|  |  |
| --- | --- |
| Ngày dạy: | Ngày soạn: |

Tiết theo KHBD: ………

**BÀI 07: THỰC HÀNH KHÁM PHÁ PHẦN MỀM SƠ ĐỒ TƯ DUY.**

Thời gian thực hiện: (01tiết)

**I. Mục tiêu: SP Tin 6 Anh Nguyet + Pham Huy**

**1. Về kiến thức:**

- Tạo được sơ đồ tư duy đơn giản bằng phần mềm, ưa thích sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy trong học tập và trao đổi thông tin.

-Trình bàyđược các chức năng cơ bản chung của các phần mềm sơ đồ tư duy.

- Nhận thấy có thể tự tìm hiểu để sử dụng được phần mềm sơ đồ tư duy.

**2. Về năng lực:**

**2.1. Năng lực chung.**

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực chung của học sinh như sau:

- Năng lực tự học: HS tự hoàn thành được các nhiệm vụ học tập chuẩn bị ở nhà và tại lớp.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS phân công được nhiệm vụ trong nhóm, biết hỗ trợ nhau, trao đổi, thảo luận, thống nhất được ý kiến trong nhóm để hoàn thành nhiệm vụ.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ trong cuộc sống hằng ngày.

**2.2. Năng lực Tin học:**

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực Tin học của học sinh như sau:

**Năng lực A (NLa):**

Phát triển năng lực sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.

**Năng lực C (NLc):** Tìm kiếm thông tin: Tải phần mềmXmind. Bước đầu hình thành tư duy phân tích, thiết kế sơ đồ tư duy sao cho hợp lí.

**Năng lực D (NLd):**

Năng lực ứng dụng công nghệ thông tin trong học và tự học, sử dụng được phần mềm Xmind để tạo được ra sơ đồ tư duy đơn giản.

**Năng lực E (NLe):**

**-** Năng lực hợp tác trong môi trường số.

**3. Về phẩm chất:**

Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố phẩm

chất của học sinh như sau:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm.

- Chăm chỉ: thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trung thực: thật thà, thẳng thắn trong báo cáo kết quả hoạt động cá nhân và theo nhóm, trong đánh giá và tự đánh giá.

- Trách nhiệm: hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

**II. Thiết bị dạy học và học liệu:**

**1. Thiết bị dạy học:**

- Phấn, bảng, máy tính, máy chiếu.

**2. Học liệu:**

- GV: SGK, SBT, tài liệu tham khảo

- HS: SGK, bảng nhóm, bút lông, bút dạ, phấn.

**III. Tiến trình dạy học:**

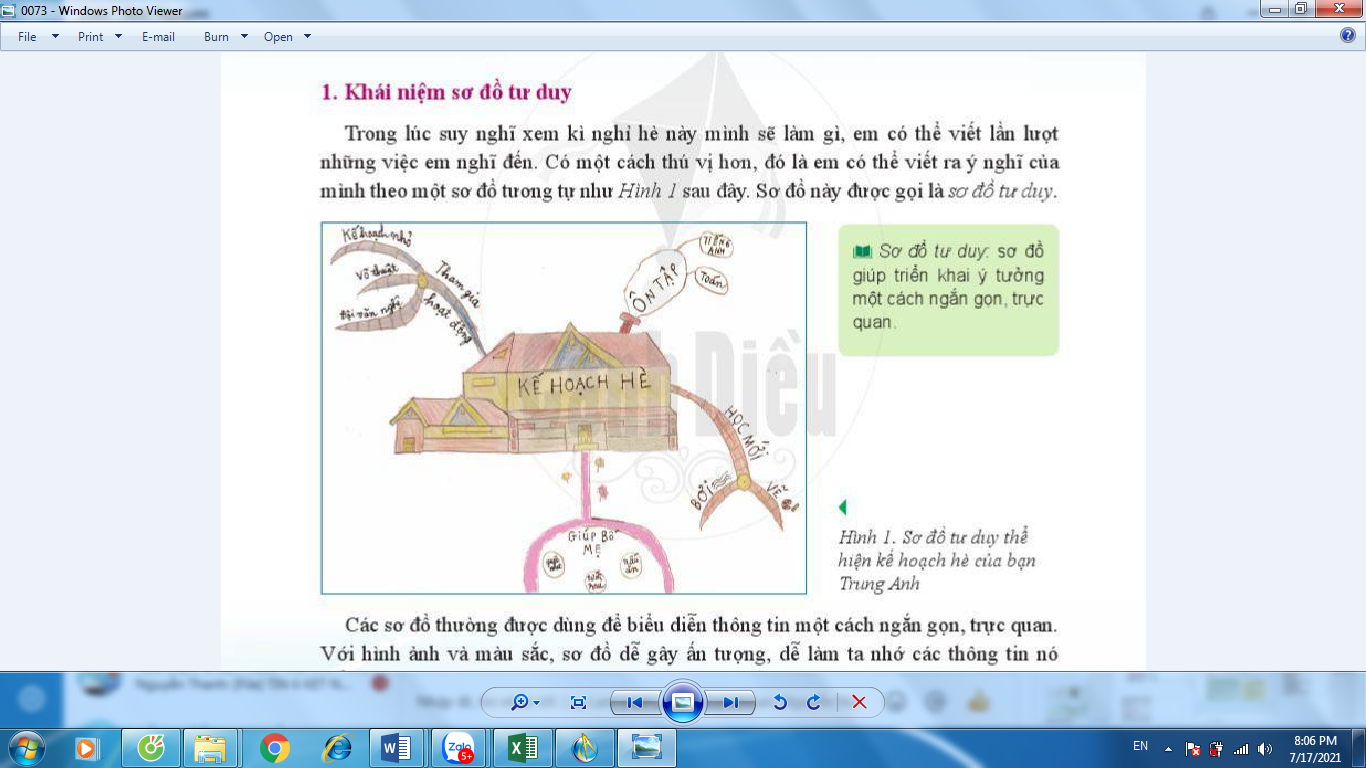
**1. Hoạt động 1: Mở đầu (5 phút).**

**a) Mục tiêu:** Tạo động cơ để học sinh tìm hiểu về sơ đồ tư duy.

**b) Nội dung:** Sửa đổi trên sơ đồ tư duy

**Bài tập tình huống:**

Kế hoạch hè của bạn Trung Anh được thể hiện qua sơ đồ tư duy như sau:



Tuy nhiên, Dịch bệnh COVID -19 diễn ra ngày càng phức tạp nên bạn Trung Anh phải thay đổi kế hoạch hè. Bạn ấy không thể tham gia các hoạt động: võ thuật, kế hoạch nhỏ, đội văn nghệ. Thay vào đó, bạn đã nhờ bố mẹ mua cho khóa học tiếng Anh để trau dồi thêm kiến thức về tiếng Anh của mình.

Làm thế nào để thay đổi lại sơ đồ tư duy theo kế hoạch mới? Em hãy giúp bạn Trung Anh tìm các cách thay đổi sơ đồ tư duy này.

**c) Sản phẩm:**

- Nêu ra các cách thay đổi sơ đồ tư duy của bạn Trung Anh như:

+ Xóa nhánh tham gia các hoạt động, thêm vào nhánh mới học tiếng Anh online.

+ Vẽ sơ đồ tư duy mới.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - Gv đưa ra tình huống như phần nội dung. Yêu cầu HS nghiên cứu theo nhóm bàn thảo luận đưa ra các cách thay đổi sơ đồ tư duy của bạn Trung Anh.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS nghiên cứu theo nhóm bàn thảo luận đưa ra các cách thay đổi sơ đồ tư duy của bạn Trung Anh.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - Đại diện một nhóm báo cáo kết quả nhóm mình thảo luận.  - Đại diện nhóm khác nhận xét bổ sung.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt các cách của HS và đặt ra câu hỏi: Nếu làm các cách này bằng tay thì sơ đồ tư duy đó còn đẹp hay có tiết kiệm thời gian không? Làm cách nào có thể sửa sơ đồ tư duy này nhanh chóng, tiết kiệm thời gian mà lại đẹp và khoa học?  Để trả lời câu hỏi này, hôm nay, chúng ta cùng “THỰC HÀNH KHÁM PHÁ PHẦN MỀM SƠ ĐỒ TƯ DUY”! |  |

**2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức mới (28 phút).**

**Hoạt động 2.1: Chuẩn bị tự khám pháphần mềm sơ đồ tư duy. (7 phút).**

**a) Mục tiêu:** Dự đoán được các chức năng cơ bản của phần mềm sơ đồ tư duy.

**b) Nội dung:** Chức năng cơ bản của phần mềm sơ đồ tư duy.

- Thực hiện 2 yêu cầu của bài 1(SGK – 75).

**c) Sản phẩm:** Hoàn thành 2 yêu cầu của bài 1(SGK – 75).

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV giới thiệu: có nhiều phần mềm để vẽ sơ đồ tư duy, có phần mềm miễn phí, phần mềm phải trả phí, có phần mềm tải xuống máy dùng, có phần mềm cho dùng trực tuyến.  - GV giới thiệu sơ qua về phần mềm Xmind mà HS sẽ khám phá.  - GV nhận xét: Khi đã sử dụng được một phần mềm sơ đồ tư duy thì các em rất dễ dàng sử dụng được những phần mềm sơ đồ tư duy khác, bởi chúng giống nhau ở các chức năng cơ bản.  - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm 4 người thực hiện 2 yêu cầu của Bài 1(SGK – 75).  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thực hiện Bài 1 theo nhóm 4 người trong thời gian 4 phút.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - Hết thời gian các nhóm treo bài làm của nhóm mình lên vị trí của các nhóm theo quy định.  - Các nhóm khác lần lượt đi tham quan nhận xét và bổ sung cho nhóm đó vào phiếu nhận xét của nhóm mình theo mẫu.  \* Phiếu nhận xét bài làm các nhóm:  1. Nhóm 1.  \* Hình thức:  ………………………………………….....  \* Nội dung:  …………………………………………….  …………………………………………….  …………………………………………….  2. Nhóm 2.  \* Hình thức:  ………………………………………….....  \* Nội dung:  …………………………………………….  …………………………………………….  …………………………………………….  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt: chức năng cơ bản của phần mềm sơ đồ tư duy  - Trong chương trình tin học 6 chúng ta sẽ được làm quen với một phần mềm vẽ sơ đồ tư duy đó là phần mềm Xmind. Vậy phần mềm đó được sử dụng như thế nào ta cùng nghiên cứu tiếp phần 2. | **1. Chuẩn bị tự khám phá phần mềm sơ đồ tư duy.**  1) Phần mềm sơ đồ tư duy sẽ giúp em vẽ được sơ đồ tư duy, cụ thể là vẽ được một hình cho chủ đề trung tâm, vẽ được các hình cho các chủ đề chính và các đường nối.  2) Những câu hỏi của em là:  Làm thế nào để ra lệnh cho máy:  + Vẽ chủ đề trung tâm?  + Vẽ chủ đề con của một chủ đề mẹ?  + Vẽ đường nhánh nối chủ đề mẹ và chủ đề con?  + Đưa tên chủ đề vào? Sửa tên chủ đề?  + Xoá một chủ đề đã vẽ?  + Điều chỉnh kích thước sơ đồ (hoặc một chủ đề) đã vẽ?  + ... |

**Hoạt động 2.2: Khám phá phần mềm sơ đồ tư duy. (14 phút)**

**a) Mục tiêu:**

- HS tự tìm hiểu phần mềm sơ đồ tư duy Xmind trên máy tính, rút ra được ý nghĩa của một số thao tác thông thường với sơ đồ tư duy.

- Học sinh vẽ được sơ đồ tư duy đơn giản.

**b) Nội dung:** Tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm XMind.

- Thực hiện bài tập 2 và bài 3 trong SGK - trang 75, 76.

**c) Sản phẩm:** Một số sơ đồ tư duy đơn giản mà học sinh tự vẽ được. Thực hiện được một số thao tác cơ bản trên sơ đồ đó: xóa một chủ đề, bổ sung nội dung, di chuyển…

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **Bài tập 2:**  **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV chia lớp thành 6 nhóm nhỏ, yêu cầu mỗi nhóm vẽ một sơ đồ tư duy với chủ đề tự chọn sau đó thực hiện yêu cầu hai với bản đồ vừa tạo:  + Chỉ định một chủ đề, sau đó nhấn Delete  + Nháy đúp chuột vào một chủ đề, sau đó gõ một câu  + Dùng chuột kéo chủ đề trung tâm đến một vị trí khác  + Dùng chuột kéo một chủ đề chính đến một vị trí khác…  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - Với yêu cầu một, HS tự tìm hiểu phần mềm sơ đồ tư duy trên máy tính với những gợi ý ở Hình 1 (SGK).  C:\Users\Dell\Desktop\h1.PNG  Nhóm HS tự do chọn sơ đồ tư duy muốn vẽ. GV có thể lưu ý HS nhớ lại cách kích hoạt phần mềm soạn thảo, cách sử dụng bảng chọn File và Insert trong phần mềm đó.  - Với yêu cầu 2, nhóm HS thực hành từng thao tác theo yêu cầu đã nêu để rút ra được ý nghĩa của một số thao tác thông thường với sơ đồ tư duy  **\* Báo cáo, thảo luận**  Các nhóm lần lượt đi tham quan, nhận xét sơ đồ tư duy trên máy tính của nhóm bạn và ghi vào phiếu nhận xét; sau đó, góp ý bổ sung cho nhóm bạn (nếu cần).  \* Phiếu nhận xét bài làm các nhóm:  \* Hình thức:  ………………………………………….....  \* Nội dung:  …………………………………………….  …………………………………………….  …………………………………………….  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chuẩn kiến thức.  **Bài tập 3: Tạo sơ đồ tư duy tóm tắt bài học**  **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu học sinh hoạt động cá nhân:  + Vẽ sơ đồ tư duy trên máy tính để tóm tắt bài “Các thành phần của mạng máy tính”  C:\Users\Dell\Desktop\h2.PNG  + Lưu kết quả trong tệp có tên Thu.mind  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS hoạt động cá nhân theo yêu cầu của GV.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS báo cáo bài tập cho GV  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt các thao tác: xóa một chủ đề,  bổ sung nội dung, di chuyển,… trên phần mềm Xmind. | **2. Khám phá phần mềm sơ đồ tư duy.**  **\* Bài tập 2.** Vẽ một sơ đồ tư duy với chủ đề tự chọn sau đó thực hiện yêu cầu hai với bản đồ vừa tạo:  + Chỉ định một chủ đề, sau đó nhấn Delete  + Nháy đúp chuột vào một chủ đề, sau đó gõ một câu  + Dùng chuột kéo chủ đề trung tâm đến một vị trí khác  + Dùng chuột kéo một chủ đề chính đến một vị trí khác…  **Bài tập 3: Tạo sơ đồ tư duy tóm tắt bài học**  Vẽ sơ đồ tư duy trên máy tính để tóm tắt bài “Các thành phần của mạng máy tính”, lưu kết quả trong tệp có tên Thu.mind.  \* Ghi nhớ:  - Có nhiều thành phần sơ đồ tư duy khác nhau nhưng đều cung cấp những công cụ cơ bản để tạo ra sơ đồ tư duy một cách thuận tiện, rõ ràng.  - Có thể cài đặt phần mềm sơ đồ tư duy trên máy tính hoặc có thể dùng trực tuyến. |

**Hoạt động 2.3: Nhận biết lợi ích của phần mềm tư duy (7 phút).**

**a) Mục tiêu:** HS phát biểu được lợi ích khi sử dụng sơ đồ tư duy.

**b) Nội dung:** Lợi ích của phần mềm sơ đồ tư duy.

- HS thực hiện bài tập 4 SGK- trang 76

**c) Sản phẩm:** Hoàn thành bài tập 4 SGK- trang 76

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  GV tổ chức trò chơi “Ai nhanh hơn” để thực hiện bài 4- SGK/76 theo quy tắc:  + GV đặt câu hỏi “Sự thuận lợi khi dùng phần mềm sơ đồ tư duy”.  + GV chiếu lần lượt các ý 1), 2), 3), 4), 5) với 2 lựa chọn Đúng – Sai.  + Từng ý, HS giơ tay nhanh nhất đc quyền trả lời.  + GV nên dành một ít thời gian để HS tranh luận nếu có ý kiến trái chiều.  + HS chọn được đáp án đúng sẽ có điểm thưởng.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  HS tham gia trò chơi theo hướng dẫn của GV.  \* **Báo cáo, thảo luận**  - Các ý 1), 3), 4), 5) thể hiện sự thuận lợi khi dùng phần mềm sơ đồ tư duy.  **\* Kết luận, nhận định**  - Ý 1) và ý 5) có thể có những ý kiến khác nhau. GV nên phân tích để HS thấy nếu sơ đồ phức tạp dần lên thì dùng phần mềm sẽ nhanh hơn vì ta nhanh chóng điều chỉnh được vị trí các hình đã vẽ. Nếu đa số các em đã vẽ được sơ đồ tư duy với sự tự tìm hiểu của mình (có thể GV hay bạn giúp đỡ không nhiều) thì điều đó khẳng định cho ý thứ 5 (phần mềm dễ sử dụng, có thể tự học, tự khám phá). | **3. Nhận biết lợi ích của phần mềm tư duy.**  **\* Bài 4- SGK/76.**  - Các ý 1), 3), 4), 5) thể hiện sự thuận lợi khi dùng phần mềm sơ đồ tư duy.  => Sử dụng được phần mềm sơ đồ tư duy đem lại những lợi ích rất thiết thực trong học tập và trao đổi thông tin. |

**Hoạt động 3: Luyện tập (8 phút).**

**a) Mục tiêu:** Giúp học sinh củng cố kĩ năng sử dụng phần mềm sơ đồ tư duy thông qua việc phát triển sơ đồ tư duy ở hình 2: Tóm tắt bài: “Các thành phần của máy tính”.

**b) Nội dung:** Sử dụng bảng chọn Insert, HS triển khai thêm nhiều thông tin tạo thêm một số chủ đề chính cho sơ đồ tư duy ở Hình 2

**c) Sản phẩm:**

- Mỗi thành phần của mạng máy tính có thể được kể ra chi tiết hơn:

+ (Thành phần) máy tính và các thiết bị trao đổi thông tin có thể chi tiết thành: máy tính để bàn, máy tính xách tay, điện thoại thông minh, máy in, …

+ (Thành phần) các thiết bị kết nối mạng có thể chi tiết: Mạng có dây (có: cáp mạng, Switch); Mạng không dây (có: Access Point).

+ (Thành phần) phần mềm giúp giao tiếp và truyền thông tin: hệ điều hành mạng, trình duyệt, mạng xã hội,…

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của GV và HS** | **Nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu học sinh triển khai thêm để thể hiện nhiều thông tin hơn bổ sung vào sơ đồ Hình 2.  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thực hiện yêu cầu được giao.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS báo cáo kết quả.  **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt kiến thức. | Luyện tập  - Mỗi thành phần của mạng máy tính có thể được kể ra chi tiết hơn:  (Thành phần) máy tính và các thiết bị trao đổi thông tin có thể chi tiết thành: máy tính để bàn, máy tính xách tay, điện thoại thông minh, máy in,…  (Thành phần) các thiết bị kết nối mạng có thể chi tiết: Mạng có dây (có: cáp mạng, Switch); Mạng không dây (có: Access Point).  (Thành phần) phần mềm giúp giao tiếp và truyền thông tin: hệ điều hành mạng, trình duyệt, mạng xã hội,… |

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động 4: Vận dụng (4 phút).**  **a) Mục tiêu:** Vận dụng những kiến thức và kĩ năng về phần mềm tư duy XMind để chỉnh sửa hoặc tạo mới một sơ đồ tư duy gắn liễn với thực tiễn.  **b) Nội dung:**  - Chỉnh sửa sơ đồ tư duy.  - Bài tập tình huống trong phần mở đầu.  **c) Sản phẩm:**  Sơ đồ tư duy theo kế hoạch mới của bạn Trung Anh.  **d) Tổ chức thực hiện:** | |
| **Hoạt động của GVvà HS** | **Tiến trình nội dung** |
| **\* GV giao nhiệm vụ học tập**  - GV chiếu lại bài tập trong phần mở đầu.  - Mở phần mềm mà trên đó đã có sẵn sơ đồ tư duy của bạn Trung Anh theo kế hoạch ban đầu (khi Dịch COVID -19 chưa phức tạp).  - Yêu cầu học sinh thay đổi sơ đồ tư duy cũ theo kế hoạch mới (bằng các cách có thể).  - Thực hiện nội dung trên tại nhà (có thể)  **\* HS thực hiện nhiệm vụ**  - HS thực hiện yêu cầu được giao.  **\* Báo cáo, thảo luận**  - HS báo cáo kết quả:  Gọi học sinh (xung phong):   * Nêu cách làm và gọi lên thực hiện trên máy cho cả lớp thấy. * Mỗi cách gọi một học sinh.   **\* Kết luận, nhận định**  - GV chốt kiến thức:  Nhấn mạnh về lợi ích của phần mềm sơ đồ tư duy (nhấn mạnh các ý 1, 3, 4, 5 trong mục 3 của bài thực hành).  Nhắc lại các thao tác cơ bản khi vẽ một sơ đồ tư duy bằng phần mềm (chiếu lại Gợi ý ở hình 1).  Nhắc lại một thao tác cơ bản trên phần mềm XMind.  Hướng dẫn tự học ở nhà:  +Tải phần mềm sơ đồ tư duy XMind về máy tính ở nhà.  + Khám phá phần mềm và trả lời câu hỏi sau: Ngoài những chức năng của phần mềm đã được khám phá trong tiết học hôm nay, em biết thêm những chức năng gì nữa trong phần mềm?  + Buổi thực hành hôm nay chúng ta đã làm những việc cơ bản gì? Hãy vẽ sơ đồ tư duy thể hiện nội dung cơ bản về buổi thực hành hôm nay.  + Vẽ sơ đồ tư duy về khái quát nội dung một bài học trong chương trình các môn học lớp 6 (tùy chọn).  + Tạo một sơ đồ tư duy theo kế hoạch mới của bạn Trung Anh.  + Đọc trước bài 8 SGK – trang 77. | **Nội dung:** Học sinh về nhà thực hiện:  - Tải phần mềm sơ đồ tư duy  - Tạo một sơ đồ tư duy theo kế hoạch mới của bạn Trung Anh |