|  |  |
| --- | --- |
| *Ngày 01 tháng 09 năm 2025* | *Họ và tên giáo viên:* ***Nguyễn Thị Hà***  *Tổ chuyên môn: Toán học, KHTN, Công nghệ, Tin học* |

**CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG**

**VAI TRÒ CỦA MÁY TÍNH TRONG ĐỜI SỐNG**

**BÀI 1: BỘ XỬ LÍ THÔNG TIN Ở QUANH TA.**

Môn học/Hoạt động giáo dục: Tin học 9

Thời gian thực hiện: (01 tiết)

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

**1. Về kiến thức:**

- Nhận biết được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi (trong gia đình, ở trường học, cửa hàng, bệnh viện, công sở, nhà máy,...), trong mọi lĩnh vực (y tế, ngân hàng, hàng không, toán học, sinh học,...)

- Nêu được ví dụ minh họa trong cuộc sống.

**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: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin ở khắp nơi và trong mọi lĩnh vực.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm để đưa ra ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin trong cuộc sống.

**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:

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

- Phát triển năng lực nhận biết và hình thành nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc.

- Năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học.

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

**3. Về phẩm chất:**

- 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. Giáo viên:** SGK, SBT, tài liệu tham khảo

**2. Học sinh:** 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 tâm thế hứng thú cho học sinh và từng bước làm quen bài học.

**b) Nội dung:**

- Điện thoại thông minh có nhận biết được mức độ ánh sáng của môi trường không? Nó có phải xử lí thông tin về mức độ ánh sáng của môi trường không?

**c) Sản phẩm:**

- Có, điện thoại thông minh thường được trang bị cảm biến ánh sáng môi trường để nhận biết mức độ ánh sáng và điều chỉnh cài đặt màn hình và đèn flash cho phù hợp.

**d) Tổ chức thực hiện**:

\* Giao nhiệm vụ học tập:

- HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi.

Khi chụp ảnh bằng điện thoại thông minh, nếu chụp ở nơi thiếu ánh sáng, điện thoại sẽ tự động nháy đèn flash để đủ ánh sáng cho thời điểm chụp. Theo em, điện thoại thông minh có nhận biết được mức độ ánh sáng của môi trường không? Nó có phải xử lí thông tin về mức độ ánh sáng của môi trường không?

\* HS thực hiện nhiệm vụ

- Suy nghĩ trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên.

\* Báo cáo, thảo luận

- GV yêu cầu HS đứng dậy trả lời.

- HS khác quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện.

\* Kết luận, nhận định

- Giáo viên nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập của HS. Từ đó hướng dẫn học sinh nghiên cứu, tìm hiểu nội dung cho hoạt động hình thành kiến thức mới.

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

**Hoạt động 2.1: Thiết bị có bộ xử lí thông tin hiện diện ở khắp nơi** (15 phút)

**a) Mục tiêu:**

- HS nêu được sự có mặt của các thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin.

**b) Nội dung:**

- Nêu được một số thiết bị có bộ xử lí thông tin.

- Tìm hiểu các thiết bị có bộ xử lí thông tin.

**c) Sản phẩm:**

- Phiếu học tập số 1.

**1. Thiết bị có bộ xử lí thông tin hiện diện ở khắp nơi.**

- Máy tính bỏ túi: thực hiện các tính toán cơ bản.

- Quạt điện điều khiển từ xa: điều khiển hoạt động của quạt như : bật/tắt, chọn tốc độ, hẹn giờ,…

- Tivi : điều khiển thông tin từ xa như : bật/tắt, chuyển kênh, tăng giảm âm lượng,..

- Máy giặt : người dùng có thể đặt các chế độ giặt như : chọn mức nước, vắt, xả,...

- Máy chụp cắt lớp vi tính : thực hiện các phép xử lí ảnh.

**d) Tổ chức thực hiện:**

\* Giao nhiệm vụ học tập

- Hoạt động nhóm hoàn thành phiếu học tập số 1 (Thời gian 5 phút)

- Sau thời 5 phút các em thực hiện trao đổi phiếu học tập để kiểm tra kết quả.

\* HS thực hiện nhiệm vụ

- HS tiến hành làm việc theo nhóm, thực hiện các nhiệm vụ đã được giao: lập kế hoạch làm việc, thỏa thuận về quy tắc làm việc, tiến hành giải quyết nhiệm vụ, chuẩn bị báo cáo kết quả trước lớp, xác định nội dung và cách trình bày kết quả.

- Trong quá trình HS thực hiện nhiệm vụ, GV theo dõi hoạt động của các nhóm, gợi ý và hướng dẫn cho HS, giải đáp các thắc mắc và dạy các kĩ năng thực hiện nhiệm vụ khi cần thiết.

**\* Báo cáo, thảo luận**

GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.

GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá và chấm điểm chéo nhau theo phân công của GV.

HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác.

**\* Kết luận, nhận định**

GV: Nhận xét, đánh giá chung cho kết quả hoạt động của các nhóm

**Hoạt động 2.2: Một số thiết bị thông minh** (10 phút)

**a) Mục tiêu:**

- Nêu được một số thiết bị thông minh có bộ xử lí thông tin.

**b) Nội dung:**

- Kể tên một số thiết bị thông minh có bộ xử lí thông tin.

c**) Sản phẩm:**

- Câu trả lời của học sinh.

**2. Một số thiết bị thông minh.**

- Điện thoại thông minh, đồng hồ thông minh, tivi thông minh…

Thiết bị thông minh cung cấp thông tin đầu vào cho bộ xử lí là những thiết bị điện tử có khả năng cảm nhận trạng thái môi trường, gọi tắt là cảm biến.

**d) Tổ chức thực hiện:**

\* Giao nhiệm vụ học tập

Thảo luận nhóm đôi và đại diện nhóm trả lời, hoàn thành các câu hỏi:

- Em hãy kể tên một số thiết bị thông minh mà em biết?

* So sánh thiết bị thông minh có đặc điểm gì khác so với các thiết bị thông thường?

\* HS thực hiện nhiệm vụ

- Thực hiện cặp đôi trả lời câu hỏi giáo viên đưa ra.

\* Báo cáo, thảo luận

- Đại diện nhóm đôi trình bày.

* Đại diện một nhóm khác nhận xét, bổ sung.

\* Kết luận, nhận định

- Giáo viên đánh giá, nhận xét, kết luận.

\* Chú ý: Thiết bị thông minh cung cấp thông tin đầu vào cho bộ xử lí là những thiết bị điện tử có khả năng cảm nhận trạng thái môi trường, gọi tắt là cảm biến.

**3. Hoạt động 3:** Luyện tập (10 phút)

**a) Mục tiêu:** Khắc sâu kiến thức đã học

**b) Nội dung:** Vận dụng kiến thức đã học để tham gia trò chơi và trả lời câu hỏi.

**c) Sản phẩm**: Các kiến thức cần ghi nhớ.

Đáp án:

1- D 2- B 3- B 4- C

**d) Tổ chức thực hiện:**

**\* Giao nhiệm vụ học tập 1.**

***Nhiệm vụ 1: Trò chơi: “Mở hộp quà xinh”***

Câu 1: Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin trong thương mại?

A: Máy điều hòa không khí.

B: Máy tính bỏ túi.

C: Máy chiếu trong lớp học.

D: Máy tính tiền POS.

**Câu 2:**Phương án nào sau đây là ví dụ về thiết bị có gắn bộ xử lí thông tin trong y tế?

A: Ti vi.

B: Máy chụp cắt lớp vi tính.

C: Máy bán hàng tự động.

D: Máy giặt.

Câu 3: Ô tô lái tự động là thiết bị có gắn bộ xử lí được sử dụng trong lĩnh vực nào?

A: Khoa học.

B: Giao thông.

C: Nông nghiệp.

D: Công nghiệp.

**Câu 4:** Thiết bị nào sau đây **không**có cảm biến?

A: Thiết bị báo cháy.

B: Máy đo độ ẩm.

C: Khoá cửa sử dụng chìa khoá để đóng, mở.

D: Máy giặt thông minh.

\* GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:

- GV tổ chức trò chơi “Mở hộp quà xinh” để củng cố kiến thức cho HS thông qua các câu hỏi luyện tập trắc nghiệm.

GV phổ biến luật chơi cho HS: HS chọn hộp quà có màu em yêu thích. Để nhận được phần thưởng trong hộp quà em cần trả lời đúng câu hỏi trên hộp quà đó. Nếu trả lời sai sẽ nhường cơ hội nhận quà cho bạn khác.

\* Thực hiện nhiệm vụ:

- HS lắng nghe, quan sát, đọc câu câu hỏi.

\* Báo cáo, thảo luận:

- HS trả lời câu hỏi.

\* Kết luận:

Giáo viên nhận xét mức độ hiểu bài qua phần trò chơi.

**\* Giao nhiệm vụ học tập 2**

- Em hãy tóm tắt nội dung bài học bằng “SƠ ĐỒ TƯ DUY”.

\* HS thực hiện nhiệm vụ

- Hs hoạt động cặp đôi và hoàn thành sơ đồ tư duy.

\* Báo cáo, thảo luận

- Đại diện cặp đôi lên trình bày. Cặp đôi khác nhận xét và bổ sung.

\* Kết luận, nhận định

- Giáo viên đánh giá, nhận xét, kết luận.

**4. Hoạt động 4:** Vận dụng (5 phút)

1. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.
2. **Nội dung**: GV nêu nhiệm vụ; HS vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
3. **Sản phẩm:** Câu trả lời của HS trong phần vận dụng SGK tr.7.

Máy đo huyết áp điện tử tự động là thiết bị có bộ xử lí vì: Là loại máy đo mức dao động huyết áp bằng mạch cảm ứng điện tử và có nhiều tính năng thông báo thông minh, tiện lợi cho người dùng. Máy tự động thực hiện tất cả các thao tác bơm hơi, xả khí, đo và hiển thị các chỉ số huyết áp, nhịp tim trên màn hình điện tử.

d) **Tổ chức thực hiện:**

**\* Giao nhiệm vụ học tập**

 GV yêu cầu HS thảo luận nhóm và thực hiện bài tập sau: *Theo em, máy đo huyết áp điện tử tự động có phải là thiết bị có bộ xử lí thông tin hay không? Vì sao?*

\* **HS thực hiện nhiệm vụ**

HS thảo luận nhóm và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.

**\*** **Báo cáo, thảo luận**

* Đại diện học sinh trả lời.

**\* Kết luận, nhận định**

* GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.

\*Hướng dẫn tự học ở nhà:

- Ôn lại kiến thức đã học.

- Vẽ lại sơ đồ tư duy của bài học theo trí nhớ, gửi cho giáo viên bộ môn qua zalo hoặc gmail

- Đọc và tìm hiểu trước ***Bài 2: Khả năng và ứng dụng thực tế của máy tính.***

**PHIẾU HỌC TẬP 1:**

***NHÓM: ……***

Em hãy kể tên các thiết bị có bộ xử lí thông tin và nêu chức năng của bộ xử lí đó?

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên thiết bị** | **Chức năng** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Ngày 07 tháng 09 năm 2025* | *Họ và tên giáo viên:* ***Nguyễn Thị Hà***  *Tổ chuyên môn: Toán học, KHTN, Công nghệ, Tin học* |

**CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG**

**VAI TRÒ CỦA MÁY TÍNH TRONG ĐỜI SỐNG**

**BÀI 2: KHẢ NĂNG VÀ ỨNG DỤNG THỰC TẾ CỦA MÁY TÍNH.**

Thời gian thực hiện: (01 tiết)

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

**1. Về kiến thức:**

- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống.

- Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.

**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: Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để trả lời câu hỏi về khả năng và ứng dụng thực tế của máy tính.

- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Học sinh thảo luận nhóm để giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.

- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Học sinh chỉ ra được một số ứng dụng thực tế trong cuộc sống**.**

**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:

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

- Phát triển năng lực nhận biết và hình thành nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc.

- Năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học.

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

**3. Về phẩm chất:**

- 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. Giáo viên:**

- Phấn, bảng, máy tính, máy chiếu, phiếu học tập, ….

- SGK, SBT, tài liệu tham khảo.…

**2. Học sinh:**

- 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:**

- Dẫn dắt, gợi mở kiến thức cho HS trước khi vào bài học.

**b) Nội dung:**

Trong thời đại cách mạng công nghiệp 4.0, công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ. Em hãy nêu những gì em biết về việc mua bán hàng hóa thông qua Internet?

c**) Sản phẩm:**

- Mua sắm thì chúng có thể sử dụng các ứng dụng trực tuyến như: Shoppe, sendo, tiktok, zalo, facebook,…

**d) Tổ chức thực hiện:**

\* **Giao nhiệm vụ học tập:**

- HS hoạt động cá nhân trả lời câu hỏi.

Em hãy nêu những gì em biết về việc mua bán hàng hóa thông qua internet?

\* **HS thực hiện nhiệm vụ**

- Suy nghĩ trả lời câu hỏi theo yêu cầu của giáo viên.

\* **Báo cáo, thảo luận**

- GV yêu cầu HS đứng dậy trả lời.

- HS khác quan sát, lắng nghe, nhận xét và nêu câu hỏi phản biện.

\* **Kết luận, nhận định.**

- Giáo viên nhận xét đánh giá mức độ hoàn thành, thái độ học tập của HS. Từ đó hướng dẫn học sinh nghiên cứu, tìm hiểu nội dung cho hoạt động hình thành kiến thức mới.

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

**Hoạt động 2.1: Ứng dụng của máy tính trong giáo dục và đào tạo** (10 phút)

**a) Mục tiêu**:

- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong giáo dục và đào tạo.

- Giải thích được tác động của công nghệ thông tin lên giáo dục và xã hội thông qua các ví dụ cụ thể.

**b) Nội dung:**

- Mô tả ứng dụng của máy tính trong việc giảng dạy và học tập.

**c) Sản phẩm:**

- HS mô tả ứng dụng của máy tính trong việc giảng dạy và học tập.

**1. Ứng dụng của máy tính trong giáo dục và đào tạo.**

- Những tác động lớn và tích cực của CNTT đối với giáo dục và đào tạo gồm : Mở rộng phạm vi tiếp cận học tập; cung cấp các công cụ giáo dục tiên tiến; tăng cường tính tương tác và linh hoạt trong học tập.

- Trong học tập: Học trực tuyến, tham khảo, tìm kiếm tài liệu, tạo video, soạn thảo văn bản, vẽ tranh,...

**d) Tổ chức thực hiện:**

\* Giao nhiệm vụ học tập

Học sinh đọc thầm SGk trang 8, 9 trong thời gian 2 phút. Sau đó hoạt động nhóm trong thời gian 3 phút.

Câu 1. Em hãy mô tả ứng dụng của máy tính trong việc giảng dạy và học tập mà em biết?

Câu 2. Lấy ví dụ về ứng dụng máy tính.

\* **HS thực hiện nhiệm vụ**

- HS đọc thầm sách giáo khoa

- Thực hiện theo nhóm.

\* **Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện nhóm trình bày.

- Đại diện một nhóm khác nhận xét, bổ sung.

**\* Kết luận, nhận định**

- Giáo viên đánh giá, nhận xét, kết luận.

- Dẫn dắt chuyển qua nội dung mới.

**Hoạt động 2.2: Ứng dụng của máy tính trong khoa học kĩ thuật và các lĩnh vực của đời sống xã hội.** (15 phút)

**a) Mục tiêu:**

- Nêu được khả năng của máy tính và chỉ ra được một số ứng dụng thực tế của nó trong khoa học kĩ thuật và đời sống.

**b) Nội dung:**

- Nêu khả năng của máy tính trong khoa học kĩ thuật và các lĩnh vực của đời sống.

**c) Sản phẩm:**

- Câu trả lời của học sinh.

**2. Ứng dụng của máy tính trong khoa học kĩ thuật và các lĩnh vực của đời sống xã hội.**

- Khoa học kĩ thuật: Thiết kế kiến trúc và máy móc thông qua các phần mềm trợ giúp thiết kế CAD.

- Tài chính ngân hàng: Theo dõi tì khoản và dữ liệu khách hàng, rút hoặc chuyển tiền qua tài khoản, điều khiển máy rút tiền tự động.

- Y tế: Điều khiển máy chụp cộng hưởng từ, siêu âm, chụp CT, X-quang, quản lí hồ sơ bệnh nhân,...

- Hành chính: Quản lí các dữ liệu như : dữ liệu công dân, thu- chi ngân sách, thuế, cơ sở hạ tầng,…

- Giải trí : Nghe nhạc, xem phim,...

**d) Tổ chức thực hiện:**

\* Giao nhiệm vụ học tập

- Hoạt động theo nhóm trong thời gian 5 phút.

Phiếu học tập số 1

- Em hãy mô tả ứng dụng thực tế của máy tính trong các lĩnh vực: khoa học kĩ thuật, tài chính ngân hàng, y tế, hành chính, giải trí? Cho ví dụ?

\* HS thực hiện nhiệm vụ

- Các nhóm thảo luận, thống nhất kết quả luận ghi vào bảng nhóm, phân công thành viên nhóm chuẩn bị báo cáo kết quả khi hết thời gian quy định thảo luận nhóm.

\* Báo cáo, thảo luận

- GV: Thông báo hết thời gian hoạt động nhóm. Gọi đại diện các nhóm lên báo cáo kết quả hoạt động.

- GV: Yêu cầu các nhóm khác nhận xét, đánh giá.

- HS: Nhận xét, đánh giá kết quả hoạt động của nhóm khác.

\* Kết luận, nhận định

- Sau khi thực hiện xong bài tập Giáo viên nhận xét đánh giá tinh thần, thái độ học tập và kết quả học sinh đã báo cáo.

**3. Hoạt động 3: Luyện tập (10 phút)**

**a) Mục tiêu:** Khắc sâu kiến thức đã học

**b) Nội dung:** Vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm**: Các kiến thức cần ghi nhớ.

- Google: giúp em tra cứu những thông tin trên mạng phục vụ cho học tập.

- Classroom: giúp em nhận và thực hiện bài tập về nhà từ các thầy cô giáo.

- Pascal: giúp em học thực hành lập trình.

- Một vài ứng dụng máy tính như :

- Word, Excel, Power point, camtasia

- Google Chrome, Cococ,

- Paint, UltraViewer, iMindMap,…

**d) Tổ chức thực hiện:**

**\* Giao nhiệm vụ học tập 1.**

- Em hãy lấy một số ví dụ cụ thể để minh họa cho những lợi ích mà công nghệ thông tin đem lại cho em trong học tập?

\* HS thực hiện nhiệm vụ 1

- Hs hoạt động cặp đôi và trả lời câu hỏi.

\* Báo cáo, thảo luận nhiệm vụ 1

- Đại diện cặp đôi lên trình bày. Cặp đôi khác nhận xét và bổ sung.

\* Kết luận, nhận định nhiệm vụ 1

- Giáo viên đánh giá, nhận xét, kết luận.

**\* Giao nhiệm vụ học tập 2**

Giáo viên tổ chức trò chơi “AI NHANH HƠN” cho học sinh.

*Kể tên các ví dụ về ứng dụng máy tính mà em biết?*

GV chia lớp làm 4 đội chơi (mỗi tổ 1 đội), mỗi đội cử 5 HS tham gia chơi, mời lớp trưởng điều khiển trò chơi, thư kí ghi kết quả.

Lớp trưởng phổ biến luật chơi: 4 đội chơi khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” lần lượt từng người của các đội lên bảng ghi ví dụ, mỗi một lượt chỉ được ghi một ví dụ rồi quay lại vị trí cuối hàng của đội mình. Cứ như vậy cho đến hết 2 phút. Sau khi lớp trưởng hô hết giờ thì 4 đội dừng lại. Đội nào có nhiều đáp án đúng nhất đội đó giành quyền chiến thắng.

\* Thực hiện nhiệm vụ 2

- HS chơi trò chơi theo sự hướng dẫn của lớp trưởng.

\* Báo cáo kết quả và thảo luận nhiệm vụ 2

- HS nhận xét phần chơi của các đội, HS báo cáo kết quả thực hiện trò chơi của các đội.

\* Đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ 2

- GV nhận xét, đánh giá, cho điểm.

**4. Hoạt động 4: Vận dụng (5 phút)**

1. **Mục tiêu:** Thông qua hoạt động, HS củng cố kiến thức đã học.
2. **Nội dung:** GV nêu nhiệm vụ; HS vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.
3. **Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

Sổ sức khỏe điện tử (SSKĐT) là ứng dụng trên nền tảng thiết bị điện tử của Bộ Y tế, giúp người dân dễ dàng quản lí thông tin sức khỏe của bản thân đem lại lợi ích:

- Lưu trữ thông tin về sức khỏe

- Dễ dàng chia sẻ thông tin

- Quản lí lịch hẹn và đơn thuốc

- Tra cứu thông tin y tế,…

1. **Tổ chức thực hiện:**

**\* Giao nhiệm vụ học tập**

 GV yêu cầu HS thảo luận cặp đôi trơng thời gian 2 phút:

Sổ sức khỏe điện tử (SSKĐT) của một cá nhân đem lại lợi ích gì trong việc khám chữa bệnh cho cá nhân đó?

\* **HS thực hiện nhiệm vụ**

HS thảo luận cặp đôi và vận dụng kiến thức đã học, kiến thức thực tế để trả lời câu hỏi.

**\*** **Báo cáo, thảo luận**

Đại diện học sinh trả lời.

**\* Kết luận, nhận định**

GV đánh giá, nhận xét, chuẩn kiến thức, kết thúc tiết học.

\*Hướng dẫn tự học ở nhà:

- Ôn lại kiến thức đã học.

- Đọc và tìm hiểu trước ***Chủ đề C***. ***Bài 1: Một số đặc điểm quan trọng của thông tin trong giải quyết vấn đề.***

**PHIẾU HỌC TẬP 1**

Ứng dụng của máy tính trong khoa học kĩ thuật và các lĩnh vực của đời sống xã hội.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **LĨNH VỰC** | **ỨNG DỤNG THỰC TẾ** | **VÍ DỤ** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**ĐÁP ÁN PHIẾU HỌC TẬP 1**

Ứng dụng của máy tính trong khoa học kĩ thuật và các lĩnh vực của đời sống xã hội.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **LĨNH VỰC** | **ỨNG DỤNG THỰC TẾ** | **VÍ DỤ** |
| **- Khoa học kĩ thuật** | Thiết kế kiến trúc và máy móc thông qua các phần mềm. | Phần mềm AutoCAD, Pro…. |
| **- Tài chính ngân hàng :** | Theo dõi tài khoản và dữ liệu khách hàng, rút hoặc chuyển tiền qua tài khoản, điều khiển máy rút tiền tự động. | Các app ngân hàng như: Agribank, MB, VP Bank…. |
| **- Y tế** | Điều khiển máy chụp cộng hưởng từ, siêu âm, chụp CT, X-quang, quản lí hồ sơ bệnh nhân…. | Phần mềm quản lí khám bệnh… |
| **- Hành chính** | Quản lí các dữ liệu như: Quản lí thông tin, dữ liệu công dân, thu- chi ngân sách, thuế, cơ sở hạ tầng… | Phần mềm quản lí thông tin cá nhân, CCCD gắn chip… |
| **- Giải trí** | Nghe nhạc, xem phim….. | Youtobe, google…. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Ký xác nhận của tổ chuyên môn* | *Ký xác nhận của Ban giám hiệu* |