

SỬ DỤNG ĐỒ DÙNG DẠY HỌC TRONG CÁC GIỜ DẠY MÔN TIN HỌC LỚP  
10 NHẪM KHẮC SÂU KIẾN THỨC VÀ NÂNG CAO HỨNG THÚ HỌC TẬP  
CỦA HỌC SINH

## **PHẦN I. MỞ ĐẦU**

### **I/ LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI:**

- Để đáp ứng với yêu cầu đổi mới phương pháp dạy và học, phát huy tính tích cực hoạt động của học sinh.

- Đặc thù của bộ môn tin học nói chung và chương trình môn tin học lớp 10 nói riêng là bộ môn khi học học sinh cần được quan sát trực quan, có nhiều nội dung ngoài việc được quan sát trực quan học sinh còn phải được thực hành trên máy tính.

- Nội dung chương trình trong chương 1 Lớp 10 có rất nhiều khái niệm nếu học sinh tách rời những phương tiện trực quan, quan sát thực tế thì việc nắm bắt nội dung kiến thức cơ bản là rất khó khăn.

- Trong nhà trường THPT hiện nay các đồ dùng trực quan mang tính hệ thống phục vụ giảng dạy môn tin học là chưa nhiều nhưng cũng cần biết phát huy theo điều kiện thực tế là một yêu cầu cần thiết.

Xuất phát từ thực tế trên, tôi lựa chọn chuyên đề này nhằm phát huy hoạt động của học sinh trong một giờ học, để phù hợp với chương trình nội dung của từng bài dạy chương 1 lớp 10 và đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp dạy và học.

### **III. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU**

- Học sinh được quan sát thực tế, được phân tích, được tìm hiểu thực tế.

- *Giúp học sinh phát triển tư duy, rèn luyện tính linh hoạt khi học môn tin học phổ thông trong nhà trường.*
- *Học sinh có kỹ năng, thành thạo khi thực hành.*
- *Góp phần nâng cao hiệu quả trong quá trình dạy và học tin học trong nhà trường.*
- *Củng cố đào sâu kiến thức.*
- *Rèn luyện cho học sinh ý thức kỷ luật, ý thức làm việc khoa học, tính cẩn thận và khả năng phát huy sáng tạo.*

### **III. CẤU TRÚC CHUYÊN ĐỀ:**

1. Lý do chọn chuyên đề.
2. Mục đích nghiên cứu.
3. Nội dung.
4. Kết luận.



## PHẦN II. NỘI DUNG

Trong chương 1 môn tin học lớp 10 nhằm cung cấp cho học sinh một số kiến thức cơ bản về ngành khoa học tin học.

+Về kiến thức:

- Sự ra đời và phát triển mạnh mẽ của tin học do nhu cầu khai thác tài nguyên thông tin của con người.
- Tin học là một ngành khoa học nghiên cứu các phương pháp lưu trữ và xử lí thông tin.
- Biết cấu trúc và chức năng của các thiết bị chính trên máy tính.
- Biết khái niệm bài toán thuật toán, hiểu cách diễn đạt thuật toán.
- Biết và phân biệt về ngôn ngữ lập trình và phần mềm máy tính.
- Các ứng dụng của tin học trong mọi mặt hoạt động của xã hội gắn liền với việc sử dụng công cụ lao động mới là máy tính.
- Xã hội loài người đang từng bước được tin học hóa, do đó việc có kiến thức phổ thông về tin học là một yêu cầu cấp bách của mỗi con người hiện đại.

+ Về kĩ năng: Học sinh được làm quen với cấu trúc chung của một máy vi tính, nhận biết được các bộ phận chính của máy tính, xây dựng được thuật toán giải một số bài toán.

Với mục tiêu yêu cầu của chương đặt ra có thể thấy nội dung về khái niệm là tương đối nhiều, để học sinh vừa nắm được về khái niệm vừa liên hệ với thực tế đòi hỏi người giáo viên phải biết kết hợp giữa nội dung lý thuyết với việc khai thác và

sử dụng đồ dùng trực quan trong quá trình dạy học. Để giúp các em phân tích định hướng nội dung và phát huy tính tích cực hoạt động của học sinh tôi xin được trình bày về “khai thác và sử dụng đồ dùng dạy học” mà tôi đã dạy trong chương 1 – lớp 10. Trong phần trình bày tôi xin được hệ thống theo từng loại đồ dùng được sử dụng trong các bài.

### **1. Sử dụng các thiết bị trực quan.**

Các thiết bị máy tính là những thiết bị trực quan được sử dụng nhiều trong chương 1. Trên thực tế những năm gần đây về cấu hình của máy tính không ngừng phát triển, các thiết bị máy tính rất đa dạng và phong phú chính vì vậy để có các thiết bị từ máy tính chúng ta có tự sưu tập theo nhiều cách khác nhau như sử dụng các thiết bị từ những máy tính đã hỏng hoặc từ máy tính cấu hình không được cao có sẵn trong các trường học hoặc yêu cầu học sinh tìm hiểu sưu tập trong thực tế những thiết bị đã hỏng.

Nếu trong phương tiện dạy học có điều kiện học sinh được quan sát những đồ dùng trực quan bằng những thiết bị cụ thể thì tiết học chắc chắn sẽ đem lại hiệu quả cao. Khi học sinh được nhìn những thiết bị máy tính cụ thể các em sẽ liên hệ với thực tế những thiết bị mà có thể các em có hoặc đã nhìn thấy ở đâu đó. Từ việc liên hệ giữa thực tế với bài học thầy giáo có thể khai thác thông tin từ những thiết bị trên trong bài dạy của mình ví dụ như khai thác về tên gọi và đơn vị của: *đĩa mềm, đĩa cứng, đĩa CD* hoặc tên gọi và đặc điểm về: *bàn phím, chuột, màn hình, máy in*. Cũng qua các thiết bị giáo viên giúp học sinh phân biệt và hiểu rõ hơn về các thành phần trong máy tính, đa số học sinh chưa có điều kiện tiếp xúc với các bộ phận này, các em thường hiểu có một khối CPU nhưng khi hiểu chi tiết hơn cái khối đó lại bao gồm như : *MAIN, RAM, ROM, CPU,...* Đặc biệt các em lại được quan sát cụ thể về hình dạng cấu tạo của thiết bị, thậm chí chính các em lại có thể kết nối cắm các thiết bị với nhau (qua giờ thực hành).

Ngoài ra giáo viên có thể sử dụng các thiết bị trực quan khác trong các bài dạy như : Các dạng thông tin, phần mềm máy tính, ngôn ngữ lập trình ..

Trên cơ sở nội dung của chương chúng ta có thể khai thác và sử dụng các thiết bị trực quan trong các bài :

*Bài 2 - Thông tin và dữ liệu.*

*Bài 3 - Giới thiệu về máy tính.*

*Bài 5 -Ngôn ngữ lập trình.*

*Bài 7 -Phần mềm máy tính*

*Bài tập và thực hành 2.*

## **2. Khai thác và sử dụng tranh vẽ, tranh ảnh.**

Trong chương này việc sử dụng tranh vẽ và tranh ảnh trong giờ học nhằm minh họa cho học sinh nhiều nội dung mà các em còn trừu tượng, nếu có tranh ảnh thì các em lại thấy rất gần và có cảm giác mình đã được gặp, đã nhìn thấy ở đâu rồi hoặc học sinh có thể liên hệ với thực tế được ngay. Cũng nhờ có tranh vẽ, tranh ảnh mà giúp giáo viên nhanh chóng giới thiệu được nội dung bài dạy, không mất thời gian vẽ hình mô tả. Cụ thể như: *Tranh vẽ cấu trúc hoạt động của máy tính, tranh vẽ các khối mô tả thuật toán, các tranh ảnh về ứng dụng của tin học, về hoạt động xã hội hóa tin học. ...*

Giáo viên lên lớp trong chương 1 có thể phải tự chuẩn bị nội dung bài dạy thông qua tranh vẽ của mình, nhưng cũng có thể sử dụng theo tranh vẽ từ việc giao bài tập cho học sinh theo nhóm làm bài tập trên khổ giấy A1 ví dụ như tiết dạy “*Giới thiệu về máy tính*” hoặc tiết “*Bài toán và thuật toán*”. Đặc biệt trong phần này nếu yêu cầu học sinh khai thác từ tranh ảnh về tin học mà các em sưu tầm qua

báo trí, tạp chí.... thì rất đa dạng mà qua đó các em lại càng hiểu hơn về bài học của mình ví dụ như tiết dạy “Tin học là một ngành khoa học” hoặc tiết “Những ứng dụng của tin học” hoặc tiết “Tin học và xã hội”. Khi dùng các tranh ảnh ở trên cũng có nội dung phải phân tích theo tranh ảnh nhưng cũng có thể học sinh tự liên hệ hoặc tìm hiểu vì thế càng nâng cao tính hiểu biết của học trò. Có thể minh họa một số tranh sau:





## MỘT SỐ ỨNG DỤNG CỦA TIN HỌC



Như vậy với việc khai thác và sử dụng tranh vẽ, tranh ảnh trong chương này chúng ta có thể sử dụng trong các bài dạy:

*Bài 1 - Tin học là một ngành khoa học.*

*Bài 2 – Thông tin và dữ liệu*

*Bài 3 - Giới thiệu về máy tính.*

*Bài 4 - Bài toán và thuật toán.*

*Bài 8 - Những ứng dụng của tin học.*

*Bài 9 - Tin học và xã hội.*

### **3. Sử dụng máy tính và máy chiếu PROJECTOR.**

Cái khó trong dạy học ở chương này là nhiều nội dung bài học nếu không có máy tính minh họa thì học sinh rất khó hiểu thậm chí không thể hình dung nổi. Nhưng cũng từ đặc thù riêng của môn tin học như vậy, nếu chúng ta lại khai thác chính từ máy tính thì giúp các học sinh có thể thấy ngay được vấn đề. Trong chương 1 – lớp 10 chúng ta có thể sử dụng máy tính kết hợp với máy chiếu phóng to minh họa bài học lý thuyết về : “*câu lệnh*”, “*chương trình*”, “*giải bài toán trên máy tính*”, “*ngôn ngữ lập trình*”, “*phần mềm máy tính*”, “*các ứng dụng của tin học*”... Từ những khái niệm hoặc những điều học sinh chưa gặp bao giờ khi học sinh được quan sát trực tiếp trên máy tính về những điều, những việc máy tính thực hiện sẽ càng làm các em bị lôi cuốn vào môn học, nó kích thích tính tò mò học hỏi vốn có của học sinh. Bên cạnh đó việc sử dụng máy tính và máy chiếu còn hỗ trợ rất nhiều trong việc minh họa cho các nội dung ,các phương tiện trực quan khác trong các tiết học ví dụ như : *Phóng to sơ đồ cấu trúc máy tính, tranh vẽ về các ứng dụng công nghệ, thiết bị Rom(Ram), thể hiện các bước, các thao tác trong sơ đồ ...vv.*

Trong điều kiện các trường học phổ thông có máy chiếu thì việc khai thác và sử dụng máy tính và máy chiếu sẽ đem lại hiệu quả và gây hứng thú cho học sinh.

Chúng ta có thể khai thác và sử dụng các máy tính và máy chiếu trong chương 1 qua các bài :

*Bài 1 - Tin học là một ngành khoa học.*

*Bài 2 – Thông tin và dữ liệu.*

*Bài 3 - Giới thiệu về máy tính.*

*Bài 4 - Bài toán và thuật toán.*

*Bài 5 – Ngôn ngữ lập trình.*

*Bài 6 – Giải bài toán trên máy tính.*

*Bài 7 - Phần mềm máy tính*

*Bài 8 - Những ứng dụng của tin học.*

*Bài 9 - Tin học và xã hội.*

\* Các phương tiện trực quan được nêu ở trên cũng có thể còn chưa đủ nhưng cũng là cơ bản nhất để sử dụng dạy học trong các tiết học thuộc chương 1 lớp 10. Tuy nhiên không phải mỗi một tiết là sử dụng một loại phương tiện vào một bài, mà khi giáo viên lên lớp tùy theo từng bài cụ thể mà sử dụng sao cho phù hợp với nội dung bài dạy. Cũng có thể một tiết học phải sử dụng hai hoặc ba ... phương tiện khác nhau ví dụ khi dạy *tiết 3 - Giới thiệu về máy tính*- có thể sử dụng tranh vẽ kết hợp với trình chiếu, kết hợp với quan sát các thiết bị.

### PHẦN III. KẾT LUẬN

*Trong nhà trường hiện nay các em được học môn tin học là một trong những yêu cầu đáp ứng rất tốt với sự phát triển của xã hội, trang bị cho các em về kiến thức, trí tuệ để khám phá về thế giới tin học và tự tin vào chính mình. Các em được biết về kiến thức cơ bản của tin học, về cấu trúc của máy tính, về các phần mềm ứng dụng, các ngôn ngữ lập trình, về các ứng dụng của tin học ...Tuy nhiên học sinh sẽ gặp không ít khó khăn trong quá trình học tập thì người thầy sẽ là cầu nối giúp học sinh cách nắm bắt vấn đề nhanh nhất, dễ hiểu nhất.*

*Là giáo viên đang giảng dạy môn tin học trong trường phổ thông tôi mạnh dạn đưa một chuyên đề nho nhỏ để mong được sự góp ý của các bạn đồng nghiệp. Qua đó góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn tin học trong nhà trường.*