa chỉ)
7. Number Card (để lưu trữ số)
8. The Barrel Controller (vi chương trình)



- Năm 1642, nhà bác học người Pháp Blaise Pascal đã có ý tưởng cơ giới hoá việc tính toán và chế tạo ra dụng cụ cơ khí thực hiện các phép tính số học thay cho trí óc của con người.
- Năm 1833, nhà Toán học, kĩ sư người Anh Charle Babbage đã thiết kế và xây dựng mô hình máy tính đa năng, tính toán tự động tương tự như máy tính ngày nay.

3. Hoạt động 2: Máy tính điện tử (10-15 phút)

a) Mục tiêu:

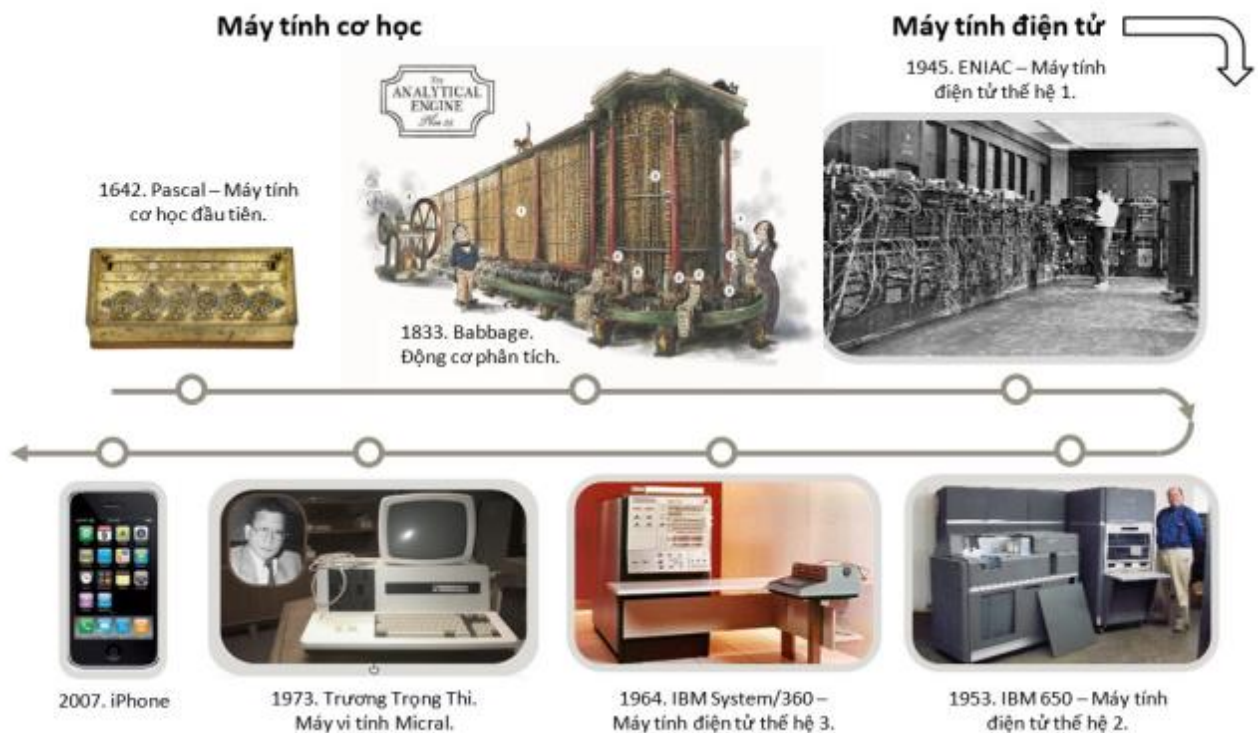
- Hs biết được nguyên lí hoạt động của máy tính, sơ đồ cấu trúc của máy tính
- Hs biết được năm thế hệ của máy tính điện tử.
- Hs biết được sự tiến bộ của công nghệ trải qua các thế hệ của máy tính.

b) Nội dung: HS hoàn thiện phiếu bài tập đường thời gian của các thế hệ máy tính

c) Sản phẩm: Phiếu bài tập của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao nhiệm vụ cho học sinh:
 - + Các nhóm có thể đọc nội dung SGK hoặc có thể tìm kiếm thông tin trên mạng Internet để hoàn thiện phiếu bài tập về đường thời gian của các thế hệ máy tính
 - + Em hãy liên hệ mỗi giai đoạn phát triển của máy tính điện tử với lịch sử Việt Nam.
 - + Sự tiến bộ của máy tính điện tử qua các thế hệ nhờ vào việc thu nhỏ các linh kiện điện tử, tích hợp chúng vào những thiết bị có những đặc điểm gì?
- HS trình bày sản phẩm và trả lời các câu hỏi. GV nhận xét chung.
- GV nhấn mạnh và chốt kiến thức cho hs.



- + Liên hệ mỗi giai đoạn phát triển của máy tính điện tử với lịch sử Việt Nam.

Điều này đem lại hai lợi ích:

- Giúp HS tái hiện những bối cảnh khác nhau trong quá khứ, tạo ra bức tranh lịch sử trong mối liên hệ giữa các sự kiện.
 - Giúp HS nhận ra những ưu điểm của người Việt trong học tập và sáng tạo, qua đó tự tin trong học tập, củng cố lòng tự tôn dân tộc.
 - Đoạn mô tả đặc điểm máy tính thế hệ thứ tư có thể được liên hệ với câu hỏi trong Hoạt động 2 để đưa ra đáp án, qua đó động viên những HS đưa ra kết quả gần với đáp án.
 - Máy vi tính là máy tính điện tử, trong đó bộ xử lý trung tâm là một mạch tích hợp cỡ lớn, chứa hàng chục triệu linh kiện bán dẫn trở lên, còn được gọi là bộ vi xử lý.
 - Máy tính cá nhân là cách gọi máy vi tính được cải tiến theo hướng giảm kích thước và giá sản xuất để có thể được sở hữu bởi mỗi cá nhân.
- + Sự tiến bộ của máy tính điện tử qua các thế hệ nhờ vào việc thu nhỏ các linh kiện điện tử, tích hợp chúng vào những thiết bị có những đặc điểm sau:
 - Kích thước nhỏ.
 - Tốc độ xử lý cao.
 - Có khả năng kết nối toàn cầu.
 - Tiêu thụ ít năng lượng.
 - Được trang bị nhiều ứng dụng thân thiện với con người.

4. Hoạt động 3. Sự thay đổi (10 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nêu được ví dụ cho thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi cho xã hội loài người.
- HS nhận thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người theo một vòng tròn tiến hoá.

b) Nội dung:

- Yêu cầu HS nêu ba ví dụ cho thấy máy tính làm thay đổi sâu sắc cuộc sống của con người. Thông qua các ví dụ, HS nhận thấy sự phát triển máy tính đã đem đến những thay đổi lớn lao cho xã hội loài người theo một vòng tròn tiến hóa.

c) Sản phẩm: HS đưa ra các ví dụ (trong lĩnh vực y tế được trang bị nhiều thiết bị máy móc phục vụ cho khám chữa bệnh: chụp cộng hưởng từ, máy siêu âm, nội

soi...giúp cho việc khám chữa bệnh hiệu quả hơn; sử dụng thiết bị thông minh như đồng hồ thông minh có thể theo dõi sức khỏe thường xuyên, kịp thời những bất thường của cơ thể....)

d) Tổ chức thực hiện:

- Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm
 - + HS nêu nêu ba ví dụ cho thấy máy tính làm thay đổi sâu sắc cuộc sống của con người.
 - + Hoạt động đọc: Thông qua ví dụ, HS thấy máy tính đã ảnh hưởng như thế nào đến các mối quan hệ xã hội?
- Các nhóm thực hiện theo yêu cầu.
- Đại diện 1 nhóm HS lên trình bày, các nhóm khác nhận xét, bổ sung.
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận
 - + Các câu trả lời được ghi lên bảng để khái quát hoá, đưa đến kết luận: Những thay đổi đó là “lớn lao” do ảnh hưởng sâu sắc, làm thay đổi hành vi của con người.
 - + HS có thể nhận thấy máy tính đã ảnh hưởng đến các mối quan hệ xã hội ở nhiều mức độ và đó là những thay đổi lớn lao.
 - Mạng xã hội giúp tăng nhanh tương tác giữa người với người.
 - Xe ô tô tự động làm thay đổi hành vi của cá nhân với xã hội.
 - Thiết bị chiến tranh làm thay đổi quan hệ giữa các quốc gia.

Từ ảnh hưởng mạnh mẽ của máy tính vào đời sống, trong chiều ngược lại, con người phải thay đổi mình để thích nghi với môi trường giàu công nghệ. Sự thay đổi của con người trong mọi loại hình hoạt động cũng chính là sự thay đổi lớn.

➔ Thế giới đang biến đổi nhanh chóng và sâu sắc nhờ sự phát triển của công nghệ máy tính



5. Hoạt động 5. Hoạt động luyện tập (10-15 phút')

a) Mục tiêu:

- củng cố kiến thức cho HS, giúp hs nhận thấy rằng máy tính sẽ thay đổi con người rất nhiều nhưng sự thay đổi đó sẽ chỉ phát huy được tính tích cực khi con người có ý thức tự giác và chủ động tiếp cận nguồn tri thức khổng lồ và được chia sẻ rộng rãi.

b) Nội dung:

- Hs làm bài tập phần Luyện tập

c) Sản phẩm: Bài làm của HS bài 1,2 (SGKT9)

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS làm bài tập phần luyện tập
- HS làm bài tập
- GV gọi một số HS trình bày bài làm của mình.
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

So với khi chưa có máy tính, trong điều kiện có các thiết bị công nghệ số hiện nay, hoạt động học tập có những thay đổi sau:

- + Nguồn thông tin dồi dào hơn, do nhiều người tham gia vào xây dựng nguồn thông tin đó.
- + Nguồn thông tin dễ tiếp cận hơn do thiết bị được cá nhân hoá.
- + Nguồn thông tin được chia sẻ rộng rãi nhờ Internet kết nối toàn cầu.
- + Nguồn thông tin có chất lượng cao hơn nhờ công nghệ sản xuất media ngày càng thân thiện.
- + Môi trường giao tiếp trực tuyến giúp giảm chi phí thời gian và năng lượng.

Tuy nhiên, những thay đổi đó sẽ chỉ phát huy được tính tích cực khi con người có ý thức tự giác và chủ động tiếp cận nguồn tri thức khổng lồ và được chia sẻ rộng rãi đó.

6. Hoạt động 6: Vận dụng (10 – 15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS vận dụng được kiến thức để giải quyết bài 1,2 SGK phần vận dụng

b) Nội dung:

- Bài tập vận dụng – SGK T9

c) Sản phẩm: Bài làm của hs trả lời câu 1,2: Thế hệ máy tính điện tử nào xuất hiện ở nước ta vào thời điểm nước ta hoàn toàn thống nhất đất nước.....

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trưởng:Giáo viên:.....

Tổ:

BÀI 2- THÔNG TIN TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

IV. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Đặc điểm của thông tin số.
- Tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy

2. Về năng lực:

- Nêu được các đặc điểm của thông tin số: đa dạng, được thu thập ngày càng nhanh và nhiều, được lưu trữ với lưu lượng khổng lồ bởi nhiều tổ chức và cá nhân, có tính bản quyền, có độ tin cậy rất khác nhau, có các công cụ tìm kiếm, chuyên đổi truyền và xử lý hiệu quả
- Trình bày được tầm quan trọng của việc biết khai thác các nguồn thông tin đáng tin cậy, nêu được các ví dụ minh họa

3. Về phẩm chất:

- Rèn luyện đức tính trung thực, xác lập thái độ trách nhiệm trong việc khai thác và sử dụng thông tin kỹ thuật số.
- Chăm chỉ: cố gắng vươn lên hoàn thành nhiệm vụ học tập, không ngừng tìm tòi khám phá tri thức thông qua thông tin số.
- Trách nhiệm: phải dần thay đổi hành vi của mình để thích nghi với môi trường số mới. Biết khai thác nguồn thông tin đáng tin cậy rất quan trọng để từ đó đưa ra quyết định đúng đắn. Phải có trách nhiệm khi chia sẻ công khai các thông tin số đúng sự thật và đáng tin cậy.

V. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Giáo án và bài giảng điện tử
- HS: Chuẩn bị bài tập nhóm đã được phân công.

VI. Tiến trình dạy học

7. Hoạt động khởi động: Hoạt động 1. Ảnh in và ảnh số (10-15 phút)

a) Mục tiêu: Hs nhận ra những đặc điểm của thông tin số qua những ví dụ cụ thể

b) Nội dung:

- Các nhóm HS nghiên cứu và trả lời các câu hỏi trong tình huống SGK T10
- Tổ chức hoạt động đọc mục a) thông tin số - SGK T10, 11

c) Sản phẩm: HS nêu được đặc điểm chính của thông tin số (Thông tin số dễ dàng được nhân bản và lan truyền nhưng khó bị xóa bỏ hoàn toàn; Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu người quản lý thông tin đó cho phép).

d) Tổ chức thực hiện

- GV chia nhóm – 2hs/nhóm. GV chiếu tình huống và trả lời các câu hỏi theo yêu cầu
- HS thảo luận và trả lời câu hỏi
- GV gọi HS trong nhóm trả lời, HS nhóm khác nhận xét, bổ sung.
- Câu trả lời hướng tới đặc điểm của thông tin số. Ba câu hỏi gắn với hoạt động thu nhận, nhân bản và lưu trữ dữ liệu số nhằm đưa đến một số kết luận sau
 - + An nhận được bức ảnh số bằng cách truy cập vào mạng xã hội. Thông tin số có thể được truy cập từ xa.
 - + An nhận được ảnh nhưng Khoa không bị mất bức ảnh gốc. Việc nhân bản thông tin số không tốn vật liệu và dễ thực hiện.
 - + An có thể lưu trữ bức ảnh số vào nhiều thiết bị của mình. Dữ liệu số dễ dàng được nhân bản và lan truyền.
 - + HS cần ghi nhớ hai đặc điểm chính của thông tin số



Thông tin số có những đặc điểm chính sau:

- Thông tin số dễ dàng được nhân bản và lan truyền nhưng khó bị xóa bỏ hoàn toàn.
- Thông tin số có thể được truy cập từ xa nếu người quản lý thông tin đó cho phép.

8. Hoạt động 2: Thông tin số (10-15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nhận ra những đặc điểm xã hội của thông tin qua những ví dụ cụ thể

b) Nội dung: HS lấy bối cảnh là hành trình của một bức ảnh số

Khoa gửi → Mạng xã hội → An nhận → An chỉnh sửa → An gửi tiếp cho các bạn khác

- Các nhóm HS nghiên cứu và trả lời các câu hỏi trong tình huống hình 2.2
- Các câu hỏi nhằm làm nổi bật những đặc điểm của thông tin số và những vấn đề sinh khi thông tin số được thu nhận, lưu trữ, tìm kiếm, xử lý, chia sẻ trong xã hội, giữa những cá nhân và tổ chức
- Hoạt động đọc: HS đọc nội dung b) thông tin số trong xã hội để ghi nhớ năm đặc điểm của thông tin trong môi trường số.
 - HS làm bài tập củng cố kiến thức

c) Sản phẩm: HS nêu được đặc điểm của thông tin trong môi trường số.

d) Tổ chức thực hiện:

– GV chia nhóm – 2HS/nhóm.

- + GV chiếu tình huống và trả lời các câu hỏi theo yêu cầu
- + Tổ chức hoạt động đọc nội dung mục b và đưa ra đặc điểm của thông tin trong môi trường số.
- + Làm bài tập củng cố kiến thức

– Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu

– HS trình bày kết quả của nhóm. GV nhận xét chung và chốt kiến thức cho hs:

Câu trả lời được khái quát hóa thành những đặc điểm xã hội của thông tin số như gợi ý sau:

- + Không chỉ An mà cả máy chủ của trang mạng xã hội cũng lưu trữ bức ảnh mà Khoa gửi. Đó là ví dụ cho nhận định: Thông tin số đa dạng được thu thập nhanh, được lưu trữ với dung lượng rất lớn bởi nhiều tổ chức và cá nhân.
- + Tùy theo cách Khoa gửi cho An, chỉ có những ai được Khoa hoặc An cho phép mới có thể xem được bức ảnh. Nếu bức ảnh không đăng kí bản quyền tác giả thì ai cũng có thể sử dụng bức ảnh theo cách của mình. Quyền tác giả của thông tin số được pháp luật bảo hộ. Nếu Khoa gửi ảnh cho An theo cách công khai thì mọi người đều có thể tìm kiếm, xem và tải bức ảnh về máy của mình. Điều đó minh họa cho nhận xét: có nhiều công cụ hỗ trợ tìm kiếm, truy cập, lưu trữ, xử lý và chia sẻ thông tin số. Vì An có thể chỉnh sửa bức ảnh thành một bức ảnh khác và gửi cho người khác. Thông tin số có mức độ tin cậy khác nhau. Ảnh cá nhân của An trên nền ruộng bậc thang có thể gây nhầm lẫn. Vì vậy, thông tin số cần phải quản lý, khai thác một cách an toàn và có trách nhiệm.
- + Sau khi chỉnh sửa ảnh, An có thể gửi ảnh lại cho Khoa và các bạn khác.

Đặc điểm của thông tin trong môi trường số:



- Thông tin số đa dạng, được thu thập nhanh, được lưu trữ với dung lượng rất lớn bởi nhiều tổ chức và cá nhân.
- Có nhiều công cụ hỗ trợ tìm kiếm, truy cập, lưu trữ, xử lý và chia sẻ thông tin số.
- Quyền tác giả của thông tin số được pháp luật bảo hộ.
- Thông tin số có mức độ tin cậy khác nhau.
- Thông tin số cần được quản lý, khai thác an toàn và có trách nhiệm.

GV nhấn mạnh thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn, được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

9. Hoạt động 3: Thông tin đáng tin cậy (10-15 phút)

a) Mục tiêu:

- Hs nhận ra những tác hại của việc sử dụng thông tin không đáng tin cậy. Thông tin đáng tin cậy được nhận dạng qua hiện tượng độc lập: tin giả. Tình huống trong hoạt động tiếp nối kết luật từ mục trước về độ tin cậy khác nhau của thông tin số.

b) Nội dung: GV chia nhóm và thảo luận trả lời câu hỏi hình 2.3, phân tích tác hại của việc làm theo những lời khuyên thiếu căn cứ

c) Sản phẩm: HS kể được một số nội dung trên mạng là tin giả, tin giả có tác hại như thế nào với người đọc tin và HS nêu được các xác định tin giả (kiểm tra nguồn gốc thông tin; phân biệt ý kiến với sự kiện; kiểm tra chứng cứ; đánh giá tính thời sự của thông tin).

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu học sinh trả lời các câu hỏi:
 - Em hãy kể lại một số nội dung trên mạng mà em biết đó là tin giả.
 - Tin giả đó gây tác hại gì nếu người đọc tin vào điều đó?
 - Làm thế nào để em biết đó là tin giả?
- Hoạt động đọc: hs đọc nội dung mục 2 và cho biết làm thế nào để xác nhận được thông tin đáng tin cậy hay không?
- Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi theo yêu cầu.
- HS trình bày câu trả lời.
- GV nhấn mạnh và chốt kiến thức cho hs.
 - + Thông tin đáng tin cậy giúp em đưa ra kết luận đúng, quyết định hành động đúng và giải quyết được các vấn đề đã đặt ra.
 - + Một số cách xác nhận thông tin có đáng tin cậy hay không:
 - Kiểm tra nguồn thông tin; phân biệt ý kiến với sự kiện;
 - Kiểm tra chứng cứ của kết luận;
 - Đánh giá tính thời sự của thông tin.

10. Hoạt động 4. Luyện tập (15 phút)

a) Mục tiêu:

- Hs luyện tập tìm kiếm thông tin trên mạng Internet và phân tích mức độ tin cậy của nguồn tin.
- Làm bài tập phần luyện tập bài 1,2 trong SGK trong phiếu bài tập

b) Nội dung:

- Hs làm bài tập luyện tập trong SGK T13.

c) Sản phẩm: Phiếu bài tập của hs.

d) Tổ chức thực hiện:

- Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm

Gợi ý: những ứng dụng thu thập rất nhiều thông tin từ người sử dụng có thể bao gồm ứng dụng gọi điện, nhắn tin, thư điện tử, mạng xã hội.... Yêu cầu HS nêu tên những ứng dụng cụ thể mà không chỉ là phân loại ứng dụng. Chẳng hạn: Facebook, Youtube....

- Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập.
- HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

11. Hoạt động 5: Vận dụng (5 phút)

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để làm bài tập vận dụng.

b) *Nội dung:* Bài tập vận dụng trong SGK trang 13

c) *Sản phẩm:* Phiếu bài tập về nhà của học sinh.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường:Giáo viên:.....

Tổ:

BÀI 3 – THỰC HÀNH: KHAI THÁC THÔNG TIN SỐ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

VII. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Xây dựng cấu trúc bài trình chiếu.
- Tìm kiếm thông tin và đánh giá thông tin
- Biên tập nội dung bài trình chiếu
- Chia sẻ bài trình chiếu trong môi trường số.

2. Về năng lực:

- Sử dụng được công cụ tìm kiếm, xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số. Nêu được ví dụ minh họa.
- Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ cụ thể.
- Đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề, nêu được ví dụ minh họa.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện tinh thần trách nhiệm trong sử dụng và phẩm chất trung thực trong trích dẫn thông tin.

VIII. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV:
 - GV giao nhiệm vụ nhóm cho HS, các nhóm chủ động phân công công việc cho các thành viên trong nhóm
 - Xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm nhóm theo từng giai đoạn tạo sản phẩm
 - Một số trang web liên quan đến chủ đề năng lượng tái tạo, được liệt kê nhờ máy tìm kiếm theo những từ khoá như “năng lượng tái tạo”, “năng lượng thay thế”, “năng lượng sạch”,...
 - Phân loại các trang web theo mức độ tin cậy của thông tin, phù hợp với các tiêu chí đánh giá như nguồn gốc, mục đích, chứng cứ, thời gian.
- HS: Chuẩn bị bài tập nhóm đã được phân công.

IX. Tiến trình dạy học

12. Hoạt động khởi động: (5 phút)

a) Mục tiêu: HS biết được nhiệm vụ của bài học là tạo bài trình chiếu với chủ đề “Năng lượng tái tạo”

b) Nội dung:

Đoạn hội thoại nhằm nêu bật vai trò của năng lượng tái tạo và đặt vấn đề cần giải quyết. Nhiệm vụ của HS là tạo bài trình chiếu với chủ đề Năng lượng tái tạo để:

- Làm rõ ưu nhược điểm của các nguồn năng lượng và đặc điểm tự nhiên của địa phương.
- Từ đó đề xuất giải pháp phát triển năng lượng tái tạo phù hợp với nơi mình đang sinh sống.

c) Sản phẩm: Nội dung công việc cần thực hiện trong tiết học

d) Tổ chức thực hiện

- GV đưa ra tình huống cuộc đối thoại giữa Minh, Khoa, An để nêu bật được vai trò của năng lượng tái tạo
- HS đưa ra các suy nghĩ, hiểu biết của mình về năng lượng tái tạo
- Những hiểu biết ban đầu của HS về năng lượng tái tạo
- HS sẽ tiến hành các nhiệm vụ để tìm hiểu về năng lượng tái tạo

Hoạt động 2: Nhiệm vụ 1 – Hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu về chủ đề năng lượng tái tạo (15-20 phút)

a) Mục tiêu:

- Xây dựng ý tưởng cho bài trình chiếu
- Xây dựng cấu trúc bài trình chiếu

b) Nội dung: GV định hướng nội dung HS cần thực hiện YCCĐ “Chủ động tìm kiếm được thông tin để thực hiện nhiệm vụ cụ thể”. Việc hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu giúp HS cụ thể hoá công việc xây dựng bài trình chiếu, giúp HS định hướng, chủ động trong việc tìm kiếm thông tin, hỗ trợ những nội dung dự kiến

c) Sản phẩm: Ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu:
 - + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
 - + Nhóm trưởng triển khai và phân công công việc cho từng thành viên trong nhóm: Các nhóm cần thực hiện theo ba bước hướng dẫn thực hiện theo các bước trong SGK.
 - HS hình thành ý tưởng, thông điệp về năng lượng tái tạo: HS đưa ra luận điểm về một khía cạnh của năng lượng tái tạo mà cần thuyết phục người nghe
 - Phát triển ý tưởng thành nội dung theo mạch logic: HS cần phát triển mạch suy luận, dự kiến luận cứ, luận chứng
 - Xác định cấu trúc và những yêu cầu cụ thể: dự kiến cấu trúc, số trang chiếu, phong cách trình bày này phù hợp với điều kiện, người nghe cụ thể

Gợi ý: HS có thể trình bày hình thành ý tưởng và cấu trúc bài trình chiếu theo *Bảng 1: Cấu trúc bài trình chiếu*

Nhiệm vụ 1 hs hoàn thành cột 1,2,3

STT (Slide)	Nội dung (ghi nội dung trọng tâm theo thứ tự trình diễn)	Tư liệu (tư liệu cần thiết hỗ trợ trình diễn: hình ảnh, âm thanh, video,...)	Địa chỉ trang web (Trang web tìm kiếm tư liệu)	Nguồn gốc (Nguồn gốc của tư liệu)	Thời gian (thời gian dự kiến để trình bày nội dung)
1 (trang tiêu đề)					
2 (trang dàn ý)					
3 (Trang nội dung)					
.....					

- Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
- HS trình bày kết quả của nhóm. GV nhận xét chung và đánh giá về những luận điểm của các nhóm.
- Những HS khác nhau có thể đề xuất những luận điểm khác nhau. Tuy nhiên, việc lập luận cần hợp logic, dựa trên các quy tắc suy diễn.

13.Hoạt động 3: Nhiệm vụ 2 – Tìm kiếm và đánh giá thông tin (15-20 phút)

a) Mục tiêu:

- HS sử dụng được công cụ tìm kiếm, đánh giá được lợi ích của thông tin tìm được trong giải quyết vấn đề.

b) Nội dung: Các thành viên trong nhóm thực hiện nhiệm vụ nhóm trưởng phân công, tìm kiếm, khai thác tư liệu trong môi trường số và đánh giá lợi ích của thông tin tìm được để giải quyết vấn đề năng lượng tái tạo.

c) Sản phẩm: *Bảng 1: Cấu trúc bài trình chiếu*

d) Tổ chức thực hiện:

- HS thực hiện các yêu cầu sau:
 - + HS thực hiện theo nhiệm vụ phân công công việc của nhóm trưởng. Thực hiện ba bước theo hướng dẫn trong SGK và hoàn thiện *Bảng 1: Cấu trúc bài trình chiếu*
 - + HS tìm kiếm, khai thác tư liệu trong môi trường số theo luận điểm họ đã nêu ra ở nhiệm vụ 1 về chủ đề Năng lượng tái tạo.
 - + HS đánh giá lợi ích của thông tin tìm được để giải thuyết phục người nghe về luận điểm họ đưa ra trong nhiệm vụ 1.
 - + Trong nhiệm vụ này, HS cần tìm kiếm, lưu trữ và đánh giá lợi ích của thông tin tìm được, hỗ trợ các lập luận của bài trình chiếu.
 - + Trong bước tìm kiếm, từ khoá hợp lí sẽ giúp máy tìm kiếm trả lại những kết quả tốt, phù hợp với yêu cầu tìm kiếm. Ngoài việc lựa chọn từ khoá, những kĩ thuật tìm kiếm nâng cao cũng có thể hỗ trợ HS tìm được kết quả hữu ích. Trong bước lưu trữ, việc ghi chép nguồn gốc, nội dung, địa chỉ và thời gian của dữ liệu tìm được vừa giúp HS đánh giá lợi ích thông tin đối với vấn đề cần giải quyết, vừa giúp họ lập danh mục tài liệu tham khảo của báo cáo.
 - + Trong bước đánh giá, nội dung tìm được một mặt cần phải phù hợp với yêu cầu của báo cáo, mặt khác cần phải có độ tin cậy cao. Độ tin cậy của thông tin được đánh giá dựa trên các tiêu chí như nguồn gốc, mục đích, chứng cứ và thời gian của dữ liệu.
- Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
- HS trình bày nội dung bảng 1

- GV đánh giá độ tin cậy thông tin cùng các nhóm.

14.Hoạt động 4. Nhiệm vụ 3 – Xử lý và trao đổi thông tin (35 phút)

a) Mục tiêu:

- Tạo bài trình chiếu theo cấu trúc đã định
- Biên tập nội dung bài trình chiếu
- Chia sẻ bài trình chiếu trong môi trường số.

b) Nội dung: HS sử dụng được công cụ xử lý và trao đổi thông tin trong môi trường số

c) Sản phẩm: Bài trình chiếu chủ đề “Năng lượng tái tạo”

d) Tổ chức thực hiện:

- Gợi ý: nội dung là tiết 2 nên GV có thể giao nhiệm vụ về nhà cho các nhóm hoàn thiện bài trình chiếu. Nội dung trên lớp có thể trình bày và báo cáo sản phẩm, như vậy GV sẽ đánh giá được kĩ hơn các sản phẩm của các nhóm. Hoặc GV có thể thực hiện theo tiến trình sau:

- Xử lý thông tin. Trong nhiệm vụ biên tập nội dung bài trình chiếu (một phần của nhiệm vụ 3), GV có thể đặt ra những yêu cầu khác nhau như độ dài văn bản, cách dùng ngôn ngữ, đặc điểm của hình ảnh, bố cục, tỷ lệ,... để HS nâng cao kĩ năng xử lý thông tin bằng máy tính.
- Trao đổi thông tin: Các nhóm cùng chia sẻ sản phẩm qua mạng Internet (sử dụng 1 page học tập của môn hoặc sử dụng các app học tập...)

Các nhóm đều có thể xem bài của các nhóm khác

- + GV yêu cầu chấm chéo dựa trên tiêu chí đánh giá sản phẩm
- + GV đưa ra tiêu chí đánh giá tích cực của hoạt động nhóm cho từng nhóm.
- HS thực hiện theo yêu cầu
- HS báo cáo kết quả
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

15.Hoạt động 5: Luyện tập (5phút)

a) Mục tiêu:

- Hs luyện tập chủ động tìm kiếm thông tin trên mạng Internet và phân tích đánh giá mức độ tin cậy của nguồn tin.
- Làm bài tập phần luyện tập trong SGK.

b) Nội dung:

- Hs làm bài tập luyện tập trong SGK T17

c) Sản phẩm: Câu 1.B; 2.C

d) Tổ chức thực hiện:

- Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm
 - + Trả lời câu hỏi phần luyện tập
- Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập
- HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

16. Hoạt động 6: Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu: Vận dụng kiến thức để đánh giá thông tin.

b) Nội dung: Bài tập vận dụng trong SGK trang 17

c) Sản phẩm: Bài làm của hs về thông tin của đội bóng, một cầu thủ hay một nghệ sĩ mà em hâm mộ; đánh giá nguồn thông tin tìm được.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

BÀI 4 – ĐẠO ĐỨC VÀ VĂN HÓA TRONG SỬ DỤNG CÔNG NGHỆ KỸ THUẬT SỐ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 1 tiết

X. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Một số biểu hiện vi phạm đạo đức khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.
- Những quy định về đạo đức, văn hóa và pháp luật khi tạo sản phẩm số.

2. Về năng lực:

- Nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.
- Đảm bảo được các sản phẩm số do bản thân tạo ra thể hiện được đạo đức, tính văn hóa và không vi phạm pháp luật.

3. Phẩm chất:

- Trung thực và có trách nhiệm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số và tạo sản phẩm số (không sử dụng các thông tin không có bản quyền khi tạo sản phẩm số,...).

XI. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV:
 - GV giao nhiệm vụ nhóm cho HS, các nhóm chủ động phân công công việc cho các thành viên trong nhóm đưa ra những biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số. Yêu cầu HS đưa ra những minh chứng và ví dụ cụ thể
 - Xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm nhóm theo tiêu chí xây dựng
- HS: Nhóm trưởng triển khai và phân công công việc cho từng thành viên trong nhóm để chuẩn bị sản phẩm nhóm theo yêu cầu.

XII. Tiến trình dạy học

17. Hoạt động khởi động: (5 phút)

a) Mục tiêu: HS biết về sự phát triển của công nghệ kỹ thuật số và những khả năng mà công nghệ kỹ thuật số mang lại cho người sử dụng.

b) Nội dung:

Đoạn văn bản mở đầu bài học là để dẫn nhập cho HS biết về sự phát triển của công nghệ kỹ thuật số và những khả năng mà công nghệ kỹ thuật số mang lại cho người sử dụng. Chính vì khả năng cho phép sao chép và tạo ra các sản phẩm số một cách dễ dàng, nhanh chóng nên người sử dụng rất dễ vô tình vi phạm đạo đức và pháp luật, vô tình có các biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số. GV đưa ra một câu chuyện thực tế, một hình ảnh hay video liên quan trước khi dẫn dắt HS vào bài học này.

c) Sản phẩm: Nội dung công việc cần thực hiện trong tiết học: nhận biết và giải thích được một số biểu hiện vi phạm đạo đức, thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.

d) Tổ chức thực hiện

- GV đưa ra tình huống cuộc đối thoại giữa Minh, Khoa, An để nêu bật được hành động không trung thực trong tình huống 1 và hành động nên làm trong tình huống số 2.
- HS đưa ra các suy nghĩ, hiểu biết của mình về năng lượng tái tạo
- HS phân tích hai tình huống và nêu quan điểm của bản thân
- Người sử dụng rất dễ vô tình vi phạm đạo đức và pháp luật, vô tình có các biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.

Hoạt động 2: Nhiệm vụ 1 – Biểu hiện vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số (15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nhận biết và nêu được những biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hoá khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.

b) Nội dung: GV chia lớp thành các nhóm (5-6 HS/nhóm) đưa ra những ví dụ về biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số và chia sẻ với lớp. HS đã được phân công theo nhóm và chuẩn bị bài tập nhóm ở nhà. Đại diện các nhóm lên trình bày và trả lời các câu hỏi yêu cầu của GV

c) Sản phẩm: Ví dụ về biểu hiện vi phạm đạo đức và pháp luật, biểu hiện thiếu văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số (VD: quay phim trong rạp chiếu phim; quay video hoặc livestream các vụ bạo lực học đường....)

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu:
 - + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
 - + GV đặt ra các câu hỏi yêu cầu các nhóm thảo luận và trả lời các câu hỏi:
 - Để tránh các vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số, chúng ta cần lưu ý điều gì?
 - + Đại diện các nhóm chia sẻ sản phẩm nhóm và trả lời các yêu cầu của GV và các nhóm khác.
 - + GV yêu cầu chấm chéo dựa trên tiêu chí đánh giá sản phẩm
 - + GV đưa ra tiêu chí đánh giá tính tích cực của hoạt động nhóm cho từng nhóm.
 - + Giáo viên cần nhấn mạnh đến hành vi quay video rồi phát tán lên mạng hay phát trực tiếp (livestream) lên mạng các vụ bạo lực học đường, đưa thông tin cá nhân của người khác lên mạng khi chưa được phép đều là các hành vi vi phạm đạo đức, pháp luật, thiếu văn hoá. Đó là các hành vi mà các em HS rất dễ vô tình mắc phải.
- Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
- HS trình bày kết quả của nhóm. GV nhận xét chung và đánh giá về những luận điểm của các nhóm.
- Kết luận và nhận định:



Ba điều lưu ý để tránh các vi phạm khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số:

- Tìm hiểu thông tin, trang bị cho mình những kiến thức cần thiết.
- Chỉ sử dụng những sản phẩm số khi có sự cho phép của tác giả hoặc có bản quyền sử dụng.
- Hầu hết thông tin trên Internet là có bản quyền.

18.Hoạt động 3: Tuân thủ những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật khi tạo ra sản phẩm số (15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS xác định được sản phẩm số tuân theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật hay không.

b) Nội dung: Các nhóm sẽ tự đánh giá sản phẩm nhóm của mình ở trên có phải là sản phẩm số hay không, có tuân thủ tuân theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật hay không? Và HS hiểu được vì sao cần đảm bảo tính văn hóa, tính đạo đức và tuân thủ theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật khi tạo ra sản phẩm số.

c) Sản phẩm: Sản phẩm số của nhóm được tuân theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS đánh giá sản phẩm trên của nhóm mình và trả lời các câu hỏi sau:
 - Sản phẩm của nhóm có phải là sản phẩm công nghệ kỹ thuật số hay không?
 - Sản phẩm có đủ chuẩn mực về văn hóa, đạo đức xã hội, có vi phạm pháp luật hay không?
 - Vì sao cần đảm bảo tính văn hóa, tính đạo đức và tuân thủ theo những quy định về đạo đức văn hóa và pháp luật khi tạo ra sản phẩm số.

GV sẽ lựa chọn ra 1-2 sản phẩm nhóm đặc trưng để cả lớp cùng đánh giá, nhận xét. GV nhấn mạnh những chuẩn mực văn hóa đạo đức, tuân thủ pháp luật khi tạo ra sản phẩm số và những điều cần tránh khi đăng tải những sản phẩm số trên mạng xã hội

Ngoài sản phẩm số trên, chúng ta có thể tạo ra những sản phẩm số dạng nào nữa? GV khuyến khích HS tạo các sản phẩm số không vi phạm đạo đức văn hóa và tuân thủ pháp luật.

- Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
- Đại diện nhóm HS báo cáo
- GV chốt: Mục đích “tạo ra xã hội số lành mạnh và hợp pháp” là mục đích vĩ mô, tuy nhiên, để đạt được điều đó thì phụ thuộc rất nhiều vào các hành động cụ thể của chính các em HS, thể hiện tại và tương lai của xã hội số.

19.Hoạt động 4: Luyện tập (5 phút)

a) Mục tiêu:

- HS xác định được hành vi nào là vi phạm hay không vi phạm đạo đức và văn hóa khi sử dụng công nghệ kỹ thuật số.

b) Nội dung:

- HS làm bài tập luyện tập trong SGK T20

c) Sản phẩm: Đáp án bài luyện tập:

Hành động vi phạm: a, c, e, f

Hành động không vi phạm: b, d

d) Tổ chức thực hiện:

- HS làm bài tập vào vở
- HS trả lời câu hỏi. Các HS khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận

20. Hoạt động 5: Vận dụng (5 phút)

a) *Mục tiêu*: HS tạo ra sản phẩm số có sáng tạo không vi phạm đạo đức văn hóa và tuân thủ pháp luật.

b) *Nội dung*: Bài tập vận dụng trong SGK trang 20

c) *Sản phẩm*: Sản phẩm số có sáng tạo không vi phạm đạo đức văn hóa và tuân thủ pháp luật.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

BÀI 5 – SỬ DỤNG BẢNG TÍNH GIẢI QUYẾT BÀI TOÁN THỰC TẾ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

XIII. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối khi thực hiện sao chép công thức.
- Thao tác sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.

2. Về năng lực:

- Giải thích được sự thay đổi địa chỉ tương đối trong công thức khi sao chép công thức. Giải thích được sự khác nhau giữa địa chỉ tương đối và địa chỉ tuyệt đối của một ô tính.
- Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.
- Sao chép được dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ, kiên trì trong học và tự học.

XIV. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV:
 - Hình ảnh giao diện một số chợ ứng dụng trên mạng như: Google Play, Apps Store, Microsoft Store,...
- HS:
 - HS nhập dữ liệu các trang tính ở Hình 5.1, 5.2, 5.3; bảng dữ liệu 5.2 trên phần mềm soạn thảo văn bản hoặc phần mềm trình chiếu.

XV. Tiến trình dạy học

21. Hoạt động khởi động: (5 phút)

a) Mục tiêu: Hoạt động này đặt HS vào ngữ cảnh thực tế để dẫn đến việc tạo bảng tính lưu trữ và tính toán số liệu. Hoạt động này cũng kết nối với kiến thức về chương trình bảng tính đã học ở lớp 7 sang kiến thức mới của chương trình bảng tính ở lớp 8.

b) Nội dung:

HS đọc thông tin phần khởi động để hiểu bài toán và trả lời câu hỏi.

c) Sản phẩm: HS đưa ra câu trả lời của mình (Hình 5.1 cần bổ sung công thức tính doanh thu của từng sản phẩm).

d) Tổ chức thực hiện

- GV chia nhóm 2HS/nhóm. GV giao nhiệm vụ HS đọc thông tin phần khởi động và thảo luận trả lời câu hỏi.
- HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời về những thông tin cần bổ sung ở Hình 5.1.
- GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
- Câu hỏi của phần khởi động là câu hỏi mở, mục tiêu là để HS hiểu rõ ngữ cảnh của bài toán thực tế, không đánh giá đúng sai.

Hoạt động 2: Địa chỉ tương đối (20 phút)

a) Mục tiêu:

Hoạt động này là sự kết nối với kiến thức cũ, để từ đó dẫn dắt đến khái niệm mới: địa chỉ tương đối.

b) Nội dung: GV chia lớp thành các nhóm (2 HS/nhóm) thảo luận trả lời câu hỏi theo yêu cầu. Gọi đại diện một số nhóm lên trình bày và trả lời các câu hỏi yêu cầu của GV. GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động

c) Sản phẩm: Bảng dữ liệu hình 5.2 sau khi thực hiện công thức tính doanh thu.

d) Tổ chức thực hiện:

– GV yêu cầu:

- + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
- + Các nhóm thực hiện trên máy tính và đưa ra câu trả lời. Hs hoàn thiện phiếu bài tập trả lời câu hỏi

Dựa vào thông tin mà bạn Khoa đã lưu trữ trong bảng tính ở Hình 5.1, em hãy thực hiện:

1. Viết công thức để tính **Doanh thu** của phần mềm **Quản lý thời gian** dựa trên **Đơn giá** và **Số lượt mua** (đơn giá bằng 0 là phần mềm miễn phí).
2. Thao tác nào giúp em tính toán doanh thu cho các phần mềm còn lại mà không cần gõ công thức vào từng ô? Khi thực hiện thao tác đó, địa chỉ ô trong công thức sẽ thay đổi như thế nào?

- + GV bao quát các hoạt động của các nhóm. Gọi đại diện một số nhóm có ý kiến khác nhau lên trình bày kết quả thảo luận của nhóm.
- + Dựa vào kiến thức của lớp 7, HS có thể đưa ra 2 cách thực hiện công thức tính doanh thu:

- C1: Sử dụng địa chỉ của ô
- C2: Sử dụng giá trị của ô

➔ GV củng cố lại kiến thức lớp 7 cho HS, phân tích và dẫn dắt HS trả lời câu hỏi để tính toán doanh thu các sản phẩm còn lại, em có cần gõ công thức của từng ô hay không? Khi thực hiện thao tác đó, địa chỉ của ô trong công thức sẽ thay đổi như thế nào?

➔ HS thực hiện thao tác trên máy tính và nhận xét về sự thay đổi trong công thức

- + GV tổ chức hoạt động đọc: HS đọc và so sánh câu trả lời ở Hoạt động trên.

Những địa chỉ nào trong công thức trên là địa chỉ tương đối?

- Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
- HS trình bày kết quả của nhóm. GV lưu ý trọng tâm của phần kiến thức này là nhấn mạnh yêu cầu của bài toán tính doanh thu. Doanh thu thay đổi theo từng phần mềm khác nhau. Do đó, cần tạo ra công thức tính toán cho cột E mà các địa chỉ ô thay đổi theo từng dòng tương ứng với mỗi phần mềm khác nhau. Yêu cầu này dẫn đến dùng địa chỉ tương đối trong công thức.
- Địa chỉ tương đối tự động thay đổi khi sao chép công thức nhưng vẫn giữ nguyên vị trí tương đối giữa ô chứa công thức và ô có địa chỉ trong công thức

22. Hoạt động 3: Địa chỉ tuyệt đối (20 phút)

a) Mục tiêu:

– Hoạt động này đưa đến khái niệm mới “địa chỉ tuyệt đối” thông qua bài toán thực tiễn.

b) Nội dung: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thảo luận và trả lời các câu hỏi ở Hình 5.3 và đưa ra khái niệm địa chỉ tuyệt đối.

c) Sản phẩm: Lập công thức tính toán sử dụng địa chỉ tuyệt đối để tính doanh thu của công ty trong bảng dữ liệu hình 5.3 ($F4 = E4 * \$F\2).

d) Tổ chức thực hiện:

– GV yêu cầu HS thực hiện trên máy tính và trả lời câu hỏi ở Hình 5.3

DANH SÁCH PHẦN MỀM ỨNG DỤNG					
Tỉ lệ doanh thu của công ty					70%
TT	Sản phẩm	Đơn giá (đồng)	Số lượt mua	Doanh thu	Doanh thu của công ty
1	Quản lý thời gian	39,999	50,000	1,999,950,000	
2	Trò chơi sáng tạo	109,000	50,000	5,450,000,000	
3	Thiết kế đồ họa	211,000	10,000	2,110,000,000	
4	Từ điển	0	20,000	0	
5	Quản lý bán hàng cá nhân	177,000	5,000	885,000,000	
6	Sổ sức khỏe điện tử	0	10,000,000	0	

Hình 5.3. Tỉ lệ doanh thu của công ty được lưu ở ô F2

1. Em hãy nhập công thức để tính **Doanh thu của công ty** cho phần mềm **Quản lý thời gian** và **Trò chơi sáng tạo** vào ô F4 và F5, biết rằng:

Doanh thu của công ty = Doanh thu * Tỉ lệ (được lưu tại ô F2)

2. Nếu sao chép công thức từ ô F4 vào ô F5 thì công thức nhận được tại ô F5 có đúng yêu cầu không? Vì sao?

- + HS thực hiện tính toán trên máy tính. Khi sao chép công thức từ ô F4 và ô F5, F6, F7, F8, F9 thì kết quả nhận được có đúng không? Vì sao?
- + Đại diện các nhóm đưa ra các kết quả nhận định khác nhau.
- + GV tổ chức hoạt động đọc và yêu cầu HS đưa ra câu trả lời nhận định và cách sửa công thức đúng khi sao chép công thức và HS trả lời câu hỏi địa chỉ tuyệt đối là gì? Hãy chỉ ra các địa chỉ tuyệt đối trong công thức trên
- + GV yêu cầu HS trả lời các câu hỏi trong phần hoạt động củng cố kiến thức
- Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
- HS báo cáo
- GV nhấn mạnh:
 - + Trọng tâm của phần kiến thức này là nhấn mạnh yêu cầu của bài toán tính doanh thu của tác giả, trong đó tỉ lệ doanh thu là cố định đối với mọi phần mềm. Chương trình bảng tính quy ước địa chỉ tuyệt đối cho những ô chứa giá trị không thay đổi trong các công thức tính toán.
 - + Địa chỉ tương đối không thay đổi khi sao chép công thức.
 - + Địa chỉ tuyệt đối có dấu \$ trước tên cột và trước tên hàng.

23.Hoạt động 4: Thực hành – Sử dụng bảng tính giải quyết bài toán thực tế (15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS ghi nhớ nội dung bài học
- HS lập công thức sử dụng địa chỉ tương đối, địa chỉ tuyệt đối để giải quyết bài toán tính doanh thu mỗi phần mềm ở Hình 5.5

b) Nội dung:

- Hs làm bài tập theo yêu cầu của bài thực hành.

c) Sản phẩm: Bảng dữ liệu hình 5.5 sau khi thực hiện công thức tính doanh thu của công ty (Sử dụng địa chỉ tuyệt đối)

d) Tổ chức thực hiện:

- Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm và thực hiện lần lượt các yêu cầu
 - + Tạo bảng dữ liệu trong chương trình bảng tính
 - + Tính doanh thu của mỗi phần mềm
 - + Tính doanh thu của công ty
- Nhóm HS thực hiện trên máy tính theo yêu cầu. GV bao quát lớp học, giám sát quá trình học sinh làm bài tập
- GV yêu cầu một số nhóm lên thực hiện thao tác. Các nhóm khác nhận xét đánh giá kết quả thực hiện.
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận, rút kinh nghiệm những lỗi sai thường mắc phải của HS.

24.Hoạt động 5: Thực hành – Sao chép dữ liệu từ các tệp văn bản, trang trình chiếu sang trang tính (15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS ghi nhớ nội dung bài học
- HS thực hiện sao chép bảng dữ liệu 5.1 sang phần mềm bảng tính

b) Nội dung:

- Hs làm bài tập theo yêu cầu của bài thực hành.

c) Sản phẩm: Tệp bảng tính Khaosat.xlsx

d) Tổ chức thực hiện:

- Chia hoạt động nhóm 2-3hs/nhóm và thực hiện lần lượt theo hướng dẫn
- Nhóm HS thực hiện trên máy tính theo yêu cầu. GV bao quát lớp học, giám sát quá trình học sinh làm bài tập
- GV yêu cầu một số nhóm lên thực hiện thao tác. Các nhóm khác nhận xét đánh giá kết quả thực hiện.
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận, rút kinh nghiệm những lỗi sai thường mắc phải của HS.

25. Hoạt động 6: Luyện tập (15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS thực hiện thao tác sao chép công thức.
- Thực hiện các công thức tính toán và sao chép công thức để giải quyết bài toán thực tế.

b) Nội dung:

- HS làm bài tập luyện tập trong SGK T20

c) Sản phẩm: thực hiện sao chép công thức hình 5.6; Hoàn thiện bảng dữ liệu 5.7

d) Tổ chức thực hiện:

- Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
 - + Trả lời câu hỏi phần luyện tập
 - + Làm bài tập phần vận dụng.
 - + HS tạo bảng dữ liệu của riêng mình về phần mềm ứng dụng mà HS quan tâm. GV khuyến khích HS chủ động bổ sung vào bảng tính những dữ liệu và công thức tính toán để có được thông tin mà HS muốn biết.
- Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
- HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận.

26. Hoạt động 7: Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu: Vận dụng kiến thức để tạo lập công thức tính doanh thu và doanh thu của công ty sản xuất 5 phần mềm ứng dụng mà em quan tâm.

b) Nội dung: Bài tập vận dụng trong SGK trang 26

c) Sản phẩm: tệp bài làm của học sinh *Vandung.xlsx*

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hộp thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

BÀI 6 – SẮP XẾP VÀ LỌC DỮ LIỆU

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

XVI. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Thao tác lọc, sắp xếp dữ liệu theo một tiêu chí và nhiều tiêu chí của phần mềm bảng tính.

2. Về năng lực:

- Sử dụng được phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế.
- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu.
- Thực hiện được các thao tác lọc, sắp xếp dữ liệu của phần mềm bảng tính.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ, kiên trì thông qua hoạt động luyện tập, thực hành sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu của chương trình bảng tính để giải quyết yêu cầu.

XVII. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV:
 - Bài giảng điện tử. GV chia nhóm HS và hướng dẫn HS nhiệm vụ chuẩn bị bài: điều tra khảo sát (theo mẫu Hình 6.1) và yêu cầu HS nhập dữ liệu kết quả khảo sát theo *Hình 6.2. Bảng kết quả khảo sát*.
- HS:
 - HS phân công nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm để chuẩn bị theo hướng dẫn của GV.

XVIII. Tiến trình dạy học

27. Hoạt động khởi động: (5 phút)

a) *Mục tiêu*: HS vào tình huống thực tiễn cần tạo bảng tính lưu trữ kết quả khảo sát để từ đó sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu giải quyết yêu cầu bài toán.

b) *Nội dung*:

GV đưa ra hoạt động thực tiễn là hoạt động đã giao về nhà cho học sinh. Từ dữ liệu phiếu khảo sát thu được sẽ tiến hành xử lý dữ liệu (sắp xếp danh sách, lọc ra các bạn học sinh cùng muốn tìm hiểu mỗi nội dung tin học...). Để thực hiện được điều đó, chúng ta cần phải làm thế nào? GV dẫn dắt đến nội dung bài học

c) *Sản phẩm*: HS trả lời theo chủ quan của mình (Bảng tính gồm cột: Nội dung Tin học; Mong muốn tìm hiểu)

d) *Tổ chức thực hiện*

- GV cho HS ngồi theo nhóm. GV giao nhiệm vụ HS đọc thông tin phần khởi động và thảo luận trả lời câu hỏi.
- HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
- GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS

- Tạo bảng tính lưu trữ kết quả khảo sát để từ đó sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu giải quyết yêu cầu bài toán.

28. Hoạt động 1: Sử dụng phần mềm bảng tính trợ giúp giải quyết bài toán thực tế (20 phút)

a) Mục tiêu:

- HS xác định được những dữ liệu cần lưu trữ kết quả khảo sát để từ đó sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu giải quyết yêu cầu bài toán thực tế.

b) *Nội dung*: HS ngồi theo vị trí nhóm đã được phân công, thảo luận hoạt động phiếu khảo sát. GV gọi đại diện một số nhóm lên trình bày và trả lời các câu hỏi yêu cầu của GV. HS nhập dữ liệu phiếu điều tra theo mẫu bảng Hình 6.2. GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động

c) *Sản phẩm*: Thông tin trong phiếu khảo sát và nội dung bảng kết quả khảo sát.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu:
 - + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
 - + Các nhóm thảo luận mục đích của khảo sát là thu thập thông tin để quyết định CLB Tin học sẽ tổ chức như thế nào? Để dễ dàng trong việc quản lý như tìm kiếm học sinh, muốn thống kê những học sinh có cùng một nội dung tìm hiểu, tìm ra nội dung nào có nhiều học sinh đăng kí tham gia nhất thì chúng ta cần làm như thế nào?....
 - + HS tiến hành nhập kết quả phiếu điều tra vào bảng excel, tổ chức dữ liệu sao cho phù hợp để dễ dàng cho việc quản lý (gợi ý mẫu bảng dữ liệu Hình 6.2).
 - + HS và GV có thể bổ sung những yêu cầu thông tin khác.
- Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
- HS trình bày kết quả của nhóm.
- Chúng ta có thể sử dụng chức năng sắp xếp và lọc dữ liệu để giải quyết những yêu cầu của bài toán thực tế.

29. Hoạt động 2: Thực hành sắp xếp dữ liệu (20 phút)

a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác sắp xếp dữ liệu theo một và nhiều tiêu chí

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn để thực hiện các thao tác sắp xếp dữ liệu

c) *Sản phẩm*: Bảng dữ liệu hình 6.4; hình 6.6 (Ketquakhaosat.xlsx)

d) Tổ chức thực hiện:

- HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành 2 nhiệm vụ sau trên bảng dữ liệu *Bảng kết quả khảo sát*
 - ✓ Nhiệm vụ 1: Sắp xếp cột “Tên” theo thứ tự bảng chữ cái.

- ✓ Nhiệm vụ 2: Sắp xếp cột “Tên” theo thứ tự bảng chữ cái. Tuy nhiên, nếu học sinh cùng tên thì sắp xếp cột “Họ đệm” theo thứ tự bảng chữ cái
- HS thực hành theo nhóm, GV quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
- Hoạt động củng cố: HS trong nhóm thảo luận trả lời câu hỏi và thực hiện thao tác trên máy tính.
- Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác sắp xếp và tiến hành đánh giá
- GV nhấn mạnh lại thao tác thực hiện lệnh sắp xếp dữ liệu theo một hoặc nhiều tiêu chí.

30. Hoạt động 3: Thực hành – Lọc dữ liệu (20 phút)

- a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác lọc dữ liệu theo một và nhiều tiêu chí
- b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn để thực hiện các thao tác lọc dữ liệu
- c) *Sản phẩm*: Bảng dữ liệu *Bảng kết quả khảo sát* - lọc danh sách học sinh theo từng nội dung (hình 6.7 – Sheet 1) và bảng dữ liệu lọc danh sách hs tổ 1 muốn tìm hiểu nội dung đồ họa máy tính (Sheet 2)
- d) *Tổ chức thực hiện*:
 - HS thực hiện theo yêu cầu:
 - a. HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ sau trên bảng dữ liệu *Bảng kết quả khảo sát*
 - 1. Lọc danh sách học sinh theo từng nội dung Tin học mà học sinh lựa chọn (Sheet 1)
 - 2. Sao chép *bảng kết quả khảo sát* sang sheet 2 và thực hiện lọc danh sách học sinh của Tổ 1 muốn tìm hiểu nội dung Đồ họa máy tính.
 - b. HS thực hành theo nhóm, GV quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
 - c. Hoạt động củng cố: HS trong nhóm thảo luận trả lời câu hỏi và thực hiện thao tác trên máy tính.
 - Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
 - Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác lọc và tiến hành đánh giá
 - GV nhấn mạnh lại thao tác thực hiện lọc dữ liệu theo một hoặc nhiều tiêu chí.

31. Hoạt động 4: Luyện tập (20 phút)

a) *Mục tiêu:*

- HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác lọc và sắp xếp dữ liệu để giải quyết bài toán thực tế

b) *Nội dung:* Hs làm bài tập luyện tập và vận dụng trong SGK T31

c) *Sản phẩm:* Tập *TGSDThietbiso.xlsx*

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
 - a. Trả lời câu hỏi phần luyện tập
 - b. Làm bài tập phần vận dụng.
- Nhóm HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng.
- HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận. Nhấn mạnh thao tác lọc theo điều kiện

32. Hoạt động 5: Vận dụng (5 phút)

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để thực hiện thao tác lọc giải quyết bài toán thực tế.

b) *Nội dung:* Bài tập vận dụng trong SGK trang 31

c) *Sản phẩm:* Tập dữ liệu *TGSDThietbiso.xlsx* sau khi lọc các lớp có số học sinh sử dụng các thiết bị số từ 3 đến 4 giờ lớn hơn hoặc bằng 10 học sinh.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường: Giáo viên:

Tổ:

BÀI 7 – TRÌNH BÀY DỮ LIỆU BẰNG BIỂU ĐỒ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

XIX. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Ý nghĩa của biểu đồ trong trình bày thông tin.
- Cách tạo biểu đồ trong phần mềm bảng tính.

2. Về năng lực:

- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng tạo biểu đồ.
- Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ.

XX. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Slide bài giảng điện tử

XXI. Tiến trình dạy học

33. Khởi động: (5 phút)

- a) *Mục tiêu*: Đặt HS vào ngữ cảnh bài học để thấy ý nghĩa của việc trình bày dữ liệu bằng biểu đồ.
- b) *Nội dung*: nhận xét về hai cách trình bày Hình 7.1 và Hình 7.2.
- c) *Sản phẩm*: HS nhận xét theo chủ quan của mình. Ví dụ: Cách trình bày bằng biểu đồ minh họa dữ liệu trực quan, rõ ràng hơn.
- d) *Tổ chức thực hiện*
- HS ngồi theo nhóm đôi, quan sát và nhận xét về hai cách trình bày dữ liệu ở Hình 7.1 và Hình 7.2
 - HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
 - GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến.
 - Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận, GV tổng hợp các ý kiến của HS và dẫn dắt vào hoạt động 1 của nội dung hình thành kiến thức.

34. Hoạt động 1: Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ (20 phút)

- a) *Mục tiêu*: HS thấy được ưu điểm của việc trình bày dữ liệu bằng biểu đồ và ý nghĩa của mỗi loại biểu đồ.
- b) *Nội dung*:
- Trong hai cách trình bày dữ liệu ở Hình 7.1 và Hình 7.2 cách nào hiệu quả hơn để so sánh số học sinh quan tâm các nội dung Tin học?
 - Nếu cần so sánh tỉ lệ phần trăm số học sinh quan tâm đến mỗi nội dung Tin học trên tổng số học sinh được khảo sát, em sẽ dùng cách nào để thể hiện dữ liệu?
- c) *Sản phẩm*:
- Quan sát biểu đồ cột trực quan ở Hình 7.2 dễ dàng so sánh số học sinh quan tâm các nội dung Tin học. Do đó, cách trình bày dữ liệu ở Hình 7.2 hiệu quả hơn.
 - Khi cần so sánh tỉ lệ phần trăm số học sinh quan tâm đến mỗi nội dung Tin học trên tổng số học sinh được khảo sát, em sẽ dùng biểu đồ hình tròn để thể hiện dữ liệu.
- d) *Tổ chức thực hiện*:
- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 1, SGK trang 32

- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.
- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (SGK trang 32, 33). Giáo viên đưa ra một số câu hỏi để làm rõ khái niệm và nhấn mạnh ý nghĩa của mỗi loại biểu đồ.
- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở SGK trang 33
- Dựa trên kiến thức đã học, GV yêu cầu HS nêu một số tình huống thực tế cần tạo biểu đồ (câu hỏi củng cố trang 33 SGK)

35. Hoạt động 2: Thực hành tạo biểu đồ (40 phút)

a) *Mục tiêu:* HS thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính.

b) *Nội dung:*

- Nhiệm vụ 1: Tạo biểu đồ cột so sánh trực quan số học sinh quan tâm các nội dung Tin học
- Nhiệm vụ 2: Tạo biểu đồ hình quạt như hình 7.4 để so sánh trực quan tỉ lệ phần trăm số học sinh của mỗi nội dung Tin học trên tổng số học sinh khảo sát.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, thực hiện theo các bước hướng dẫn trong SGK trang 33, 34 để hoàn thành 2 nhiệm vụ (lưu ý hoán đổi để mỗi HS được thực hành trực tiếp trên máy một nhiệm vụ).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Trong quá trình quan sát học sinh thực hành, nhận diện các vấn đề cần lưu ý và lựa chọn nhóm HS báo cáo kết quả (nhóm có kết quả đã đạt được theo mục tiêu, nhóm có vấn đề cần lưu ý,...)
- GV sử dụng công cụ quản lý phòng máy (ví dụ: NetSupport School,...) để HS báo cáo quá trình thực hành trước lớp.
- GV tổ chức đánh giá và chốt lại kỹ năng tạo biểu đồ cột và biểu đồ hình quạt tròn.

36. Hoạt động 3: Luyện tập (20 phút)

a) *Mục tiêu:* Củng cố kiến thức và kỹ năng về tạo biểu đồ

b) *Nội dung:* thực hành bài tập của phần luyện tập trong SGK trang 35.

c) *Sản phẩm:* Hai tệp bài làm của học sinh: TGSDThietbiso.xlsx, CongNghiepPhanMem.xlsx

d) *Tổ chức thực hiện:*

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, lần lượt giải quyết bài 1 và bài 2 của phần luyện tập trong SGK trang 35 (lưu ý hoán đổi vai trò để mỗi HS thực hành một bài tập trên máy tính).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.
- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.

- GV đưa ra câu hỏi gợi mở về một số loại biểu đồ khác để dẫn dắt sang hoạt động vận dụng.

37. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)

- Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tạo biểu đồ đoạn thẳng.
- Nội dung:* Bài tập vận dụng trong SGK trang 35
- Sản phẩm:* tệp bài làm của học sinh *CongNghiepPhanMem.xlsx* có bổ sung biểu đồ đoạn thẳng
- Tổ chức thực hiện:*
 - GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
 - GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường:

Giáo viên:

Tổ:

BÀI 7 – TRÌNH BÀY DỮ LIỆU BẰNG BIỂU ĐỒ

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Ý nghĩa của biểu đồ trong trình bày thông tin.
- Cách tạo biểu đồ trong phần mềm bảng tính.

2. Về năng lực:

- Nêu được một số tình huống thực tế cần sử dụng các chức năng tạo biểu đồ.
- Thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính.

3. Phẩm chất:

- Rèn luyện phẩm chất chăm chỉ.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Slide bài giảng điện tử *bài 7....pptx*

III. Tiến trình dạy học

1. Khởi động: (5 phút)

- Mục tiêu:* Đặt HS vào ngữ cảnh bài học để thấy ý nghĩa của việc trình bày dữ liệu bằng biểu đồ.
- Nội dung:* nhận xét về hai cách trình bày Hình 7.1 và Hình 7.2.

c) *Sản phẩm*: HS nhận xét theo chủ quan của mình. Ví dụ: Cách trình bày bằng biểu đồ minh họa dữ liệu trực quan, rõ ràng hơn.

d) *Tổ chức thực hiện*

- HS ngồi theo nhóm đôi, quan sát và nhận xét về hai cách trình bày dữ liệu ở Hình 7.1 và Hình 7.2
- HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
- GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến.
- Mọi câu trả lời của HS đều được ghi nhận, GV tổng hợp các ý kiến của HS và dẫn dắt vào hoạt động 1 của nội dung hình thành kiến thức.

2. Hoạt động 1: Trình bày dữ liệu bằng biểu đồ (20 phút)

a) *Mục tiêu*: HS thấy được ưu điểm của việc trình bày dữ liệu bằng biểu đồ và ý nghĩa của mỗi loại biểu đồ.

b) *Nội dung*:

- Trong hai cách trình bày dữ liệu ở Hình 7.1 và Hình 7.2 cách nào hiệu quả hơn để so sánh số học sinh quan tâm các nội dung Tin học?
- Nếu cần so sánh tỉ lệ phần trăm số học sinh quan tâm đến mỗi nội dung Tin học trên tổng số học sinh được khảo sát, em sẽ dùng cách nào để thể hiện dữ liệu?

c) *Sản phẩm*:

- Quan sát biểu đồ cột trực quan ở Hình 7.2 dễ dàng so sánh số học sinh quan tâm các nội dung Tin học. Do đó, cách trình bày dữ liệu ở Hình 7.2 hiệu quả hơn.
- Khi cần so sánh tỉ lệ phần trăm số học sinh quan tâm đến mỗi nội dung Tin học trên tổng số học sinh được khảo sát, em sẽ dùng biểu đồ hình tròn để thể hiện dữ liệu.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- Giáo viên HS thảo luận nhóm và đưa ra câu trả lời ở hoạt động 1, SGK trang 32
- GV cho các nhóm báo cáo kết quả và đánh giá sơ bộ kết quả.
- HS thực hiện hoạt động đọc để tìm hiểu kiến thức (SGK trang 32, 33). Giáo viên đưa ra một số câu hỏi để làm rõ khái niệm và nhấn mạnh ý nghĩa của mỗi loại biểu đồ.
- GV chốt kiến thức tại hộp kiến thức ở SGK trang 33
- Dựa trên kiến thức đã học, GV yêu cầu HS nêu một số tình huống thực tế cần tạo biểu đồ (câu hỏi củng cố trang 33 SGK)

3. Hoạt động 2: Thực hành tạo biểu đồ (40 phút)

a) *Mục tiêu*: HS thực hiện được các thao tác tạo biểu đồ của phần mềm bảng tính.

b) *Nội dung*:

- Nhiệm vụ 1: Tạo biểu đồ cột so sánh trực quan số học sinh quan tâm các nội dung Tin học

- Nhiệm vụ 2: Tạo biểu đồ hình quạt như hình 7.4 để so sánh trực quan tỉ lệ phần trăm số học sinh của mỗi nội dung Tin học trên tổng số học sinh khảo sát.

d) *Tổ chức thực hiện:*

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, thực hiện theo các bước hướng dẫn trong SGK trang 33, 34 để hoàn thành 2 nhiệm vụ (lưu ý hoán đổi để mỗi HS được thực hành trực tiếp trên máy một nhiệm vụ).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết. Trong quá trình quan sát học sinh thực hành, nhận diện các vấn đề cần lưu ý và lựa chọn nhóm HS báo cáo kết quả (nhóm có kết quả đã đạt được theo mục tiêu, nhóm có vấn đề cần lưu ý,...)
- GV sử dụng công cụ quản lý phòng máy (ví dụ: NetSupport School,...) để HS báo cáo quá trình thực hành trước lớp.
- GV tổ chức đánh giá và chốt lại kỹ năng tạo biểu đồ cột và biểu đồ hình quạt tròn.

4. Hoạt động 3: Luyện tập (20 phút)

a) *Mục tiêu:* củng cố kiến thức và kỹ năng về tạo biểu đồ

b) *Nội dung:* thực hành bài tập của phần luyện tập trong SGK trang 35.

c) *Sản phẩm:* Hai tệp bài làm của học sinh: TGSDThietbiso.xlsx, CongNghiepPhanMem.xlsx

d) *Tổ chức thực hiện:*

- HS ngồi theo nhóm đôi để thực hành trên máy tính, lần lượt giải quyết bài 1 và bài 2 của phần luyện tập trong SGK trang 35 (lưu ý hoán đổi vai trò để mỗi HS thực hành một bài tập trên máy tính).
- GV quan sát, hỗ trợ, hướng dẫn HS khi cần thiết.
- HS báo cáo kết quả luyện tập, GV tổ chức đánh giá.
- GV đưa ra câu hỏi gợi mở về một số loại biểu đồ khác để dẫn dắt sang hoạt động vận dụng.

5. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tạo biểu đồ đoạn thẳng.

b) *Nội dung:* Bài tập vận dụng trong SGK trang 35

c) *Sản phẩm:* tệp bài làm của học sinh *CongNghiepPhanMem.xlsx* có bổ sung biểu đồ đoạn thẳng

d) *Tổ chức thực hiện:*

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường: Giáo viên:
Tổ:

BÀI 8a – LÀM VIỆC VỚI DANH SÁCH DẠNG LIỆT KÊ VÀ HÌNH ẢNH TRONG VĂN BẢN

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

XXII. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức:

- Thao tác tạo danh sách dạng liệt kê; làm việc với hình ảnh và vẽ đồ họa.

2. Về năng lực:

- Thực hiện được các thao tác: tạo danh sách dạng liệt kê; chèn thêm, xóa bỏ, co giãn hình ảnh; vẽ hình đồ họa trong văn bản,...
- Tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.

3. Phẩm chất:

- Chăm chỉ, có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia công việc chung.

XXIII. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV:
 - Hình ảnh một số trang văn bản có sử dụng danh sách dạng liệt kê, hình ảnh, hình đồ họa minh họa cho nội dung văn bản.
 - Một số tờ rơi quảng cáo sản phẩm hoặc sự kiện.
 - Các tệp văn bản soạn sẵn nội dung của Phiếu khảo sát, tờ rơi quảng cáo cho CLB Tin học, các tệp hình ảnh sử dụng để tạo tờ rơi.
 - Hướng dẫn phần chuẩn bị về nhà cho học sinh, xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm nhiệm vụ 1, 2 trong phần thực hành tạo sản phẩm là văn bản phục vụ nhu cầu thực tế.
- HS:
 - HS chuẩn bị các tệp văn bản soạn sẵn nội dung của Phiếu khảo sát, tờ rơi quảng cáo cho CLB Tin học, các tệp hình ảnh sử dụng để tạo tờ rơi.

XXIV. Tiến trình dạy học

38. Hoạt động khởi động: (5 phút)

a) *Mục tiêu:* HS bước đầu hiểu được rằng có thể sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo ra các sản phẩm số phục vụ nhu cầu thực tế.

b) *Nội dung:*

GV đưa ra tình huống nhiệm vụ thiết kế “Phiếu khảo sát” của bạn An, HS đọc tình huống và trả lời các câu hỏi

c) *Sản phẩm*: Nhận định của HS (VD: Không cần nhập từng thứ tự trong danh sách; Để tiết kiệm thời gian, ta thực hiện thao tác tạo danh sách dạng liệt kê 1,2,3,4...)

d) *Tổ chức thực hiện*

- GV cho HS ngồi theo nhóm. GV giao nhiệm vụ HS đọc thông tin phần khởi động và thảo luận trả lời câu hỏi.
- HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
- GV gọi một số nhóm đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
- GV nhận định: có thể sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để tạo ra các sản phẩm số phục vụ nhu cầu thực tế và dẫn dắt học sinh đến nội dung của bài học.

39. Hoạt động 1: Tác dụng của danh sách liệt kê (10-15 phút)

a) *Mục tiêu*:

- HS nhận ra được sử dụng danh sách liệt kê giúp người đọc dễ quan sát, dễ hiểu nội dung văn bản, tạo ấn tượng rõ ràng cho người đọc. Từ đó, nhận ra tầm quan trọng của việc trình bày văn bản. Cùng một nội dung nhưng nếu văn bản được trình bày hợp lý sẽ có tác dụng rất lớn trong việc truyền đạt nội dung

b) *Nội dung*: HS ngồi theo vị trí nhóm đã được phân công, quan sát Hình 8a.2 và Hình 8a.3 và thảo luận cho nhận xét về hai cách trình bày nội dung. Từ đó, HS nêu được các kiểu danh sách dạng liệt kê, ưu điểm của việc sử dụng danh sách dạng liệt kê và điền vào phiếu bài tập.

c) *Sản phẩm*: Phiếu bài tập của học sinh.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV yêu cầu:
 - + HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
 - + Quan sát Hình 8a.2 và Hình 8a.3 và thảo luận cho nhận xét về hai cách trình bày nội dung
 - + Qua ví dụ, HS nêu các kiểu danh sách dạng liệt kê, ưu điểm của việc sử dụng danh sách dạng liệt kê và điền vào phiếu bài tập.
 - + GV hướng dẫn thêm cho HS hình dung ra cách phân tích và tổ chức thực hiện một dự án: xác định, liệt kê các việc cần làm, chia nhỏ, phân loại công việc....
 - + HS làm bài tập hoạt động củng cố kiến thức. Riêng bài 2, GV cho HS thực hành trên máy tính để trả lời câu hỏi theo yêu cầu. Cho HS nhấn Enter thêm một dòng, xóa một dòng ở giữa . GV nhấn mạnh hỏi HS: Danh sách dạng liệt kê có được tự động tạo và cập nhật mỗi khi thêm hoặc bớt đoạn văn bản hay không?

- Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
- HS trình bày kết quả của nhóm.



- Phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp hai kiểu danh sách dạng liệt kê: danh sách đầu đầu dòng, danh sách có thứ tự.
- Dấu đầu dòng và thứ tự trong danh sách dạng liệt kê được tự động tạo và cập nhật mỗi khi thêm hoặc bớt đoạn văn bản mới.
- Danh sách dạng liệt kê giúp trình bày văn bản rõ ràng và có tính thẩm mỹ.

– G
v
chố
t
kiế
n

thức:

40. Hoạt động 2: Làm việc với hình ảnh minh họa và vẽ hình đồ họa (10-15 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nhận biết được các dạng thông tin trong một văn bản;
- HS biết được hiệu quả của việc sử dụng hình ảnh minh họa trong văn bản;
- HS biết phần mềm soạn thảo văn bản có các công cụ giúp người sử dụng làm việc với hình ảnh và hình đồ họa.

b) Nội dung: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm). Yêu cầu học sinh quan sát Hình 8a.5 và Hình 8a.6 và trả lời các câu hỏi phần hoạt động 2. GV tổ chức tiến hành báo cáo và nhận xét đánh giá.

c) Sản phẩm: Nội dung trả lời các câu hỏi của HS (VD: tờ rơi ở hình 8a.5 gồm thông tin dạng văn bản; tờ rơi hình 8a.6 gồm thông tin dạng hình ảnh và văn bản; em ấn tượng với tờ rơi hình 8a.6; dùng phần mềm soạn thảo có thể tạo ra sản phẩm như hình 8a.6)

d) Tổ chức thực hiện:

- HS ngồi theo nhóm được phân công. Thực hiện quan sát Hình 8a.5 và Hình 8a.6 và trả lời các câu hỏi phần hoạt động 2
 - Tổ chức hoạt động đọc cho HS và yêu cầu HS so sánh, bổ sung để câu trả lời phần hoạt động đọc được hoàn thiện hơn.
 - GV gọi một số nhóm lên trả lời báo cáo kết quả thảo luận của nhóm.
 - Yêu cầu HS làm bài tập phần hoạt động củng cố
 - Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
 - GV gọi đại diện một số nhóm lên trả lời, các nhóm khác nhận xét và bổ sung
- Câu trả lời dự kiến:

a. Tờ rơi ở Hình 8a.5 trong SGK chỉ có thông tin dạng văn bản.

- b. Tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK gồm thông tin dạng văn bản, dạng hình ảnh và dạng hình đồ hoạ.
 - c. Tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK có hình ảnh minh hoạ nên ấn tượng hơn.
 - d. Có thể tạo được tờ rơi ở Hình 8a.6 trong SGK bằng phần mềm soạn thảo văn bản.
- GV chốt kiến thức:



- Phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp nhiều công cụ nâng cao để làm việc với hình ảnh và hình đồ hoạ.
- Sử dụng các chức năng nâng cao em có thể tạo được các sản phẩm có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.

- e. Kiến thức mới trong hoạt động đọc được nêu lại ngắn gọn, rõ ràng để HS một lần nữa đọc và ghi nhớ. Ở hoạt động này, GV có thể nhắc lại và giải thích một lần nữa để HS biết sự khác nhau giữa khái niệm hình ảnh và hình đồ hoạ trong văn bản.

41.Hoạt động 3: Thực hành – Tạo sản phẩm là văn bản phục vụ nhu cầu thực tế (30 phút)

- a) *Mục tiêu:* HS thực hiện thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, chèn hình ảnh và các thao tác xử lý hình ảnh để tạo tờ rơi quảng cáo.
- b) *Nội dung:* GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), thực hiện lần lượt theo hướng dẫn trong SGK để tạo Phiếu khảo sát và tờ rơi quảng cáo.
- c) *Sản phẩm:* Tập văn bản *Phiếu khảo sát* theo mẫu như hình 8a.1 Tuyenthanhvien.docx
- d) *Tổ chức thực hiện:*
 - HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ:
 1. Nhiệm vụ 1: Sử dụng phần mềm soạn thảo tạo Phiếu khảo sát theo mẫu hình như Hình 8a.1
 2. Nhiệm vụ 2: Sử dụng phần mềm soạn thảo tạo tờ rơi quảng cáo và tuyển thành viên cho CLB Tin học của trường.
 - HS thực hành theo nhóm, GV hướng dẫn và quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.

Lưu ý:

- b. GV nên khuyến khích HS sáng tạo và sử dụng ngữ điệu riêng của các em để tạo sản phẩm. HS dựa trên tiêu chí đánh giá đã xây dựng để tạo sản phẩm.
- c. Có nhiều cách khác nhau để tạo ra tờ rơi, không nhất thiết phải theo đúng các bước hướng dẫn SGK. Gợi mở cho HS tìm ra các cách khác nhau.

Cùng nhau chia sẻ các cách, tìm ra ưu và nhược điểm của các cách để cuối cùng đưa ra phương pháp tối ưu nhất mà không phụ thuộc máy móc vào SGK

- Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
- Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác và tiến hành đánh giá dựa trên tiêu chí đánh giá.
- GV nhấn mạnh lại thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh và các đối tượng đồ họa.

42.Hoạt động 4: Luyện tập (10 phút)

a) *Mục tiêu:*

- Hướng dẫn HS làm bài tập luyện tập , giúp HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh và các đối tượng đồ họa.

b) *Nội dung:* HS làm bài tập luyện tập và trong SGK T31

c) *Sản phẩm:* Tập văn bản CLB Tin học.docx

d) *Tổ chức thực hiện:*

- Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
 - a. Nhập dữ liệu cho dự án *Thành lập CLB Tin học*
 - b. Tạo danh sách dạng liệt kê theo mẫu hình 8a.3 và lưu tệp với tên CLB Tin học.docx
- Các nhóm HS thảo luận và thực hiện theo yêu cầu.
- Đại diện nhóm trình bày kết quả. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá.
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận. Nhấn mạnh thao tác tạo danh sách dạng liệt kê, thao tác thêm hình ảnh, xử lý hình ảnh và các đối tượng đồ họa.

43.Hoạt động 5: Vận dụng (5 phút)

a) *Mục tiêu:* Vận dụng kiến thức để tìm hiểu các tạo ba mẫu đầu dòng, mẫu thứ tự mới; tạo tờ rơi quảng cáo.

b) *Nội dung:* Bài tập vận dụng trong SGK trang 41

c) *Sản phẩm:* tệp bài làm của học sinh *toroi.docx*

d) *Tổ chức thực hiện:*

- GV gợi ý và giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trưởng:Giáo viên:.....

BÀI 8b – PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu**1. Về kiến thức:**

- Chức năng chính của phần mềm chỉnh sửa ảnh.

2. Về năng lực:

- Nêu được một vài chức năng chính của phần mềm chỉnh sửa ảnh.
- Thực hiện được các thao tác: mở tệp ảnh; đọc thông tin ảnh; phóng to, thu nhỏ, dịch chuyển ảnh; lưu tệp ảnh.

3. Về phẩm chất:

- HS có thái độ cởi mở, hợp tác khi làm việc nhóm.
- HS ham học, tích cực tham gia các hoạt động, sẵn sàng giúp đỡ các bạn trong lớp

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- GV: Slide bài giảng điện tử, máy tính cài đặt phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP. Một số tệp hình ảnh.
- HS: một số hình ảnh sưu tầm hoặc tự chụp

III. Tiến trình dạy học**1. Hoạt động 1: Khởi động (5')**

- Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (lỗi về ảnh, chưa đúng ý khi chụp ảnh)
- Nội dung: nhận xét về hai hình ảnh Hình 8b.1 và Hình 8b.2.
- Sản phẩm: HS nhận xét theo chủ quan của mình. Ví dụ: Hình 8b.2 rõ nét, màu sắc đẹp hơn.
- Tổ chức thực hiện:
 - GV giao nhiệm vụ HS quan sát hình ảnh phần khởi động phát hiện các lỗi trong ảnh.
 - Hs quan sát hình, đọc thông tin phần khởi động
 - Hs phát hiện lỗi, nhận xét tình huống
 - GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (25')**Hoạt động 2.1: Phần mềm chỉnh sửa ảnh**

- Mục tiêu:
 - Hs nêu được một vài chức năng chính của phần mềm chỉnh sửa ảnh.
- Nội dung:
 - So sánh điểm khác biệt của ảnh sau khi chỉnh sửa Hình 8b.2 với ảnh trước khi chỉnh sửa Hình 8b.1.
 - Chức năng chính của phần mềm chỉnh sửa ảnh
- Sản phẩm:

- Hình 8b.1: ngón tay che ống kính, ảnh mờ và tối; Hình 8b.2: không bị che lấp, ảnh sáng, rõ ràng.

- Những chức năng chính của phần mềm chỉnh sửa ảnh gồm: tạo mới ảnh, chỉnh sửa ảnh, chuyển đổi ảnh sang các định dạng và độ phân giải khác nhau.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV đưa ra hình ảnh ban đầu Hình 8b.1 và hình ảnh sau khi đã chỉnh sửa Hình 8b.2 cho HS quan sát và yêu cầu HS so sánh điểm khác biệt của ảnh sau khi chỉnh sửa với ảnh trước khi chỉnh sửa.

- Chia lớp thành các nhóm trả lời 2 câu hỏi trong Hoạt động 1/SGK -T56

- Các nhóm đọc nội dung phần kiến thức mới và thảo luận trả lời câu hỏi và chia sẻ với lớp (nhóm đại diện) các nhóm khác nhận xét và bổ sung.

- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Ghi nhớ:

- Chỉnh sửa ảnh là thay đổi hình ảnh ban đầu để tạo ra hình ảnh mới.

- Phần mềm chỉnh sửa ảnh là công cụ hỗ trợ tạo ra hoặc thay đổi một ảnh gốc để có được ảnh mới theo yêu cầu.

Hoạt động 2.2: Đối tượng và lớp trong ảnh

a) Mục tiêu:

- Hs xác định được các đối tượng trong một bức ảnh và các lớp của bức ảnh.

b) Nội dung:

- Quan sát H8b.3 và trả lời 2 câu hỏi phần hoạt động 2/SGK-T57

- Quan sát H8b.4 và trả lời 3 câu hỏi phần hoạt động 2/SGK-T58

c) Sản phẩm:

- Xem ảnh trong Hình 8b.3 em có thể thấy trên cảnh nền là mặt nước và cây cỏ có một quả bóng màu trắng, một chiếc thuyền màu vàng và một bạn đang chèo thuyền

- Nếu xếp chồng khít 3 tấm nhựa lên nhau em sẽ nhìn thấy kết quả như hình 8b.5

- Nếu để lớp trên cùng vào giữa 2 lớp còn lại em sẽ nhìn thấy kết quả là chỉ nhìn thấy thảm cỏ và bầu trời, dòng chữ bị bầu trời che lấp.

- Để mỗi đối tượng ở một lớp sẽ giúp cho việc chỉnh sửa ảnh dễ dàng hơn.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV chia lớp thành các nhóm trả lời 2 câu hỏi trong Hoạt động 2/SGK -T57,58

- Các nhóm đọc nội dung phần kiến thức mới và thảo luận trả lời câu hỏi và chia sẻ với lớp (nhóm đại diện) các nhóm khác nhận xét và bổ sung.

- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Ghi nhớ:

- Ảnh được tạo nên từ nhiều lớp. Lớp dưới cùng là lớp ảnh nền. Mỗi lớp chứa các đối tượng riêng. Đối tượng nằm ở lớp dưới sẽ bị che bởi đối tượng nằm ở lớp trên.

- Các thao tác chỉnh sửa chỉ có tác dụng với các đối tượng đang được chọn, lớp ảnh đang chọn.

- Gv yêu cầu hs trả lời nhanh câu hỏi sgk/T59
- Hs suy nghĩ và trả lời
- Gv chốt đáp án: D.

Hoạt động 2.3: Đọc thông tin ảnh

a) Mục tiêu:

- Hs đọc được thông tin kích thước hình ảnh.

b) *Nội dung*: Hs đọc nội dung mục 3. Đọc thông tin ảnh và trả lời câu hỏi hoạt động 4.

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời tùy thuộc và học sinh

d) Tổ chức thực hiện:

* GV yêu cầu hs đọc nội dung kiến thức và trả lời câu hỏi

Hoạt động 2 Đọc thông tin ảnh

Em hãy cho biết làm thế nào máy tính lưu một hình ảnh, làm thế nào nó nhớ được màu sắc và hình dạng trong một hình ảnh?

- HS đọc nội dung, suy nghĩ và trả lời cá nhân
- GV gọi HS trả lời.
- GV chiếu cho HS ví dụ cho thấy một hình ảnh có một phần được phóng to để có thể dễ dàng nhìn thấy các pixel riêng lẻ, được hiển thị dưới dạng hình vuông nhỏ.
- GV chiếu một số thông tin hình ảnh và yêu cầu HS đọc kích thước, định dạng ảnh.
- GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức.



Ghi nhớ:

Kích thước của ảnh có thể tính theo đơn vị độ dài (inch) hoặc pixel và được biểu diễn dưới dạng tích số của chiều rộng và chiều cao.

- Gv yêu cầu hs trả lời nhanh câu hỏi sgk/T59
- Hs suy nghĩ và trả lời
- Gv chốt đáp án: C.

Hoạt động 2.4: Thực hành – Làm quen với phần mềm chỉnh sửa ảnh

a) Mục tiêu: Hs thực hiện được các thao tác chỉnh sửa ảnh

- Mở/ lưu tệp ảnh
- Phóng to/ thu nhỏ ảnh
- Di chuyển ảnh

b) *Nội dung*: Hs đọc nội dung mục 4. Thực hành làm quen với phần mềm chỉnh sửa ảnh.

c) *Sản phẩm*: file ảnh sau khi học sinh đã lưu

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các mục a,b,c,d,e trong sgk
- HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk
- GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.
- GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Ghi nhớ:

- Mở tệp ảnh: File /open
- Phóng to/ thu nhỏ: Zoom in/ Zoom out
- Di chuyển ảnh: Move
- Lưu: File/save

3. Hoạt động 3: Luyện tập (10')

- a) Mục tiêu: HS vận dụng được kiến thức về chỉnh sửa ảnh để áp dụng vào một bức ảnh.
- b) Nội dung: HS đọc câu hỏi phần luyện tập sgk/T61. Thực hành theo yêu cầu
- c) Sản phẩm: Các ảnh đã được lưu với định dạng png
- d) Tổ chức thực hiện:
 - GV chiếu nội dung bài luyện tập:



LUYỆN TẬP

1. Em hãy chụp hoặc sưu tầm các hình ảnh về ngôi trường em đang học và lưu vào các tệp (ví dụ **Congtruong.jpg**, **Santruong.jpg**, **Thuvien.jpg**, **Phongthuchanh.jpg**,...) trong thư mục **HINHANH**.
2. Em hãy sử dụng phần mềm GIMP để mở các tệp ảnh đã lưu, đọc thông tin ảnh, phóng to, thu nhỏ, di chuyển ảnh và ghi lại ảnh với định dạng png.

- Gv yêu cầu học sinh luyện tập trên máy tính theo yêu cầu
- Hs lắng nghe và thực hành.
- Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.
- Hs thực hành trên máy tính.
- Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng (5')

- a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để tải ảnh về một chủ đề các em yêu thích. Thực hành các thao tác sử dụng phần mềm GIMP đã học.
- b) Nội dung: Bài tập vận dụng SGK/T61
- c) Sản phẩm: file word ghi lại thông tin về ảnh đã sưu tầm.
- d) Tổ chức thực hiện:
 - GV chiếu nội dung bài vận dụng:



VẬN DỤNG

Em hãy chụp hoặc sưu tầm các hình ảnh về một chủ đề mà em yêu thích (ví dụ một thành phố, một di tích lịch sử, một bãi biển,...). Ghi lại các tệp ảnh vào một thư mục và sử dụng phần mềm chỉnh sửa ảnh để đọc thông tin ảnh.

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường: Giáo viên:

BÀI 9a – TẠO ĐẦU TRANG, CHÂN TRANG CHO VĂN BẢN

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

XXV. MỤC TIÊU**1. Về kiến thức:**

- Thao tác đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.

2. Về năng lực:

- Thực hiện được các thao tác: đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang.
- Tạo được sản phẩm là văn bản có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế.

3. Phẩm chất:

- Chăm chỉ, có tinh thần tự học, nhiệt tình tham gia công việc chung.

XXVI. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

- GV: Hình ảnh một số trang văn bản có sử dụng đầu trang, chân trang, số trang. Tập văn bản CLB Tin học.docx. Một số cuốn sách, truyện,... có đánh số trang.
- HS: Tập văn bản CLB Tin học.docx tự tạo.

XXVII. Tiến trình dạy học**44. Hoạt động khởi động: (5 phút)**

a) *Mục tiêu:* HS phát hiện ra trong văn bản, ngoài phần văn bản chính còn có thêm các phần khác, từ đó HS muốn tìm hiểu về các phần văn bản này. Ngoài ra, Hình 9a.1 và Hình 9a.2 còn cung cấp cho HS cái nhìn tổng quát về các trang văn bản.

b) *Nội dung:*

HS quan sát Hình 9a.1 và Hình 9a.2 để phát hiện ra thành phần khác trong văn bản, yêu cầu HS tác dụng của chúng là gì? GV tổng hợp ý kiến của HS và dẫn dắt HS đến nội dung của tiết học.

c) *Sản phẩm:* Nhận xét của HS (Hình 9a.2 có thêm nội dung ở đầu trang và chân trang, văn bản được đánh số trang).

d) *Tổ chức thực hiện*

- Yêu cầu HS quan sát Hình 9a.1, Hình 9a.2 và tìm ra những khác nhau trong hai trang văn bản. Trong các cuốn sách, truyện em đã đọc có các thành phần văn bản đó không? Tác dụng của chúng là gì?
- HS thảo luận nhóm đưa ra câu trả lời
- GV một số học sinh đưa ra ý kiến. GV phân tích và tổng hợp các ý kiến của HS
- GV chốt và đưa ra nội dung của bài học.

45. Hoạt động 1: Đầu trang và chân trang (20 phút)

a) Mục tiêu:

- HS biết được trong văn bản, ngoài phần văn bản chính còn có phần đầu trang và chân trang.
- Phần đầu trang và chân trang thường cung cấp các thông tin ngắn gọn về văn bản.

b) Nội dung: HS quan sát trang văn bản Hình 9a.2, một số tệp văn bản có chứa đầu trang và chân trang. Yêu cầu học sinh trả lời các câu hỏi từ đó rút ra vị trí, đặc điểm, tác dụng của đầu trang và chân trang vào phiếu bài tập

c) Sản phẩm: Phiếu bài tập của học sinh.

d) Tổ chức thực hiện:

- HS được ngồi theo nhóm đã được phân công.
- Quan sát hình 9a.2 và các tệp văn bản có chứa đầu trang và chân trang mà GV đã chuẩn bị và trả lời các câu hỏi sau:

1. Vị trí của đầu trang và chân trang?
2. Đầu trang và chân trang chứa những gì?
3. Đầu trang và chân trang có xuất hiện ở tất cả các trang trong tệp văn bản hay không?
4. Hình 9a.2, phần văn bản màu cam ở đầu trang và chân trang cho em biết điều gì? Tác dụng của đầu trang và chân trang?
5. HS sưu tầm các tệp văn bản hoặc các cuốn sách, cuốn truyện có chứa đầu trang và chân trang. Nêu tác dụng cụ thể của đầu trang và chân trang trong mỗi ví dụ.
6. Sau khi chèn đầu trang và chân trang, muốn xoá bỏ thì làm thế nào?

+ HS làm bài tập phần hoạt động củng cố kiến thức.

- Các nhóm thảo luận và trả lời câu hỏi, thực hiện theo yêu cầu
- HS trình bày kết quả của nhóm.
- GV nhấn mạnh kiến thức cho HS



Đầu trang và chân trang là phần riêng biệt với văn bản chính; thường chứa thông tin ngắn gọn; được tự động thêm vào tất cả các trang trong văn bản.

GV nhấn mạnh nội dung đặt trong phần đầu trang và chân trang mặc dù cần thiết nhưng cũng không nên lạm dụng. Nội dung trong phần đầu trang và chân trang nên chọn lọc, cô đọng và thực sự cần thiết.

46. Hoạt động 2: Đánh số trang (20 phút)

a) Mục tiêu:

- HS nhớ lại các cuốn sách, tài liệu, truyện mà mình đã từng đọc đều được đánh số trang.
- HS biết được số trang trong các cuốn sách, truyện có thể được đặt ở nhiều vị trí.
- HS biết được quy định đánh số trang theo Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư.

b) *Nội dung*: GV cho HS quan sát những tệp văn bản mẫu ở trên và yêu cầu học sinh đánh số trang ở vị trí nào? Quy định đánh số trang theo Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư.

c) *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS (VD: số trang sách thường nằm ở bên phải, giữa, bên trái đầu trang hoặc chân trang. Theo Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư thì số trang được đánh ở giữa đầu trang và không hiển thị trang 1.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- HS ngồi theo nhóm được phân công. Thực hiện quan sát các tệp văn bản mẫu của GV và bằng sự hiểu biết của mình, HS trả lời các câu hỏi sau:
 1. Nêu các vị trí của số trang trong tệp văn bản.
 2. Tác dụng của việc đánh số trang trong văn bản.
 3. Em hãy tìm hiểu Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư có yêu cầu như thế nào về đánh số trang trong văn bản?
- HS làm bài tập phần hoạt động củng cố kiến thức.
- Các nhóm thực hiện theo yêu cầu
- GV gọi đại diện một số nhóm lên trả lời, các nhóm khác nhận xét và bổ sung.
- Số trang trong văn bản được đánh tự động và đặt ở đầu trang và chân trang.
 - + Bổ sung kiến thức cho HS về Nghị định 30/2020/NĐ-CP về công tác văn thư có yêu cầu về đánh số trang trong văn bản:

Số trang văn bản được đặt canh giữa theo chiều ngang trong phần lề trên của văn bản, được đánh từ số 1, bằng chữ số Ả-rập, cỡ chữ 13 đến 14, kiểu chữ đứng và không hiển thị số trang thứ nhất

47. Hoạt động 3: Thực hành – Đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang (25 phút)

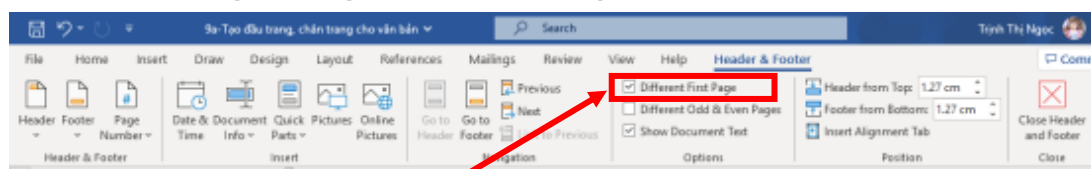
a) *Mục tiêu*: HS thực hiện thao tác thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang theo Nghị định 30.

b) *Nội dung*: GV chia nhóm HS (2-3HS/nhóm), Yêu cầu HS bổ sung thêm nội dung của tệp văn bản – ít nhất là 3 trang (Nội dung này HS đã yêu cầu chuẩn bị ở nhà). HS thực hiện các theo các bước hướng dẫn SGK và yêu cầu đánh số trang theo Nghị định 30

c) *Sản phẩm*: Tệp văn bản CLB Tin học.docx sau khi thực hiện thao tác đánh số trang, thêm nội dung đầu trang và chân trang.

d) Tổ chức thực hiện:

- HS ngồi theo nhóm để thực hành trên máy tính, thực hiện theo hướng dẫn SGK để hoàn thành nhiệm vụ:
 - 4. Mở tệp CLB Tin học.docx để thực hiện thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang
 - 5. GV yêu cầu HS nhắc lại quy định về đánh số trang theo Nghị Định 30: Số trang văn bản được đặt canh giữa theo chiều ngang trong phần lề trên của văn bản, được đánh từ số 1, bằng chữ số Ả-rập, cỡ chữ 13 đến 14, kiểu chữ đứng và không hiển thị số trang thứ nhất
- HS thực hành theo nhóm, GV hướng dẫn và quan sát các thao tác thực hiện của các nhóm.
- Các nhóm báo cáo kết quả sau khi thực hiện thao tác và tiến hành đánh giá dựa trên tiêu chí đánh giá.
- GV nhấn mạnh lại thao tác thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang.
 - + Thao tác đánh số trang, không hiển thị số trang thứ nhất:



HS nhấn chọn mục Different First Page

48. Hoạt động 4: Luyện tập (15 phút)**a) Mục tiêu:**

- Hướng dẫn HS làm bài tập luyện tập giúp HS ghi nhớ nội dung bài học thực hiện thao tác thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang

b) Nội dung: Hs làm bài tập luyện tập trong SGK T45**c) Sản phẩm:** Tệp văn bản *CLB Tin học.docx* bổ sung thêm người hoặc tên nhóm thực hiện dự án vào đầu trang; đặt số trang vào vị trí bên trái của chân trang.**d) Tổ chức thực hiện:**

- Chia hoạt động nhóm 2-3HS/nhóm
 - a. Bổ sung thêm người hoặc tên nhóm thực hiện dự án vào đầu trang
 - b. Đặt số trang vào vị trí bên trái của chân trang..
- HS thảo luận và trả lời câu hỏi phần luyện tập và vận dụng
- HS trả lời câu hỏi. Các nhóm khác nhận xét, đánh giá và bổ sung
- GV đánh giá kết quả của HS và đưa ra kết luận. Nhấn mạnh thao tác tạo thêm đầu trang, chân trang và đánh số trang

49. Hoạt động 5: Vận dụng (5 phút)**a) Mục tiêu:** Vận dụng kiến thức để tạo đường thẳng vào đầu trang, chân trang.

b) *Nội dung*: Bài tập vận dụng trong SGK trang 45

c) *Sản phẩm*: Tập văn bản *CLBTinhoc.docx* sau khi bổ sung đường thẳng vào đầu trang và chân trang.

d) *Tổ chức thực hiện*:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.

Trường:Giáo viên:.....

Tổ:

BÀI 9b – THAY ĐỔI KHUNG HÌNH, KÍCH THƯỚC ẢNH

Tin học Lớp 8

Thời gian thực hiện: 2 tiết

I. Mục tiêu

1. Về kiến thức:

- Công cụ cắt, xoay, thay đổi kích thước hình ảnh.

2. Về năng lực:

- Thực hiện được các thao tác: cắt, xoay, thay đổi kích thước hình ảnh.

3. Về phẩm chất:

- HS có thái độ cởi mở, hợp tác khi làm việc nhóm.
- HS ham học, tích cực tham gia các hoạt động, sẵn sàng giúp đỡ các bạn trong lớp

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- GV: bài giảng điện tử, máy tính cài đặt phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP. Một số tệp hình ảnh.
- HS: một số hình ảnh sưu tầm hoặc tự chụp

III. Tiến trình dạy học

1. Hoạt động 1: Khởi động (5')

a) Mục tiêu: Đưa hs vào tình huống có vấn đề (bố cục, dung lượng)

b) Nội dung: Đọc tình huống sgk và phát hiện vấn đề, cách khắc phục.

c) Sản phẩm: Bố cục một số bức ảnh chưa hợp lý, dung lượng ảnh lớn.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV yêu cầu HS đọc tình huống trong SGK và phát hiện các vấn đề, cách khắc phục
- HS đọc nội dung, thảo luận đưa ra các ý kiến cá nhân.
- Hs phát hiện vấn đề và đưa ra cách giải quyết

- GV nhận xét, sau đó dẫn dắt HS vào bài học mới.

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức (25')

Hoạt động 2.1: Công cụ cắt, xoay, thay đổi kích thước ảnh.

a) Mục tiêu: Hs nêu được các công cụ cắt, xoay, thay đổi kích thước hình ảnh.

b) Nội dung: Qua quan sát hình ảnh ban đầu và hình ảnh sau khi đã chỉnh sửa hình 9b.1, 9b.2 trả lời các câu hỏi sau

- Nhận xét về ảnh kết quả?
- Công cụ nào giúp tạo ra ảnh mới đó?
- Dung lượng của tệp có liên quan như thế nào đến kích thước ảnh?

c) Sản phẩm:

- Ảnh kết quả Hình 9b.1 cân đối hơn, Hình 9b.2 có kích thước và dung lượng nhỏ hơn
- Công cụ cắt ảnh(Crop) , thay đổi kích thước ảnh (Resize), xoay ảnh (Rotate).
- Ảnh có kích thước lớn thì dung lượng ảnh lớn và ngược lại.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV chiếu hình ảnh ban đầu và hình ảnh sau khi đã chỉnh sửa hình 9b.1, 9b.2 cho HS quan sát và yêu cầu HS đọc phần nội dung kiến thức mới kết hợp quan sát để đưa ra nhận xét về ảnh kết quả.
- Chia lớp thành các nhóm trả lời 4 câu hỏi:
- Các nhóm đọc nội dung phần kiến thức mới và thảo luận trả lời câu hỏi và chia sẻ với lớp (nhóm đại diện) các nhóm khác nhận xét và bổ sung.
- GV tổ chức nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động.

Ghi nhớ:

1. Một số trường hợp cần cắt ảnh: có chi tiết thừa, theo nhu cầu cắt bỏ một phần ảnh. 2. Công cụ cắt ảnh(Crop) , thay đổi kích thước ảnh (Resize), xoay ảnh (Rotate).

3. Ảnh có kích thước lớn thì dung lượng ảnh lớn và ngược lại.

- GV yêu cầu hs trả lời nhanh câu hỏi SGK/T63
- Hs suy nghĩ và làm việc cá nhân.
- Gv gọi Hs trả lời, các hs khác nhận xét và bổ sung.
- GV đánh giá kết quả hoạt động

Đáp án:

9b.4: Crop. 9b.5_Resize. 9b.6_Rotate.

Hoạt động 2.2: Thực hành – sử dụng một số công cụ chỉnh sửa ảnh.

a) Mục tiêu: Hs thực hiện được các thao tác:

- Cắt ảnh
- Xoay ảnh
- Thay đổi kích thước ảnh

b) Nội dung: Học sinh thực hành sử dụng một số công cụ chỉnh sửa ảnh

c) Sản phẩm: hình ảnh sau khi đã sử dụng các công cụ chỉnh sửa ảnh

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao nhiệm vụ HS thực hành trên máy theo các mục Nhiệm vụ 1,2,3 trong sgk
- HS thực hành theo các bước hướng dẫn trong sgk
- GV quan sát và hướng dẫn hs khi cần.
- GV đánh giá kết quả của HS, chốt lại kiến thức

Ghi nhớ:

- + Công cụ cắt ảnh (Crop)
- + Thay đổi kích thước ảnh (Scale)
- + Xoay ảnh (Rotate)

3. Hoạt động 3: Luyện tập (10')

a) Mục tiêu: HS vận dụng được kiến thức về chỉnh sửa ảnh để áp dụng vào một bức ảnh.

b) Nội dung: Sử dụng các công cụ crop, rotate, scale để chỉnh sửa ảnh đã lưu trong thư mục HINHANH trong bài 8b

c) Sản phẩm: Ảnh sau khi đã chỉnh sửa.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV chiếu nội dung bài luyện tập:
- Gv yêu cầu học sinh luyện tập theo yêu cầu
- Hs lắng nghe và thực hành.
- Gv hướng dẫn, quan sát trong quá trình học sinh thực hành.
- Hs thực hành trên máy tính.
- Gv nhận xét bài học sinh, chỉ ra một số lưu ý, các lỗi HS hay mắc phải khi làm bài.

4. Hoạt động 4: Vận dụng (5')

a) Mục tiêu: HS vận dụng kiến thức đã học để tải ảnh về một chủ đề yêu thích. Thực hành các thao tác cắt, xoay, thay đổi kích thước hình ảnh sử dụng phần mềm GIMP

b) Nội dung: : Sử dụng các công cụ crop, rotate, scale để chỉnh sửa ảnh về chủ đề yêu thích mà đã lưu trong phần vận dụng bài 8b.

c) Sản phẩm: Ảnh sau khi đã chỉnh sửa.

d) Tổ chức thực hiện:

- GV giao bài tập cho HS thực hiện ngoài giờ học trên lớp. HS gửi sản phẩm qua hòm thư hoặc không gian lưu trữ trên mạng được GV qui định.
- GV tổ chức chia sẻ và đánh giá kết quả làm bài của HS ở thời điểm phù hợp của những tiết học tiếp theo.