

Môn TIN HỌC

I – MỤC TIÊU

Môn Tin học ở Trung học cơ sở nhằm giúp học sinh :

1. Về kiến thức

– Có những kiến thức cơ bản ở mức độ phổ thông về tin học : hệ điều hành, soạn thảo văn bản, bảng tính, thuật toán và lập trình, mạng máy tính và Internet.

– Biết được các ứng dụng phổ biến của công nghệ thông tin trong các lĩnh vực khác nhau của đời sống.

2. Về kỹ năng

Bước đầu sử dụng máy tính và mạng máy tính trong hoạt động, trong vui chơi giải trí và trong việc học những môn học khác.

3. Về thái độ

– Ham thích môn học.

– Có ý thức về một số vấn đề xã hội, kinh tế, đạo đức liên quan đến tin học.

II – NỘI DUNG

1. Kế hoạch dạy học

Lớp	Số tiết/tuần	Số tuần	Tổng số tiết/năm
6	2	35	70
7	2	35	70
8	2	35	70
9	2	35	70
Cộng (toàn cấp)		140	280

2. Nội dung dạy học từng lớp

PHẦN I

1. Một số khái niệm cơ bản của tin học

2. Hệ điều hành

– Khái niệm hệ điều hành.

– Tệp và thư mục.

3. Soạn thảo văn bản

– Phần mềm soạn thảo văn bản.

– Soạn thảo văn bản tiếng Việt.

- Bảng.
- Tìm kiếm và thay thế.
- Chèn một đối tượng vào văn bản.

4. Khai thác phần mềm học tập

PHẦN II

1. Bảng tính điện tử

- Khái niệm bảng tính điện tử.
- Làm việc với bảng tính điện tử.
- Tính toán trong bảng tính điện tử.
- Đồ thị.
- Cơ sở dữ liệu.

2. Khai thác phần mềm học tập

PHẦN III

1. Lập trình đơn giản

- Thuật toán và ngôn ngữ lập trình.
- Chương trình Pascal đơn giản.
- Tổ chức rẽ nhánh.
- Tổ chức lặp.
- Kiểu mảng và biến có chỉ số.
- Một số thuật toán tiêu biểu.

2. Khai thác phần mềm học tập

PHẦN IV

1. Mạng máy tính và Internet

- Khái niệm mạng máy tính và Internet.
- Tìm kiếm thông tin trên Internet.
- Thư điện tử.
- Tạo trang web đơn giản.

2. Phần mềm trình chiếu

3. Đa phương tiện

4. Bảo vệ dữ liệu, phòng chống vi rút

5. Tin học và xã hội

III – CHUẨN KIẾN THỨC, KĨ NĂNG

PHẦN I

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
Một số khái niệm cơ bản của tin học	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết khái niệm ban đầu về thông tin và dữ liệu. – Biết sơ lược về cấu trúc của máy tính điện tử. – Biết được tin học là khoa học xử lí thông tin bằng máy tính điện tử. 	<ul style="list-style-type: none"> – Giới thiệu các dạng thông tin, dữ liệu. – Giới thiệu cấu trúc máy tính điện tử : thiết bị ngoại vi và một số chức năng của các bộ phận chính của máy tính điện tử. Điềm qua một số đặc thù của máy tính điện tử : tốc độ, độ chính xác,... – Giới thiệu các ứng dụng của máy tính điện tử. – Giới thiệu các thiết bị ngoại vi thông dụng và cách sử dụng tại phòng máy.
<p>Hệ điều hành</p> <p>1. Khái niệm về hệ điều hành</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết được chức năng của hệ điều hành. – Biết được quy trình làm việc với hệ điều hành, khởi động/kết thúc hệ điều hành. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Giao tiếp được với hệ điều hành. 	<ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng một hệ điều hành thông dụng như WINDOWS. – Học sinh cần đạt : thực hiện được một số lệnh chủ yếu qua bảng chọn ; biết trả lời một số yêu cầu của hệ điều hành.
2. Tệp và thư mục	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu được khái niệm tệp, thư mục và đường dẫn. – Hiểu một số thao tác liên quan đến tệp và thư mục. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được việc xem nội dung của thư mục và tệp. – Thực hiện được việc sao chép tệp, xoá tệp, tạo thư mục mới, xoá thư mục, di chuyển tệp. 	Có thể sử dụng WINDOWS EXPLORER.
<p>Soạn thảo văn bản</p> <p>1. Phần mềm soạn thảo văn bản</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết một số chức năng cơ bản của phần mềm soạn thảo văn bản. 	Nêu được các tính năng ưu việt của soạn thảo văn bản bằng máy tính.

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
	<ul style="list-style-type: none"> – Biết các khái niệm định dạng văn bản : định dạng kí tự, định dạng đoạn văn bản, định dạng trang. 	
<p>2. Soạn thảo văn bản tiếng Việt</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết gõ văn bản tiếng Việt. – Biết cách định dạng văn bản như căn lề, phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ. – Biết cách sao chép, cắt, dán đoạn văn bản. – Biết cách ghi văn bản thành tệp. – Biết cách mở tệp cũ. – Biết cách in văn bản. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Soạn được các văn bản như bài báo tường, đơn xin phép, bản báo cáo,... 	<ul style="list-style-type: none"> – Nên sử dụng hệ soạn thảo WINWORD. – Có thể sử dụng các phần mềm gõ tiếng Việt như VietKey, Unikey và phông UNICODE. – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.
<p>3. Bảng</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách tạo bảng, chỉnh độ rộng của hàng, cột. – Biết cách chèn, xoá, tách, gộp các ô, hàng và cột. – Biết cách gõ văn bản trong bảng. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được tạo bảng như : lập danh sách lớp, tổ, lập thời khoá biểu,... 	<p>Chưa đặt ra yêu cầu trang trí bảng.</p>
<p>4. Tìm kiếm và thay thế</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách tìm kiếm, thay thế. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được thao tác tìm kiếm và thay thế đơn giản. 	<ul style="list-style-type: none"> – Tìm kiếm và thay thế từ, cụm từ. – Chú ý đến ý nghĩa sử dụng của tìm kiếm và thay thế.
<p>5. Chèn một đối tượng vào văn bản</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách chèn một đối tượng vào văn bản. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Chèn được đồ thị, hình vẽ, ảnh vào văn bản. Bố cục 	<p>Nên cho học sinh làm một bài báo tường có tranh, ảnh minh hoạ.</p>

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
	bức tranh tương đối hợp lí.	
Khai thác phần mềm học tập	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách sử dụng phần mềm học tập đã lựa chọn. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được các công việc khởi động/ra khỏi, sử dụng bảng chọn, các thao tác tương tác với phần mềm. 	Lựa chọn phần mềm học tập theo hướng dẫn thực hiện chương trình.

PHẦN II

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
Bảng tính điện tử <i>1. Khái niệm bảng tính điện tử</i>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu khái niệm bảng tính điện tử và vai trò của bảng tính trong cuộc sống và học tập. – Biết cấu trúc của một bảng tính điện tử : dòng, cột, địa chỉ của ô tính (địa chỉ tương đối và tuyệt đối). 	Khi trình bày khái niệm, nên so sánh với các bảng mà học sinh quen thuộc trong cuộc sống.
<i>2. Làm việc với bảng tính điện tử</i>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết các chức năng chủ yếu của phần mềm bảng tính. – Biết nhập dữ liệu, sử dụng lệnh COPY dữ liệu. – Biết định dạng một trang bảng tính : dòng, cột. – Biết sửa cấu trúc trang bảng tính : chèn, xoá dòng, cột, ô. – Biết các thao tác : mở tệp bảng tính, đóng tệp, tạo tệp mới, sửa tệp cũ, ghi tệp. – Biết in một vùng, một trang bảng tính. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tạo được một bảng tính theo khuôn dạng cho trước. 	<ul style="list-style-type: none"> – Có thể chọn phần mềm MS Excel. – Nên lấy ví dụ quen thuộc, chẳng hạn như bảng điểm của lớp. – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.
<i>3. Tính toán trong bảng tính điện tử</i>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu cách thực hiện một số phép toán thông dụng. – Hiểu một số hàm có sẵn để thực hiện phép tính. – Biết cách sử dụng lệnh COPY công thức. 	<ul style="list-style-type: none"> – Giới hạn ở các hàm tính tổng, trung bình. – Giới hạn công thức chỉ chứa địa chỉ tương đối.

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
	<p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Viết đúng công thức tính một số phép toán. – Sử dụng được một số hàm có sẵn. 	
<p>4. Đồ thị</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết một số thao tác chủ yếu vẽ đồ thị, trang trí đồ thị dạng : LINE, BAR, PIE. – Biết in đồ thị. <p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện vẽ và trang trí đồ thị. 	
<p>5. Cơ sở dữ liệu</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu được khái niệm về cơ sở dữ liệu trong bảng tính điện tử. Vai trò của cơ sở dữ liệu trong quản lí. – Biết sắp xếp một trang tính (hay một vùng) dữ liệu. – Biết tìm kiếm bằng lệnh lọc dữ liệu. <p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được sắp xếp, tìm kiếm và lọc dữ liệu. 	<p>Nêu một số ví dụ quản lí quen thuộc trong trường.</p>
<p>Khai thác phần mềm học tập</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách sử dụng phần mềm học tập đã lựa chọn. <p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được các công việc khởi động/ra khỏi, sử dụng bảng chọn, các thao tác tương tác với phần mềm. 	<p>Lựa chọn phần mềm học tập theo hướng dẫn thực hiện chương trình.</p>

PHẦN III

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
<p>Lập trình đơn giản 1. Thuật toán và ngôn ngữ lập trình</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết được khái niệm bài toán, thuật toán. – Biết rằng có thể mô tả thuật toán bằng cách liệt kê các bước hoặc sơ đồ khối. – Biết được một chương trình là mô tả của một thuật toán trên một ngôn ngữ cụ thể. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mô tả được thuật toán đơn giản bằng liệt kê các bước. 	<p>Nên chọn thuật toán của những bài toán gần gũi, quen thuộc với học sinh.</p>
<p>2. Chương trình Pascal đơn giản</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết sơ bộ về ngôn ngữ lập trình Pascal. – Biết cấu trúc của một chương trình Pascal : cấu trúc chung và các thành phần. – Biết các thành phần cơ sở của ngôn ngữ Pascal. – Hiểu được một số kiểu dữ liệu chuẩn. – Hiểu được cách khai báo biến. – Biết được các khái niệm : phép toán, biểu thức số học, hàm số học chuẩn, biểu thức quan hệ. – Hiểu được lệnh gán. – Biết các câu lệnh vào/ra đơn giản để nhập thông tin từ bàn phím và đưa thông tin ra màn hình. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Viết được chương trình Pascal đơn giản, khai báo đúng biến, câu lệnh vào/ra để nhập thông tin từ bàn phím hoặc đưa thông tin ra màn hình. 	<ul style="list-style-type: none"> – Có thể sử dụng ngôn ngữ lập trình khác theo hướng dẫn thực hiện chương trình. – Minh họa các khái niệm bằng một chương trình Pascal đơn giản. – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.
<p>3. Tổ chức rẽ nhánh</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu được câu lệnh rẽ nhánh (dạng thiếu và dạng đủ). – Hiểu được câu lệnh ghép. <p>Kĩ năng</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Nhấn mạnh ba cấu trúc điều khiển là tuần tự, rẽ nhánh và lặp. – Trình bày được thuật toán của một số bài toán rẽ nhánh thường gặp, chẳng hạn

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
	<ul style="list-style-type: none"> – Viết đúng các lệnh rẽ nhánh khuyết, rẽ nhánh đầy đủ. – Biết sử dụng đúng và có hiệu quả câu lệnh rẽ nhánh. 	giải phương trình bậc nhất.
4. Tổ chức lặp	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu được câu lệnh lặp kiểm tra điều kiện trước, vòng lặp với số lần định trước. – Biết được các tình huống sử dụng từng loại lệnh lặp. <p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Viết đúng lệnh lặp với số lần định trước. 	Về kỹ năng chỉ yêu cầu sử dụng lệnh lặp với số lần định trước.
5. Kiểu mảng và biến có chỉ số	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết được khái niệm mảng một chiều. – Biết cách khai báo mảng, truy cập các phần tử của mảng. <p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được khai báo mảng, truy cập phần tử mảng, sử dụng các phần tử của mảng trong biểu thức tính toán. 	Yêu cầu học sinh viết được chương trình của một số bài toán sau : nhập giá trị phần tử của mảng, in, tính tổng các phần tử.
6. Một số thuật toán tiêu biểu	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hiểu thuật toán của một số bài toán thường gặp như : tìm số lớn nhất, số nhỏ nhất ; kiểm tra ba số cho trước có phải là độ dài ba cạnh của tam giác không. 	
Khai thác phần mềm học tập	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách sử dụng phần mềm học tập đã lựa chọn. <p>Kỹ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Thực hiện được các công việc khởi động/ra khỏi, sử dụng bảng chọn, các thao tác tương tác với phần mềm. 	Lựa chọn phần mềm học tập theo hướng dẫn thực hiện chương trình.

PHẦN IV

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
<p>Mạng máy tính và Internet</p> <p>1. Khái niệm mạng máy tính và Internet</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết khái niệm mạng máy tính. – Biết vai trò của mạng máy tính trong xã hội. – Biết Internet là mạng thông tin toàn cầu. – Biết những lợi ích của Internet. 	<p>Giới thiệu mạng máy tính của trường hoặc tham quan một cơ sở sử dụng mạng máy tính có kết nối Internet.</p>
<p>2. Tìm kiếm thông tin trên Internet</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết chức năng của một trình duyệt web. – Biết một số cách tìm kiếm thông tin thông dụng trên Internet. – Biết cách lưu trữ thông tin tìm kiếm được. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được trình duyệt web. – Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin. – Ghi được những thông tin lấy từ Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> – Có thể sử dụng trình duyệt INTERNET EXPLORER. – Có thể giới thiệu một số công cụ tìm kiếm như Google, Yahoo,... – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.
<p>3. Thư điện tử</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết lợi ích của thư điện tử. – Biết cách tạo và đăng nhập vào hộp thư điện tử. – Biết cách gửi và nhận thư. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tạo được một hộp thư điện tử. – Gửi được thư và nhận thư trả lời. 	<ul style="list-style-type: none"> – Có thể tạo hộp thư qua Yahoo. – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.
<p>4. Tạo trang web đơn giản</p>	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết các thao tác chủ yếu để tạo một trang web. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tạo được một trang web đơn giản bằng cách sử dụng mẫu có sẵn. 	<ul style="list-style-type: none"> – Tạo được trang web đơn giản theo mẫu có sẵn. – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
Phần mềm trình chiếu	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết cách tạo một tệp mới theo kiểu mẫu có sẵn. 	<ul style="list-style-type: none"> – Có thể sử dụng phần mềm PowerPoint trong MS Office.
	<ul style="list-style-type: none"> – Biết mở một tệp chứa một trình diễn có sẵn. – Biết tạo màu cho văn bản. – Biết tạo một số hiệu ứng. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Tạo được một phiên trình diễn gồm một vài slide đơn giản. – Tạo được một vài hiệu ứng cho phiên trình diễn. 	<ul style="list-style-type: none"> – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.
Đa phương tiện	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết xu hướng của công nghệ đa phương tiện hiện nay. – Biết các thành phần của sản phẩm đa phương tiện (văn bản, hình ảnh, âm thanh, hoạt hình). – Biết cách thực hiện để có được một sản phẩm đa phương tiện. <p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được phần mềm công cụ và các tư liệu để tạo một sản phẩm đa phương tiện. 	<ul style="list-style-type: none"> – Có thể sử dụng các phần mềm công cụ như Authoware, Snagit. – Cần xây dựng các bài thực hành và tổ chức thực hiện tại phòng máy để học sinh đạt được những kĩ năng theo yêu cầu.
Bảo vệ dữ liệu, phòng chống vi rút	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết khái niệm vi rút máy tính. – Biết được một số tình huống nhiễm và lây lan vi rút máy tính và các sự cố dẫn đến tổn thất dữ liệu. – Biết một số cách thông dụng bảo vệ dữ liệu. 	<ul style="list-style-type: none"> – Không giải thích sâu về các cơ chế hoạt động của vi rút. Chỉ nêu lí do tại sao lại gọi các chương trình này là vi rút máy tính. – Thực hành bảo vệ các dữ liệu cá nhân bằng những biện pháp thông thường (mật khẩu, sao lưu, □).
	<p>Kĩ năng</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sử dụng được một số phần mềm phòng chống vi rút. – Thực hiện được sao lưu dữ liệu. 	

CHỦ ĐỀ	MỨC ĐỘ CẦN ĐẠT	GHI CHÚ
Tin học và xã hội	<p>Kiến thức</p> <ul style="list-style-type: none"> – Biết các lợi ích của công nghệ thông tin. – Biết mặt hạn chế của công nghệ thông tin. – Biết một số vấn đề pháp lí và đạo đức trong xã hội tin học hoá. <p>Thái độ</p> <ul style="list-style-type: none"> – Có thái độ đúng đắn sử dụng thông tin theo quy định. – Có ý thức ứng dụng tin học trong học tập và cuộc sống. 	Có thể nêu một số điều luật và nghị định về công nghệ thông tin.

IV – GIẢI THÍCH — HƯỚNG DẪN

1. Quan điểm xây dựng và phát triển chương trình

– Ở Trung học cơ sở, Tin học là môn học tự chọn (bắt buộc), các nội dung tương ứng trong chương trình được đặt tên là phần I, II, III và IV. Trường hợp triển khai dạy học bắt đầu từ lớp 6 thì tương ứng với phần I, II, III và IV là các lớp 6, 7, 8 và 9. Trong trường hợp do điều kiện thực tế về giáo viên, trang thiết bị,... khi được phép của Bộ Giáo dục và Đào tạo thì chương trình này có thể triển khai không phải bắt đầu từ lớp 6 và không bắt buộc phải học hết tất cả các phần.

– Tin học là ngành khoa học phát triển rất nhanh, cứ vài năm phân cứng và phần mềm lại thay đổi và nâng cấp. Vì vậy cần phải trang bị cho học sinh những kiến thức phổ thông và kĩ năng cơ bản để chương trình không bị nhanh lạc hậu. Phần mềm dùng trong chương trình dạy học Tin học có thể được thay đổi để đảm bảo cập nhật.

– Tin học là môn học mới được đưa vào chương trình dạy học ở trường phổ thông nên trước hết cần định hướng một cách tổng thể về nội dung, phương pháp dạy học, kiểm tra – đánh giá của môn học. Cùng với việc xây dựng chương trình dạy học cần triển khai các hoạt động đồng bộ : chính sách, biên chế giáo viên, phòng máy, xây dựng mạng giáo dục, kết nối Internet, nghiên cứu phương pháp dạy học, đào tạo giáo viên, thiết bị dạy học.

– Xuất phát từ điều kiện thực tế của từng địa phương và đặc trưng của môn học mà tiến hành tổ chức dạy học một cách linh hoạt, với những hình thức đa dạng để đảm bảo được yêu cầu chung của môn học và nâng cao nếu có điều kiện. Khuyến khích học ngoại khoá.

2. Về phương pháp dạy học

– Cần kế thừa các phương pháp dạy học truyền thống có tính đến đặc điểm riêng của bộ môn, lưu ý tới các phương pháp sau :

- + Dạy học phát hiện và giải quyết vấn đề.
- + Dạy học hợp tác.
- + Dạy học dựa trên đề án.

– Chú trọng phương pháp thực hành trong dạy học Tin học và tăng cường kết hợp giữa giảng dạy lí thuyết và thực hành. Bài thực hành được dạy ở phòng máy, học sinh học kiến thức mới kết hợp với thực hành ngay trên máy tính. Máy tính là giáo cụ trực quan – học sinh làm quen ngay với bảng chọn, biểu tượng trên màn hình. Máy tính còn là phương tiện học tập – học sinh dùng máy tính kiểm nghiệm ngay kiến thức vừa học được.

3. Về đánh giá kết quả học tập của học sinh

– Do đặc thù của môn Tin học nên việc kiểm tra đánh giá bao gồm cả lí thuyết và thực hành.

Kiểm tra lí thuyết : Đề kiểm tra có thể dùng hình thức trắc nghiệm tự luận hoặc trắc nghiệm khách quan, khuyến khích giáo viên ra đề trắc nghiệm khách quan.

Trường hợp thực hành theo nhóm nên cho điểm thực hành có tỉ lệ thấp hơn và nên phân biệt mức độ đóng góp của từng cá nhân trong nhóm.

4. Về việc vận dụng chương trình theo vùng miền và các đối tượng học sinh

– Xuất phát từ tình hình thực tế của giáo dục nước ta và đặc trưng của môn học, việc tổ chức dạy học và phương pháp dạy học Tin học cần được thực hiện một cách linh hoạt, với những hình thức đa dạng, đảm bảo được yêu cầu phổ cập và nâng cao, nếu có điều kiện.

Nếu có đủ máy tính, bài thực hành được dạy ở phòng máy, mỗi học sinh một máy.

Trường hợp không có đủ cho mỗi học sinh một máy hoặc do yêu cầu của bài học thì có thể cho học sinh học và thực hành theo nhóm.

Nếu có điều kiện nên bố trí một số giờ cho học sinh đi tham quan các cơ sở công nghệ thông tin.

– Giáo viên cần cho học sinh thực hành các đề tài thiết thực liên quan đến học tập của bản thân và cuộc sống xã hội của địa phương.

– Những trường có điều kiện nên khuyến khích học sinh lựa chọn các chủ đề tự chọn về tin học.