

Tuần 9
Tiết 9

Ngày soạn: 02/11 /2025
Ngày dạy: 04,05/11/2025

ÔN TẬP GIỮA KÌ I

I. Mục tiêu: Sau khi học xong bài này học sinh có khả năng:

1. Về kiến thức:

- Củng cố các kiến thức đã học, giúp học sinh hệ thống lại kiến thức đã học từ đầu học kì 1 đến nay.

2. Về năng lực:

2.1. Năng lực chung

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

- Năng lực tự chủ, tự học: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi trắc nghiệm và tự luận.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm để trả lời câu hỏi trắc nghiệm và tự luận.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ về các kiến thức đã học từ đầu học kỳ 1 đến nay qua các bài đã học.

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 (NL_A):

- Ôn tập lại các kiến thức đã học từ đầu học kì 1 đến nay.

Năng lực C (NL_C): Hệ thống lại kiến thức từ đầu học kì 1 đến nay

- Tổng hợp một số kiến thức cơ bản và nâng cao về thế giới kỹ thuật số, cách tiếp cận thông tin, nhận biết chất lượng thông tin, luật Công nghệ thông tin.

Năng lực D (NL_D):

– Sử dụng máy tính:

+ Tạo được sản phẩm là sơ đồ tư duy có tính thẩm mỹ phục vụ nhu cầu thực tế;

+ Tạo được các sản phẩm số phục vụ học tập, giao lưu và trao đổi thông tin

Năng lực E (NL_E):

- 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:

- Phần, bảng, tivi màn ảnh rộng kết nối với mạng hoặc máy tính, phiếu học tập, ...

2. Học liệu:

- GV: SGK, SBT, tài liệu tham khảo, giáo án điện tử;
- HS: SGK, bảng nhóm, bút lông, bút dạ, phấn.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động 1: Mở đầu (10 phút) Tạo sơ đồ tư duy

- Mục tiêu:** Giúp học sinh hệ thống lại kiến thức đã học trong thời gian qua.
- Nội dung:** Học sinh báo cáo bằng sơ đồ tư duy đơn giản để hệ thống lại kiến thức (Học sinh đã chuẩn bị trước ở nhà).
- Sản phẩm:** Sơ đồ tư duy của học sinh
- Tổ chức thực hiện:**

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV giới thiệu mục đích nhiệm vụ và yêu cầu học sinh báo cáo sơ đồ tư duy cá nhân: Tóm tắt các mục của môn Tin học mà em đã học trong thời gian qua Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS suy nghĩ và tạo sơ đồ trên giấy A4 Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - GV sử dụng máy chiếu vật thể để HS trình bày kết quả, HS khác nhận xét, bổ sung. Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, kết luận, chính xác hóa kiến thức.	Ví dụ Sơ đồ tư duy:

2. Hoạt động 2: Hình thành kiến thức: Không

3. Hoạt động 3: Luyện tập (35 phút)**Hoạt động 3.1: Ôn tập lý thuyết (20 phút)**

a. Mục tiêu: Ôn lại kiến thức về: Thế giới kỹ thuật số, vai trò của chất lượng thông tin, thông tin trong giải quyết vấn đề, đánh giá chất lượng thông tin, Sử dụng công cụ để trình bày

b. Nội dung: Các kiến thức đã học trong nửa đầu học kỳ I.

c. Sản phẩm: Phiếu học tập

d. Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: - GV chia nhóm học sinh và yêu cầu hoàn thiện phiếu học tập (đính kèm ở phần Phụ lục) Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: - HS phân công nhóm trưởng, người báo cáo - HS thảo luận và viết câu trả lời theo nhóm Bước 3: Báo cáo, thảo luận: - HS trình bày kết quả, nhóm khác nhận xét, bổ sung. Bước 4: Kết luận, nhận định: - GV nhận xét, đánh giá và chuẩn kiến thức - Yêu cầu học sinh về nhà học thuộc các nội dung đó. - GV bổ sung thêm các lưu ý cần nhớ trong các bài đã học. - Nhắc nhở học sinh về nhà đọc lại SGK bài 1 ➔ 4.	Câu 1: Khả năng của máy tính: tính toán nhanh, khả năng lưu trữ lớn, kết nối với toàn cầu... - Ứng dụng của máy tính vào thực tế: mô phỏng các thí nghiệm ảo, công nghệ AI, khám chữa bệnh, quản lý dữ liệu... Câu 2: Một vài ví dụ chứng minh Công nghệ thông tin có tác động đến giáo dục và xã hội: Thông qua internet và các nền tảng học trực tuyến, người dùng từ khắp các nơi trên thế giới đều có khả năng truy cập các khóa học, tài liệu mà trước đây chỉ có thể tiếp cận theo cách truyền thống. Cung cấp các thư viện số giúp học sinh, sinh viên dễ tiếp cận các tài liệu giáo dục khác nhau Tìm kiếm một lúc, người dùng có thể tìm thấy rất nhiều trang web chính thống để truy cập vào các tài liệu giáo dục khác nhau, có thể tìm và tải xuống các tài liệu cần dung. Thẻ căn cước điện tử VNeID, Điện Biên Smart..., hướng dẫn người dân các thông tin về tỉnh Điện Biên... Câu 3: Các tiêu chí đánh giá chất lượng của thông tin: tính mới, tính chính xác, tính đầy đủ, tính sử dụng được. VD: Thông tin “Giờ trái đất năm 2024 diễn ra từ 20 giờ 30 phút đến 21 giờ 30 phút ngày 23 tháng 03 năm 2024”

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
	Câu 4: Cần phải quan tâm đến chất lượng thông tin trên Internet vì: chất lượng thông tin là yếu tố quan trọng, quyết định hiệu quả của việc giải quyết vấn đề, mà môi trường mạng internet là môi trường truyền bá, phổ biến thông tin một cách thuận tiện nhanh nhất với phạm vi toàn thế giới. Câu 5: Một số tác động tiêu cực của công nghệ kỹ thuật số đối với đời sống con người và xã hội: Nghiện Internet, mất ngủ, tự kỉ, ngại giao tiếp, lệ thuộc vào máy tính, đánh bài, lừa đảo trên mạng... Câu 6: Một số hành vi vi phạm pháp luật, trái đạo đức, thiếu văn hoá khi hoạt động trong môi trường số: gửi tin nhắn rác, thư rác, bắt nạt qua mạng, lừa đảo qua mạng....

Hoạt động 3.2 : Luyện tập (15 phút)

a. Mục tiêu: Hệ thống lại kiến thức đã học dưới dạng câu hỏi trắc nghiệm, tổ chức trò chơi “TIẾP SỨC” thông qua các câu hỏi trắc nghiệm

b) Nội dung:

- Vận dụng kiến thức đã học để trả lời đúng các câu hỏi trắc nghiệm

c) Sản phẩm:

- Đáp án các câu hỏi trắc nghiệm

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Dự kiến sản phẩm
* GV giao nhiệm vụ học tập (Phiếu học tập 2) - Tổ chức trò chơi “TIẾP SỨC”. * Luật chơi: Chia lớp thành 4 đội; mỗi đội chọn ra 4 bạn xếp thành 4 hàng chơi tiếp sức. Bạn thứ 1 đọc câu hỏi trên bảng phụ rồi ghi đáp án lên bảng, xong quay về chuyền phấn cho bạn thứ 2 rồi xuống đứng cuối hàng. Bạn thứ 2 đọc câu hỏi trên bảng phụ rồi ghi đáp án lên bảng, có thể sửa đáp án của đồng đội làm trước, xong	Đáp án: Câu 1: D Câu 2: D Câu 3: C

quay về chuyển phần cho bạn thứ 3.... Tiến hành đến khi hoàn thành các câu hỏi hoặc đến khi hết thời gian 10 phút: Hoàn thành câu hỏi trắc nghiệm trong phiếu học tập số 2 * HS thực hiện nhiệm vụ - Tiến hành trò chơi: + Cử thành viên tham gia trò chơi; + Đặt tên đội; + Cử trọng tài; + Cổ vũ * Báo cáo, thảo luận - Trọng tài: Thông báo hết thời gian hoặc trò chơi kết thúc. Gọi đại diện các nhóm nhận xét chéo. Công bố kết quả: - Tuyên bố đội thắng cuộc. * Kết luận, nhận định - GV nhận xét kết quả thực hiện nhiệm vụ, chốt kết quả cuối cùng	Câu 4: C Câu 5: D Câu 6: D Câu 7: D Câu 8: D Câu 9: C Câu 10: B Câu 11: a) tăng hiệu quả. b) nhận thức, tổ chức, vận hành. c) phát triển. Câu 12: a) tri thức, của cải vật chất và tinh thần. b) xã hội tin học hóa. c) hệ thống tin học, mạng máy tính. d) Tin học và máy tính.
--	--

Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu:

Biết ứng dụng các kiến thức đã học vào giải quyết các bài tập

b) Nội dung:

Câu 3: Em hãy tạo một sản phẩm số theo cách sáng tạo để hướng dẫn các bạn hiểu đúng về việc sử dụng công nghệ kỹ thuật số. Em hãy đảm bảo sản phẩm của mình thể hiện được đạo đức, tính văn hoá và không vi phạm pháp luật nhé.

c) Sản phẩm:

- Câu trả lời các bài tập theo nhóm và cá nhân.

d) Tổ chức thực hiện:

Hoạt động của GV và HS	Tiến trình nội dung
* GV giao nhiệm vụ học tập: Chia thành 3 nhóm về nhà thảo luận câu hỏi ở nội dung trên * HS thực hiện nhiệm vụ - HS làm bài tập ở nhà, thống nhất kết quả. * Báo cáo, thảo luận	Gợi ý: + Cách sử dụng truyền thống: Ứng dụng trình chiếu PowerPoint, sử dụng máy chiếu, kết hợp đa phương tiện vào bài giảng,...

- HS: nộp kết quả thảo luận cho giáo viên qua Zalo hoặc Gmail. * Kết luận, nhận định - GV: Nhận xét, đánh giá tinh thần, thái độ học tập và kết quả của các nhóm sau khi đã báo cáo ở tiết học sau. Cho điểm các nhóm làm tốt. - GV chính xác hoá các câu trả lời của HS. - Ôn tập kiến thức đã học để chuẩn bị cho tiết sau kiểm tra giữa kì I.	+ Cách ứng dụng mới: Dạy học qua nền tảng lớp học ảo, các khóa học trực tuyến, sử dụng tính năng bảng trắng kỹ thuật số Whiteboard, trang bị màn hình tương tác thông minh trong lớp học,...
--	--

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

Câu 1: Máy tính có những khả năng gì? Nó được ứng dụng vào thực tế như thế nào?

.....

.....

.....

.....

Câu 2: Em hãy kể một vài ví dụ chứng minh Công nghệ thông tin có tác động đến giáo dục và xã hội.

.....

.....

.....

.....

Câu 3: Khi tiếp nhận một thông tin trên Internet, em cần đánh giá chất lượng thông qua những tiêu chí nào? Lấy ví dụ minh họa.

.....

.....

.....

.....

Câu 4: Tại sao em cần phải quan tâm đến chất lượng thông tin trên Internet?

.....

.....

.....

.....

Câu 5: Nêu một số tác động tiêu cực của Công nghệ kỹ thuật số đối với đời sống con người và xã hội. Lấy 1 ví dụ cụ thể.

.....

.....

.....

.....

Câu 6: Nhóm em được giao làm sơ đồ tư duy để thuyết trình với chủ đề "*An toàn khi sử dụng mạng Internet*". Em hãy trình bày cách nhóm em thực hiện theo các yêu cầu sau:

- Xác định các ý chính của sơ đồ tư duy.
- Nêu cách chèn thêm hình ảnh hoặc video minh họa để bài trình bày sinh động hơn.
- Trình bày cách nhóm em phân công và hợp tác để hoàn thành sản phẩm.

.....

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2

Câu 1: Có những khó khăn gì khi Tin học phát triển:

- Mất nhiều thời gian để học hỏi tìm hiểu
- Kinh tế khác nhau nên việc áp dụng tin học còn hạn chế
- Lợi dụng Internet để thực hiện những hành vi xấu

D. Cả 3 đáp án trên

Câu 2: Những hành vi nào vi phạm pháp luật trong sử dụng Tin học:

- Tung những hình ảnh, phim đồ trụy lên mạng
- Xâm phạm thông tin cá nhân hoặc của tập thể nào đó. Sao chép bản quyền không hợp pháp
- Lây lan virus qua mạng

D. Cả 3 đáp án trên

Câu 3: Tin học và máy tính ngày nay đã thực sự trở thành động lực và lực lượng sản xuất, góp phần phát triển?

- Kinh tế
- Xã hội

C. Kinh tế xã hội

D. Game online

Câu 4: Tin học và máy tính là cơ sở của sự ra đời và phát triển của?

- Xã hội tin học hóa
- Mạng máy tính

C. Nền kinh tế tri thức

D. Internet

Câu 5: Tiền đề quyết định cho sự phát triển nền kinh tế tri thức là?

- Tin học
- Máy tính
- Internet

D. Xã hội tin học hóa

Câu 6: Tác động của tin học đối với xã hội là:

- Sự phát triển của tin học cũng làm thay đổi nhận thức và cách tổ chức, vận hành các hoạt động xã hội
- Những thiết bị hiện đại và tiện ích do tin học mang lại cũng góp phần thay đổi phong cách sống của con người

C. Góp phần thúc đẩy sự phát triển mạnh mẽ của hầu hết các lĩnh vực khoa học công nghệ cũng như khoa học xã hội

D. Cả A, B và C

Câu 7: Lợi ích của tin học là:

A. Tin học đã được ứng dụng trong mọi lĩnh vực đời sống xã hội

B. Sự phát triển của các mạng máy tính, đặc biệt là Internet, làm cho việc ứng dụng tin học ngày càng phổ biến

C. Ứng dụng tin học giúp tăng hiệu quả sản xuất, cung cấp dịch vụ và quản lí

D. Cả A, B và C

Câu 8: Những hoạt động nào được gọi là xã hội hóa:

A. Bán hàng qua mạng

B. Học trực tuyến

C. Xem truyền hình trực tuyến, nói chuyện điện thoại qua mạng

D. Cả 3 đáp án trên

Câu 9: Những hành vi nào thiếu văn hóa của học sinh khi thực hành tin học:

A. Chưa được phép của giáo viên khi thực hành

B. Chơi game trong giờ thực hành

C. Cả hai câu trên đều đúng

D. Câu A đúng, B sai

Câu 10: Quốc hội đã ban hành một số điều luật Công nghệ thông tin có hiệu lực từ tháng năm nào:

A. 12/12/2005

B. 01/01/2007

C. 12/2005

D. 1/03/2006

Câu 11: Hãy điền từ/cụm từ thích hợp (*Tin học và máy tính, xã hội tin học, tri thức, hệ thống tin học, của cải vật chất và tinh thần, mạng máy tính*) vào chỗ trống (...) trong các câu dưới đây để được các phát biểu đúng về nền kinh tế tri thức.

a) Trong nền kinh tế tri thức, là yếu tố quan trọng trong việc tạo ra của xã hội.

b) Để phát triển nền kinh tế tri thức, việc cần thiết là xây dựng và phát triển

c) Các hoạt động chính của xã hội tin học hóa được điều hành với sự hỗ trợ của các và các

d) là cơ sở của sự ra đời và phát triển của nền kinh tế tri thức.

Câu 12: Hãy điền từ/cụm từ thích hợp (*tổ chức, vận hành, tăng hiệu quả, phát triển, nhận thức*) vào chỗ trống (...) trong các câu dưới đây để được các phát biểu đúng về tác động của tin học đối với xã hội.

a) Ứng dụng tin học giúp sản xuất, cung cấp dịch vụ và quản lí.

b) Tin học làm thay đổi và cách các hoạt động xã hội.

c) Tin học và máy tính góp phần thúc đẩy sự mạnh mẽ của các lĩnh vực khoa học.

Duyệt của Tổ chuyên môn

Tổ phó

Giáo viên bộ môn

Bùi Thị Phương Thảo

Nguyễn Thị Phương Diễm

TÀI LIỆU ĐÃ BAN HÀNH
Được tải về từ hệ thống edoc.smas.edu.vn lúc 14:32 26/11/2025
bởi Nguyễn Thị Phương Diễm (badong_diemntp) – TRƯỜNG THCS BA ĐỘNG