

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HCM
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



PHẠM THỊ THẢO HIỀN

**XÂY DỰNG HỆ THỐNG WEBQUEST
CHO CHƯƠNG TRÌNH DẠY HỌC
TIN HỌC PHỔ THÔNG**

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

TP. HỒ CHÍ MINH - NĂM 2012

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP.HCM
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



PHẠM THỊ THẢO HIỀN

**XÂY DỰNG HỆ THỐNG WEBQUEST
CHO CHƯƠNG TRÌNH DẠY HỌC
TIN HỌC PHỔ THÔNG**

CHUYÊN NGÀNH: SƯ PHẠM TIN HỌC

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

NGƯỜI HƯỚNG DẪN:

NGUYỄN KHẮC VĂN

THS. LÊ ĐỨC LONG (giám sát)

TP.HCM – NĂM 2012

LỜI CẢM ƠN

Trong suốt quá trình học tập tại khoa Công nghệ thông tin, trường Đại học Sư phạm TP.Hồ Chí Minh, em rất cảm ơn vì đã được các thầy cô cung cấp, truyền đạt và chỉ bảo nhiệt tình tất cả kiến thức nền tảng và chuyên môn quý giá. Ngoài ra em còn được rèn luyện một tinh thần học tập và làm việc rất cao. Đây là những yếu tố cơ bản giúp em nhanh chóng hoà nhập với môi trường làm việc sau khi ra trường. Đó cũng là nền tảng vững chắc giúp em thành công trong sự nghiệp sau này.

Đồ án tốt nghiệp là cơ hội để em có thể áp dụng, tổng kết những kiến thức mà mình đã học, đồng thời rút ra những kinh nghiệm thực tế quý giá trong suốt quá trình thực hiện đề tài.

Em xin chân thành cảm ơn sự hướng dẫn tận tình của thầy Nguyễn Khắc Văn – GVHD (Giáo viên hướng dẫn) và thầy Lê Đức Long – GVGS (Giáo viên giám sát) đã tạo những điều kiện tốt nhất giúp em hoàn thành đồ án một cách thuận lợi. Thầy đã luôn bên cạnh để đóng góp, sửa chữa những thiếu sót, khuyết điểm em mắc phải và đề ra hướng giải quyết tốt nhất từ khi em nhận đề tài đến khi hoàn thành.

Và em cũng xin gửi đến quý thầy cô, anh chị, bạn bè, những người đã tạo điều kiện và giúp đỡ để em hoàn thành tốt đồ án này.

Mặc dù đã cố gắng rất nhiều nhưng đồ án cũng không tránh khỏi những sai sót, vì vậy em rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của thầy cô và các bạn để đồ án của mình được hoàn thiện và mang tính thực tế cao.

Xin kính chúc quý thầy cô mạnh khỏe, hạnh phúc và vững bước trên con đường sự nghiệp trong người vinh quang.

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	3
MỤC LỤC	4
Danh mục hình.....	7
Danh lục bảng.....	8
MỞ ĐẦU	1
1. Lý do chọn đề tài.....	1
2. Mục đích.....	2
3. Đối tượng, phạm vi nghiên cứu và giới hạn đề tài.....	2
<i>Chương 1. TỔNG QUAN VỀ WEBQUEST.....</i>	<i>3</i>
1.1. Giới thiệu WebQuest.....	3
1.1.1. Khái niệm WebQuest.....	3
1.1.2. Lịch sử phát triển	4
1.2. Cấu trúc WebQuest	5
1.2.1. Giới thiệu (Introduction).....	6
1.2.2. Nhiệm vụ (Task)	6
1.2.3. Quá trình (Process)	10
1.2.4. Đánh giá (Evaluation).....	10
1.2.5. Kết luận (Conclusion).....	10
1.3. Ứng dụng của WebQuest	12
1.3.1. Mục đích sử dụng WebQuest.....	12
1.3.2. Lợi ích khi sử dụng WebQuest	12
1.4. Những tiêu chí của bài WebQuest	13

1.5.	Thiết kế WebQuest.....	14
1.5.1.	Chọn và giới thiệu chủ đề	14
1.5.2.	Tìm nguồn thông tin	14
1.5.3.	Xác định mục tiêu	15
1.5.4.	Xây dựng nhiệm vụ.....	15
1.5.5.	Thiết kế quá trình.....	15
1.5.6.	Thiết kế đánh giá.....	15
1.5.7.	Trình bày trên trang Web.....	16
1.5.8.	Thực hiện WebQuest	16
1.5.9.	Đánh giá, sửa chữa, cải tiến	16
<i>Chương 2.</i>	XÂY DỰNG HỆ THỐNG BÀI TẬP WEBQUEST HỖ TRỢ DẠY HỌC TIN HỌC TRUNG HỌC PHỔ THÔNG	17
2.1.	Một số chủ đề trọng tâm có thể xây dựng WebQuest.....	17
2.1.1.	Chương trình Tin học lớp 10 [1][4]	17
2.1.2.	Chương trình Tin học lớp 11 [2][5]	17
2.1.3.	Chương trình Tin học lớp 12 [3][6]	17
2.2.	Ý tưởng kịch bản cho các chủ đề xây dựng WebQuest	17
2.2.1.	Viết bài luận.....	18
2.2.2.	Đóng kịch.....	18
2.2.3.	Thực hiện các yêu cầu, bài tập, trả lời câu hỏi	20
2.2.4.	Tạo video (Internet)	21
2.2.5.	Thuyết phục người khác	22
2.2.6.	Tự biết mình.....	23
2.2.7.	Đóng vai (Mạng LAN, Access, Hệ điều hành).....	23

2.2.8. Kết hợp liên môn (Soạn thảo văn bản – Môn địa lý, Mã hóa dữ liệu – Môn tiếng Anh)	24
2.3. Demo một số chủ đề WebQuest.....	25
2.3.1. Chương trình Tin học lớp 10	25
2.3.2. Chương trình Tin học lớp 11	32
2.3.3. Chương trình Tin học lớp 12	40
<i>Chương 3.</i> CHIA SẺ HỆ THỐNG WEBQUEST TRÊN WORDPRESS	47
3.1. Sơ đồ chức năng của trang	47
3.2. Giao diện một số trang trên Wordpress	50
3.3. Hệ thống WebQuest trên Wordpress và cách sử dụng	53
3.3.1. Hệ thống WebQuest trên Wordpress	53
3.3.2. Hướng dẫn cách sử dụng hệ thống.....	57
KẾT LUẬN	59
KIẾN NGHỊ HƯỚNG PHÁT TRIỂN MỞ RỘNG ĐỀ TÀI.....	60
TÀI LIỆU THAM KHẢO	61

Danh mục hình

Hình 1.1: Bernie Dodge – Người đầu tiên tạo ra WebQuest.....	5
Hình 1.2: Các thành phần của một WebQuest	6
Hình 3.1: Sơ đồ các chức năng chính của trang	47
Hình 3.2 : Sitemap của trang Wordpress.....	49
Hình 3.3 : Giao diện trang chủ - Home	50
Hình 3.4 : Giao diện trang hệ thống WebQuest – WebQuest	51
Hình 3.5: Giao diện trang nguồn tư liệu tham khảo – Source	51
Hình 3.6 : Giao diện trang liên hệ – Contact us	52
Hình 3.7 : Cấu trúc trình bày một chủ đề WebQuest	53
Hình 3.8: Giao diện trang chính của chủ đề Internet.....	54
Hình 3.9 : Giao diện trang “Giới thiệu” của chủ đề Internet.....	54
Hình 3.10 : Giao diện trang “Nhiệm vụ” của chủ đề Internet	55
Hình 3.11 : Giao diện trang “Quá trình” của chủ đề Internet.....	56
Hình 3.12 : Giao diện trang “Đánh giá” của chủ đề Internet	56
Hình 3.13 : Giao diện trang “Kết luận” của chủ đề Internet	57

Danh lục bảng

Bảng 1.1 : Các loại nhiệm vụ trong WebQuest	7
Bảng 1.2 : Tóm tắt cấu trúc WebQuest	11
Bảng 3.1 : Chức năng của mỗi thành phần trong menu	48

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Cùng với việc ra đời và phổ biến của Internet, ngày nay việc thu thập và xử lý thông tin trên mạng là một kỹ năng cần thiết trong nghiên cứu và học tập cũng như trong lao động nghề nghiệp. Việc ứng dụng công nghệ thông tin và sử dụng Internet trong dạy học ngày càng trở nên quan trọng. Tuy nhiên, việc học sinh truy cập thông tin một cách tự do trên mạng Internet trong dạy học có những nhược điểm chủ yếu là:

- ✓ Việc tìm kiếm thường kéo dài vì lượng thông tin trên mạng rất lớn
- ✓ Dễ bị chệch hướng khỏi bản thân đề tài đang tìm kiếm
- ✓ Nhiều tài liệu tìm được với nội dung chuyên môn không chính xác, có thể dẫn đến “nhiều thông tin”
- ✓ Chi phí thời gian quá lớn để đánh giá và xử lý những thông tin trong dạy học
- ✓ Việc tiếp thu kiến thức qua truy cập thông tin trên mạng có thể chỉ mang tính thụ động mà thiếu sự đánh giá, phê phán của người học.

Để khắc phục những nhược điểm trên của việc học thông qua tìm kiếm thông tin trên mạng, người ta đã phát triển phương pháp WebQuest. Hiện nay phương pháp này đã được ứng dụng và phát triển ở nhiều nước. Ở Việt Nam, những năm qua giáo dục đã có nhiều cải tiến và đổi mới trong phương pháp dạy học theo hướng tăng cường vai trò chủ thể của học sinh.[7] Nhằm mục đích tạo hứng thú cho học sinh tự học cũng như phát huy tính tích cực, chủ động chiếm lĩnh tri thức, và khả năng sáng tạo của các em. WebQuest được xem như là một trong những phương pháp dạy học tích cực thỏa mãn được những yêu cầu trên. Tuy nhiên, việc vận dụng phương pháp WebQuest để tạo nên một hệ thống bài tập WebQuest ứng dụng cho chương trình dạy học Tin học phổ thông còn chưa được phát triển rộng rãi. Xuất phát từ những yêu cầu và thực tế trên, chúng tôi chọn đề tài “Xây dựng hệ thống WebQuest cho chương trình dạy học Tin học phổ thông”.

2. Mục đích

- ✓ Hệ thống hóa lý thuyết và kỹ thuật WebQuest
- ✓ Xây dựng hệ thống WebQuest có nội dung gồm một số chủ đề trọng tâm trong chương trình Tin học lớp 10, 11, 12.
- ✓ Chia sẻ hệ thống trên môi trường Wordpress.

3. Đối tượng, phạm vi nghiên cứu và giới hạn đề tài

- **Đối tượng nghiên cứu:** Hoạt động dạy học Tin học trung học phổ thông với sự hỗ trợ của hệ thống bài tập WebQuest.
- **Phạm vi nghiên cứu:** Ứng dụng của hệ thống bài tập WebQuest trong dạy học Tin học trung học phổ thông.
- **Giới hạn đề tài:** Xây dựng một số chủ đề WebQuest trong chương trình Tin học trung học phổ thông và chia sẻ hệ thống bài tập đó trên blog Wordpress.

Chương 1. TỔNG QUAN VỀ WEBQUEST

1.1. Giới thiệu WebQuest

1.1.1. Khái niệm WebQuest

WebQuest là một dạng bài học, hoạt động theo định hướng yêu cầu, trong đó hầu hết hoặc tất cả các thông tin mà người học tương tác, làm việc đều xuất phát từ các trang web. Kể từ những ngày đầu, hàng chục ngàn giáo viên đã chấp nhận WebQuest như là một cách để tận dụng tốt Internet. Hiện nay, giáo viên các nước sử dụng bài tập dạng WebQuest để khuyến khích học sinh sử dụng Internet, nhằm rèn luyện những kỹ năng tư duy mức cao mà xã hội thế kỷ 21 yêu cầu. Các mô hình đã lan rộng trên khắp thế giới, với sự nhiệt tình đặc biệt ở Brazil, Tây Ban Nha, Trung Quốc, Úc và Hà Lan.

Trong tiếng Việt chưa có cách dịch hoặc cách dùng thuật ngữ thống nhất cho khái niệm WebQuest. Trong tiếng Anh, “**Web**” ở đây nghĩa là mạng, “**Quest**” là tìm kiếm, khám phá. Dựa trên thuật ngữ và bản chất của khái niệm, có thể gọi WebQuest là phương pháp “Khám phá trên mạng”. WebQuest là một dạng đặc biệt của dạy học sử dụng Internet.

Ngày nay WebQuest được sử dụng rộng rãi trên thế giới, trong giáo dục phổ thông cũng như đại học. Có nhiều định nghĩa cũng như cách mô tả khác nhau về WebQuest. Theo nghĩa hẹp, WebQuest được hiểu như một phương pháp dạy học (WebQuest-Method), theo nghĩa rộng, WebQuest được hiểu như một mô hình, một quan điểm về dạy học có sử dụng mạng Internet. WebQuest cũng là bản thân đơn vị nội dung dạy học được xây dựng để sử dụng phương pháp này, và là trang WebQuest được đưa lên mạng. Khi gọi WebQuest là một phương pháp dạy học, cần hiểu đó là một phương pháp phức hợp, trong đó có thể sử dụng những phương pháp cụ thể khác nhau.

Với tư cách là một phương pháp dạy học, có thể định nghĩa WebQuest như sau: WebQuest là một phương pháp dạy học, trong đó học sinh tự lực thực hiện trong nhóm (hoặc cá nhân) một nhiệm vụ về một chủ đề phức hợp, gắn với tình huống thực tiễn

dựa trên bộ câu hỏi định hướng do giáo viên cung cấp. Những thông tin cơ bản về chủ đề được truy cập từ những trang liên kết (Internet links) được giáo viên chọn lọc từ trước. Việc học tập theo định hướng nghiên cứu và khám phá, kết quả học tập được học sinh trình bày và tự đánh giá.

WebQuest có thể được chia thành: WebQuest lớn và WebQuest nhỏ:

- WebQuest lớn: Xử lý một vấn đề phức tạp, trong một thời gian dài (ví dụ thời gian từ 1 tháng trở lên), có thể coi như một dự án dạy học.
- WebQuest nhỏ: Trong một vài tiết học (ví dụ 2 đến 4 tiết), học sinh giải quyết một đề tài, một vấn đề chuyên môn bằng cách tìm kiếm thông tin và xử lý chúng cho bài trình bày, tức là các thông tin chưa được sắp xếp sẽ được lập cấu trúc theo các tiêu chí và kết hợp vào kiến thức đã có trước của các em.

1.1.2. Lịch sử phát triển

Năm 1995 Bernie Dodge ở trường đại học San Diego State University (Mỹ) đã xây dựng WebQuest trong dạy học. Các đại diện tiếp theo là Tom March (Úc) và Heinz Moser (Thụy Sĩ).



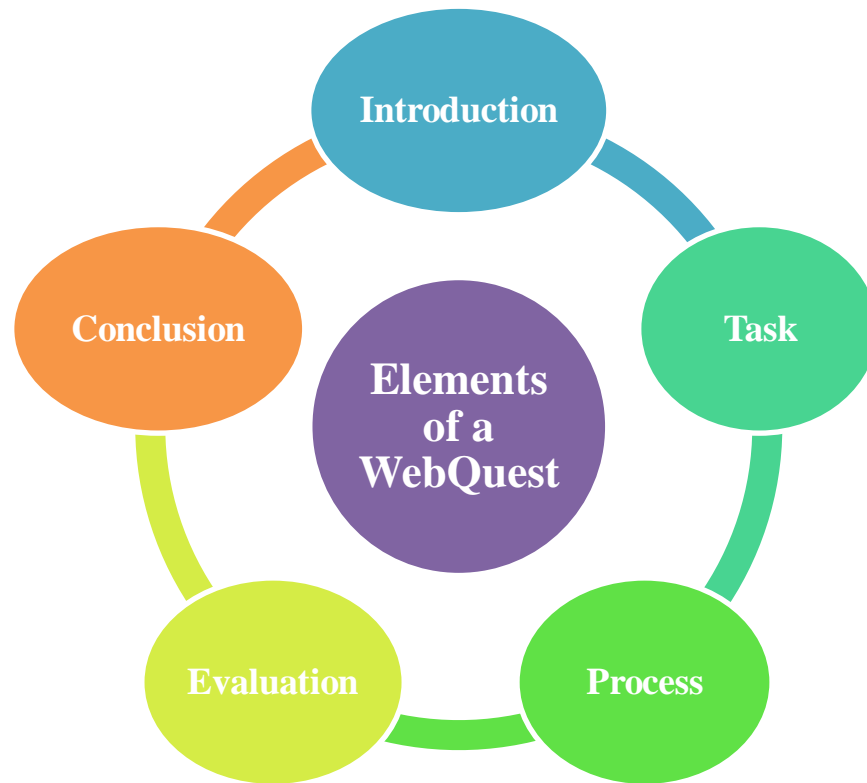
Hình 1.1: Bernie Dodge – Người đầu tiên tạo ra WebQuest

Ý tưởng của họ là đưa ra cho học sinh một tình huống thực tiễn có tính thời sự hoặc lịch sử, dựa trên cơ sở những dữ liệu tìm được, học sinh cần xác định quan điểm của mình về chủ đề đó trên cơ sở những lập luận. Học sinh tìm được những thông tin, dữ liệu cần thiết thông qua những trang kết nối (Internet links) đã được giáo viên lựa chọn từ trước.

Hiện nay, việc ứng dụng WebQuest đã trở nên phổ biến. WebQuest không chỉ được sử dụng trong trường đại học mà một số trường phổ thông cũng đã dùng nó trong dạy học.

1.2. Cấu trúc WebQuest

Một WebQuest thường gồm **5** thành phần:



Hình 1.2: Các thành phần của một WebQuest

- Giới thiệu (Introduction)
- Nhiệm vụ (Task)
- Tiến trình (Process)
- Đánh giá (Evaluation)
- Kết luận (Conclusion)

1.2.1. Giới thiệu (Introduction)

Nội dung của phần này được viết ngắn gọn để giới thiệu cho các em về bài học và cung cấp các thông tin cơ bản. Đưa ra một vấn đề chủ đạo, có sự hướng dẫn, gợi ý. Dẫn nhập theo cách kích thích trí tưởng tượng hoặc tóm tắt tổng quan về bài học.

1.2.2. Nhiệm vụ (Task)

Mô tả ngắn gọn, rõ ràng mục tiêu, kết quả mà học sinh đạt được sau khi thực hiện bài tập. Những mục tiêu, kết quả phải đạt được thường là:

- Vấn đề đưa ra phải được giải quyết
- Sản phẩm phải được thiết kế hoàn tất

- Các nhiệm vụ phức tạp phải nghiên cứu
- Đưa ra các ý kiến, nhận xét của cá nhân học sinh
- Các bảng tổng kết
- Các kết quả mang tính sáng tạo
- Xử lý và diễn đạt lại thông tin theo yêu cầu

Có nhiều dạng nhiệm vụ trong WebQuest. **Dodge** phân biệt những loại nhiệm vụ sau:

Bảng 1.1 : Các loại nhiệm vụ trong WebQuest

Loại nhiệm vụ	Mô tả
<p>Tái hiện thông tin (bài tập trường thuật)</p>	<p>Học sinh tìm kiếm và xử lý thông tin để trả lời các câu hỏi riêng rẽ, từ đó chứng tỏ rằng các em hiểu những thông tin đó. Kết quả tìm kiếm thông tin sẽ được trình bày theo cách đa phương tiện (ví dụ: PowerPoint, video, ...) hoặc thông qua các poster, áp phích, các bài viết ngắn,... Nếu chỉ là “cắt dán” thông tin tìm được mà không xử như: tóm tắt, hệ thống hóa thì không phải WebQuest.</p>
<p>Tổng hợp thông tin (bài tập biên soạn)</p>	<p>Học sinh có nhiệm vụ lấy thông tin từ nhiều nguồn khác nhau và liên kết, tổng hợp chúng trong một sản phẩm chung. Kết quả có thể được công bố trên internet, nhưng cũng có thể là một sản phẩm không thuộc dạng kỹ thuật số. Các thông tin tập hợp phải được xử lý chứ không chỉ đơn thuần là sao chép.</p>
<p>Khám phá điều bí ẩn</p>	<p>Việc đưa vào một điều bí ẩn có thể là phương pháp thích hợp làm cho người học quan tâm đến đề tài. Vấn đề đưa ra cho học sinh giải quyết sẽ được thiết kế dưới dạng một bí ẩn mà các em không thể tìm thấy lời giải của nó trên internet. Để giải quyết, học sinh sẽ phải thu thập thông tin từ những nguồn khác nhau, lập ra các mối liên kết và rút ra các kết luận cho vấn đề.</p>

<p>Bài tập báo chí</p>	<p>Học sinh được giao nhiệm vụ, với tư cách nhà báo tiến hành lập báo cáo về những hiện tượng hoặc những cuộc tranh luận hiện tại cùng với những bối cảnh nền và tác động của chúng. Để thực hiện nhiệm vụ này họ phải thu thập thông tin và xử lý chúng thành một bản tin, một bài phóng sự, một bài bình luận hoặc một dạng bài viết báo kiểu khác.</p>
<p>Lập kế hoạch và thiết kế (nhiệm vụ thiết kế)</p>	<p>Học sinh tạo ra một sản phẩm hoặc phác thảo kế hoạch cho một dự định. Những mục đích và hướng dẫn chỉ đạo sẽ được miêu tả trong đề bài.</p>
<p>Lập ra các sản phẩm sáng tạo (bài tập sáng tạo)</p>	<p>Nhiệm vụ của người học là chuyển đổi những thông tin đã xử lý thành một sản phẩm sáng tạo, ví dụ một bức tranh, một tiết mục kịch, tác phẩm âm nhạc, một tấm áp phích, một trò chơi, nhật ký mô phỏng hoặc một bài hát,....</p>
<p>Lập đề xuất thống nhất (nhiệm vụ tạo lập sự đồng thuận)</p>	<p>Những đề tài nhất định sẽ được thảo luận theo cách tranh luận. Mọi người sẽ ủng hộ các quan điểm khác nhau trên cơ sở các hệ thống giá trị khác nhau, các hình dung khác nhau về những điều kiện và hiện tượng nhất định, từ đó phát triển một đề xuất chung cho một nhóm thính giả cụ thể (có thực hoặc mô phỏng).</p>
<p>Thuyết phục những người khác (bài tập thuyết phục)</p>	<p>Người học phải tìm kiếm những thông tin hỗ trợ cho quan điểm mà các em lựa chọn, phát triển những ví dụ có sức thuyết phục về quan điểm tương ứng. Ví dụ bài trình bày trước một ủy ban, bài thuyết trình trong phiên xử tại tòa án (mô phỏng), viết các bức thư, các bài bình luận hoặc các công bố báo chí, lập một áp phích hoặc một đoạn phim video, một bài nói mang tính tư vấn, ... để thuyết phục người nghe về vấn đề được yêu cầu.</p>

<p>Tự biết mình (bài tập tự hiểu biết bản thân)</p>	<p>Các bài tập kiểu này đòi hỏi người học xử lý những câu hỏi liên quan đến bản thân cá nhân mình mà đối với chúng không có những câu trả lời nhanh chóng. Các bài tập loại này có thể suy ra từ việc xem xét các mục tiêu cá nhân, những mong muốn về nghề nghiệp và các triển vọng của cuộc sống, các vấn đề tranh cãi về đạo lý, đạo đức, các quan điểm về các đổi mới kỹ thuật, về văn hoá và nghệ thuật, ...</p>
<p>Phân tích các nội dung chuyên môn (bài tập phân tích)</p>	<p>Người học phải làm việc, xử lý cụ thể hơn, sâu hơn với một hoặc nhiều nội dung chuyên môn, để tìm ra những điểm tương đồng và các khác biệt cũng như các tác động của chúng.</p>
<p>Đề ra quyết định (bài tập quyết định)</p>	<p>Để có thể đưa ra quyết định, phải có thông tin về nội dung cụ thể và phát triển các tiêu chuẩn làm cơ sở cho sự quyết định. Các tiêu chuẩn làm cơ sở cho sự quyết định có thể được cho trước, hoặc do người học phải tự phát triển các tiêu chuẩn của chính mình</p>
<p>Điều tra và nghiên cứu (bài tập khoa học)</p>	<p>Học sinh tiến hành một nhiệm vụ nghiên cứu thông qua điều tra hay các phương pháp nghiên cứu khác. Ở kiểu bài tập này cần tìm ra một nhiệm vụ với mức độ khó khăn phù hợp. Khi giải bài tập cần lưu ý các bước sau :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lập ra các giả thiết - Kiểm tra các giả thiết dựa trên các dữ liệu từ những nguồn lựa chọn.

⇒ Nhìn chung, một nhiệm vụ phải hấp dẫn, thú vị và thực hiện được, có thể gợi mở các ý tưởng cao hơn ở những nội dung tương tự. Nhiệm vụ có thể là làm việc với thông tin như: giải quyết vấn đề, phán đoán, phân tích, tổng hợp, đánh giá, sáng tạo hay chỉ đơn giản là trả lời các câu hỏi, thực hiện các yêu cầu, ...

Lý tưởng nhất thì nhiệm vụ là phiên bản thu nhỏ của một cái gì đó mà người lớn làm trong công việc thực tế, bên ngoài bức tường của trường học.

1.2.3. Quá trình (Process)

Nội dung trình bày trong phần này dành cho học sinh đọc, chủ yếu nêu lên các bước để hoàn thành các nhiệm vụ (Task) ở trên. Do đó cần đáp ứng những yêu cầu sau:

- Cần viết rõ ràng, chi tiết để học sinh có thể hoàn thành tốt nhiệm vụ và các giáo viên khác có thể tham khảo để vận dụng vào bài giảng của mình.
- Các liên kết đến trang web tham khảo (Internet link) nên liệt kê ở đây theo trình tự thực hiện để học sinh dễ dàng truy cập (không nên tách thành danh sách riêng). Nếu chia nhóm thì các liên kết được liệt kê theo tiến trình của từng nhóm.
- Hướng dẫn cách tổ chức, sắp xếp lại thông tin do học sinh tìm được.
- Danh sách các câu hỏi định hướng giúp học sinh phân tích thông tin hoặc viết bài thu hoạch.
- Nêu yêu cầu cụ thể về sản phẩm của quá trình thực hiện nhiệm vụ.

1.2.4. Đánh giá (Evaluation)

Phần này trình bày những tiêu chí cụ thể, cho học sinh biết rõ cách đánh giá về tiến trình học tập, làm việc của các em khi thực hiện nhiệm vụ. Mỗi tiêu chí đánh giá có kèm theo thang điểm cụ thể. Đánh giá gồm: đánh giá theo nhóm hoặc cá nhân. Căn cứ vào những tiêu chí này các em có thể biết mình cần phải làm những gì, làm như thế nào để đi đúng hướng, để đạt được yêu cầu đặt ra trong nhiệm vụ.

1.2.5. Kết luận (Conclusion)

- Viết tóm tắt vài câu về những gì học sinh sẽ đạt được sau khi hoàn thành bài học.
- Có thể viết một số câu hỏi tu từ hoặc liên kết bổ sung để khuyến khích học sinh mở rộng suy nghĩ vào những nội dung tương tự hoặc liên quan ngoài bài học này. Qua đó nuôi dưỡng thói quen học tập suốt đời.

- Cung cấp thêm liên kết đến những thông tin khác giúp học sinh có thể theo đuổi ý tưởng của riêng mình.
 - Lời cảm ơn đến tác giả những trang web hoặc nguồn tài liệu liên quan đã sử dụng trong bài giảng.
- ⇒ Tóm lại, cấu trúc một WebQuest được trình bày tóm tắt trong bảng sau:

Bảng 1.2 : Tóm tắt cấu trúc WebQuest

Các thành phần	Mô tả
Giới thiệu	Giáo viên đặt vấn đề, giới thiệu về chủ đề để kích thích, gợi mở sự hứng thú cho học sinh. Thông thường, một WebQuest bắt đầu với việc đặt ra tình huống có vấn đề thực sự đối với người học, tạo động cơ cho người học sao cho họ muốn quan tâm đến đề tài và muốn tìm ra một giải pháp cho vấn đề.
Nhiệm vụ	Nêu lên các yêu cầu, mục tiêu cụ thể mà học sinh cần thực hiện, cần đạt được sau bài tập.
Quá trình	Giáo viên chỉ ra các bước cụ thể để thực hiện nhiệm vụ. Ở mỗi bước có kèm theo các câu hỏi định hướng chỉ dẫn thực hiện và cung cấp các liên kết đến các nguồn thông tin tham khảo. Đồng thời nêu rõ yêu cầu về sản phẩm cần tạo ra sau khi thực hiện.

<p>Đánh giá</p>	<p>Đánh giá kết quả sản phẩm, tài liệu, phương pháp và hành vi học tập, làm việc nhóm trong WebQuest. Có thể kết hợp sử dụng các biên bản đã ghi trong quá trình thực hiện để đánh giá chính xác.</p> <p>Học sinh cần được tạo cơ hội suy nghĩ và tự đánh giá một cách có phê phán. Việc đánh giá tiếp theo do giáo viên thực hiện.</p>
<p>Kết luận</p>	<p>Tóm tắt lại kết quả đạt được, khuyến khích tinh thần học tập mở rộng, phát triển thêm những nội dung tương tự của học sinh.</p>

1.3. Ứng dụng của WebQuest

1.3.1. Mục đích sử dụng WebQuest

- WebQuest được thiết kế nhằm giúp người học **sử dụng thông tin** hơn là mất thời gian **tìm kiếm thông tin**.
- Giúp người học phát triển các kỹ năng phân tích, tổng hợp, đánh giá và sáng tạo (các kỹ năng tư duy bậc cao theo phân loại của Bloom)
- Mở rộng và đào sâu kiến thức cho học sinh. Học sinh nắm được kiến thức cốt lõi, phân tích, trình bày lại kiến thức theo cách riêng, có thể minh họa kiến thức, kỹ năng đã học được bằng một sản phẩm do chính học sinh làm ra.

1.3.2. Lợi ích khi sử dụng WebQuest

WebQuest khi được áp dụng hiệu quả sẽ mang lại những lợi ích thiết thực cho học sinh như sau:

- Giúp học sinh tiếp cận, giải quyết những vấn đề trong thế giới thực
- Phát triển kỹ năng hợp tác làm việc nhóm
- Phát triển tư duy phê phán
- Phát triển tư duy sáng tạo
- Hỗ trợ học tập liên môn

- Gây hứng thú cho người học
- Hướng đến việc đa dạng hóa học tập và trình bày
- WebQuest có thể được mô tả như phương pháp học tập E-Learning cho người mới bắt đầu. Không đòi hỏi nhiều kỹ năng lập trình của giáo viên và kiến thức lớn đối với học sinh.
- Học sinh được khuyến khích phát triển kỹ năng tóm tắt nội dung một chủ đề xác định và hiểu ý nghĩa của việc sử dụng các nguồn thông tin trên Internet.
- Tiết kiệm thời gian cho người học.

1.4.Những tiêu chí của bài WebQuest

Một bài WebQuest phải thỏa các tiêu chí sau:

- Các nhiệm vụ đưa ra cho học sinh trong bài tập WebQuest phải là các vấn đề lý thú, phức tạp, thách thức, là phiên bản thu nhỏ của các công việc mà người lớn đang thực hiện ngoài xã hội nhưng cũng phải vừa sức để các em học sinh có thể thực hiện được.
- Để có thể thực hiện được những yêu cầu của giáo viên trong WebQuest, học sinh phải vận dụng các kỹ năng tư duy ở mức cao như: tổng hợp, phân tích, giải quyết tình huống, sáng tạo và đưa ra quyết định chứ không chỉ đơn thuần là làm những bài tập đã có sẵn đáp án hay chỉ đọc bài rồi trả lời đúng sai.
- Một WebQuest phải sử dụng được các nguồn tư liệu phong phú trên Internet, nguồn thông tin phải dựa trên các thông tin liên quan đến nhiều lĩnh vực trong cuộc sống và được cập nhật thường xuyên.
- Trong điều kiện không có Internet trong trường, giáo viên có thể tải các trang Web này về sẵn trong máy tính hoặc sử dụng các nguồn tư liệu khác (Word, Excel, sách, báo chí,...). Điều quan trọng là các tư liệu này phải là các tư liệu “sống” chứ không phải chỉ là các bài giảng của giáo viên hay những bài đã được kiểm định kỹ càng, trình bày đã rõ ràng chi tiết như trong sách giáo khoa.

1.5.Thiết kế WebQuest

1.5.1. Chọn và giới thiệu chủ đề

Chủ đề cần phải có mối liên hệ rõ ràng với những nội dung trong chương trình dạy học. Chủ đề có thể là một vấn đề quan trọng trong xã hội, đòi hỏi học sinh phải tỏ rõ quan điểm. Quan điểm đó không thể được thể hiện bằng những câu trả lời “đúng” hoặc “sai” một cách đơn giản mà cần phải lập luận chặt chẽ trên cơ sở hiểu biết về chủ đề. Khi quyết định lựa chọn một chủ đề, cần trả lời được các câu hỏi sau:

- Chủ đề có phù hợp với chương trình, nội dung đào tạo không?
- Học sinh có hứng thú với chủ đề không?
- Chủ đề có gắn với tình huống, vấn đề thực tiễn không?
- Chủ đề có đủ lớn để tìm được tài liệu trên Internet không?
-

Sau khi đã chọn được chủ đề, cần mô tả chủ đề để giới thiệu với học sinh. Đề tài cần được giới thiệu ngắn gọn, dễ hiểu để học sinh có thể làm quen và tiếp cận dễ dàng.

1.5.2. Tìm nguồn thông tin

Giáo viên tìm kiếm các trang web có liên quan đến chủ đề, lựa chọn những trang thích hợp để đưa vào liên kết trong WebQuest. Giai đoạn này thường đòi hỏi nhiều thời gian, công sức. Bằng cách đó, người học sẽ được cung cấp các nguồn thông tin trực tuyến để áp dụng vào việc xử lý và giải quyết vấn đề. Những nguồn thông tin này được kết hợp trong tài liệu WebQuest hoặc có sẵn ở dạng các siêu liên kết tới các trang web bên ngoài.

Ngoài các trang web, còn có một số cách cung cấp nguồn thông tin khác như: các thông tin chuyên môn được cung cấp qua Email, đĩa CD hoặc các ngân hàng dữ liệu kỹ thuật số (ví dụ từ điển trực tuyến trong dạy học ngoại ngữ). Điều quan trọng là phải **nêu rõ nguồn tin** đối với từng nội dung công việc và trước đó các nguồn tin này phải được giáo viên **kiểm tra về chất lượng** để đảm bảo tài liệu đó là **đáng tin cậy**.

1.5.3. Xác định mục tiêu

- Cần xác định rõ ràng những mục tiêu, yêu cầu cần đạt được trong việc thực hiện WebQuest.
- Những yêu cầu cần phù hợp và học sinh có thể thực hiện được.

1.5.4. Xây dựng nhiệm vụ

Để đạt được mục đích của hoạt động học tập, học sinh cần phải giải quyết một nhiệm vụ hoặc một vấn đề có ý nghĩa và vừa sức. Vấn đề hoặc nhiệm vụ phải cụ thể hóa đề tài đã được giới thiệu. Nhiệm vụ học tập là thành phần trung tâm của WebQuest. Nhiệm vụ phải mang tính định hướng cho hoạt động của học sinh, cần tránh những nhiệm vụ theo kiểu ôn tập, tái hiện thuần túy.

Như vậy, xuất phát từ một vấn đề chung cần phải phát biểu những nhiệm vụ riêng một cách ngắn gọn và rõ ràng. Nhiệm vụ cần phong phú về **yêu cầu**, về **phương tiện** có thể áp dụng, các **dạng làm bài**. Thông thường, chủ đề được chia thành các tiểu chủ đề nhỏ hơn để từ đó xác định nhiệm vụ cho các nhóm khác nhau. Các nhóm cũng có thể có nhiệm vụ giải quyết vấn đề từ những góc độ tiếp cận khác nhau.

1.5.5. Thiết kế quá trình

Sau khi đã xác định nhiệm vụ của các nhóm học sinh, cần thiết kế tiến trình thực hiện WebQuest. Trong đó đưa ra những chỉ dẫn, hỗ trợ cho quá trình làm việc của học sinh. Nội dung của phần quá trình trong WebQuest thông thường gồm các thành phần chính là: chia nhóm làm việc, cung cấp yêu cầu chi tiết của nhiệm vụ, câu hỏi định hướng chỉ dẫn thực hiện nhiệm vụ, cung cấp nguồn thông tin hỗ trợ, yêu cầu sản phẩm tạo thành, hình thức nộp bài.

1.5.6. Thiết kế đánh giá

Giáo viên dựa vào những yêu cầu cụ thể trong phần tiến trình để đưa ra những tiêu chí đánh giá tương ứng. Những tiêu chí này sẽ giúp học sinh định hướng những công việc cần thực hiện và thực hiện như thế nào cho đạt, đồng thời cũng giúp các em tự đánh giá được những công việc các em đã thực hiện.

1.5.7. Trình bày trên trang Web

Sau khi đã chuẩn bị đầy đủ các nội dung trên, giáo viên sẽ dùng những nội dung đó để trình bày thành WebQuest. Để lập ra trang WebQuest, không đòi hỏi những kiến thức về lập trình và cũng không cần các công cụ phức tạp để thiết lập các trang HTML. Về cơ bản chúng ta có thể sử dụng chương trình Word và lưu dưới dạng .HTML thay vì lưu dạng .DOC. Cũng có thể sử dụng các chương trình điều hành Web, ví dụ như FrontPage, hay tham khảo các mẫu WebQuest có sẵn trên Internet. Trang WebQuest được đưa lên mạng nội bộ hoặc có thể đưa lên Internet để sử dụng.

1.5.8. Thực hiện WebQuest

Trang WebQuest hoàn chỉnh sẽ được triển khai thực hiện đến học sinh. Giáo viên có nhiệm vụ triển khai và theo dõi quá trình thực hiện của các em để có thể điều chỉnh, đôn đốc hay hỗ trợ kịp thời.

1.5.9. Đánh giá, sửa chữa, cải tiến

Việc đánh giá WebQuest để rút ra kinh nghiệm và sửa chữa cần có sự tham gia của học sinh, đặc biệt là những thông tin phản hồi của học sinh về việc trình bày cũng như quá trình thực hiện WebQuest. Có thể đặt ra cho học sinh những câu hỏi sau:

- Các em đã học được những gì?
- Các em thích và không thích những gì?
- Có những vấn đề, yêu cầu nào trong WebQuest làm các em khó hiểu không?
-

Chương 2. XÂY DỰNG HỆ THỐNG BÀI TẬP WEBQUEST HỖ TRỢ DẠY HỌC TIN HỌC TRUNG HỌC PHỔ THÔNG

2.1. Một số chủ đề trọng tâm có thể xây dựng WebQuest

2.1.1. Chương trình Tin học lớp 10 [1][4]

- Chủ đề 1: Thiết bị nhập xuất
- Chủ đề 2: Hệ điều hành
- Chủ đề 3: Soạn thảo văn bản
- Chủ đề 4: Mạng máy tính
- Chủ đề 5: Mạng LAN
- Chủ đề 6: Tính 2 mặt của Internet

2.1.2. Chương trình Tin học lớp 11 [2][5]

- Chủ đề 1: Chương trình đơn giản
- Chủ đề 2: Mảng một chiều
- Chủ đề 3: Kiểu xâu
- Chủ đề 4: Kiểu dữ liệu tệp
- Chủ đề 5: Chương trình con

2.1.3. Chương trình Tin học lớp 12 [3][6]

- Chủ đề 1: Giới thiệu Microsoft Access
- Chủ đề 2: Thao tác cơ bản trên bảng
- Chủ đề 3: Liên kết giữa các bảng
- Chủ đề 4: Biểu mẫu
- Chủ đề 5: Mã hóa dữ liệu

2.2. Ý tưởng kịch bản cho các chủ đề xây dựng WebQuest

Các chủ đề WebQuest được thiết kế dưới nhiều dạng dựa trên những ý tưởng kịch bản khác nhau. Những ý tưởng này được xây dựng căn cứ trên một số loại nhiệm vụ của WebQuest, bao gồm:

2.2.1. Viết bài luận

- **Chủ đề:** Soạn thảo văn bản – Tin học lớp 10
- **Ý tưởng:** Thông qua việc trình bày một bài viết về một chủ đề nhất định, học sinh rèn luyện, ôn tập lại những kỹ năng soạn thảo và định dạng văn bản, đồng thời phát huy tính sáng tạo trong trình bày văn bản sao cho đạt được yêu cầu về nội dung và tính thẩm mỹ.
- **Kịch bản:**
 - **Nhiệm vụ:** Viết bài luận về chủ đề “Vẻ đẹp Vịnh Hạ Long” để giới thiệu cho mọi người biết về danh lam thắng cảnh này
 - **Hình thức thực hiện:** Làm việc theo cá nhân
 - **Các bước thực hiện:**
 - + Chuẩn bị: Tìm hiểu các thông tin, sưu tầm hình ảnh đẹp của Vịnh Hạ Long.
 - + Thực hiện: Viết bài luận về chủ đề “Vẻ đẹp Vịnh Hạ Long” với những thông tin đã chuẩn bị ở trên. Dùng phần mềm soạn thảo văn bản bất kỳ để thực hiện việc soạn thảo nội dung và định dạng đoạn văn bản vừa tạo sao cho đẹp mắt và phù hợp với nội dung.
 - + Sản phẩm: Bài luận dài tối đa 2 trang A4, sản phẩm hoàn thành gửi về mail cho giáo viên 4 ngày sau khi nhận nhiệm vụ
 - **Những tiêu chí đánh giá:**
 - + Nội dung bài luận
 - + Hình thức trình bày văn bản (kỹ năng soạn thảo và định dạng văn bản)
 - + Lỗi chính tả
 - + Thời gian nộp bài
 - + Tính sáng tạo

2.2.2. Đóng kịch

- **Chủ đề:** Mạng máy tính – Tin học lớp 10

- **Ý tưởng:** Các em vào vai và viết lời thoại cho các nhân vật trong một vở kịch do giáo viên nêu ý tưởng kịch bản. Thông qua các nhân vật này các em sẽ tìm hiểu những nội dung liên quan đến bài học để trình bày trong tiết học.
- **Kịch bản:**
 - **Nhiệm vụ:** Học sinh vào vai những chuyên viên tư vấn mạng, nhân viên bán thiết bị truyền thông, chuyên viên thiết kế, quản trị mạng và ban quản trị một công ty mới thành lập đang có nhu cầu kết nối mạng cục bộ cho các phòng ban trong công ty. Ứng với mỗi vai trò các em sẽ tìm hiểu những kiến thức liên quan trong bài học: Mạng máy tính là gì, các thành phần mạng máy tính, tại sao các máy tính cần được kết nối với nhau, một số thiết bị truyền thông và chức năng của chúng, 3 kiểu kết nối máy tính cơ bản trong mạng, ưu nhược điểm của mỗi loại,... Sau khi tìm hiểu các em còn thực hiện đúng vai trò trong từng vai cụ thể: tư vấn, giới thiệu, trình bày,... Đồng thời các em sẽ tự viết lời thoại của vở kịch dựa trên diễn biến tiết học mà giáo viên đã vạch ra.
 - **Hình thức thực hiện:** Làm việc theo nhóm, lớp học chia thành 4 nhóm, mỗi nhóm từ 5- 8 học sinh
 - **Các bước thực hiện:**
 - Phân chia công việc cho từng nhóm:
 - + Nhóm 1: Đóng vai ban quản trị công ty mới thành lập. Xây dựng tình huống có vấn đề để thấy được sự cần thiết của việc kết nối mạng cho các máy tính
 - + Nhóm 2: Đóng vai chuyên viên tư vấn lĩnh vực mạng. Tìm hiểu khái niệm mạng máy tính, các thành phần mạng máy tính và tại sao các máy tính cần được kết nối với nhau thành mạng. Thiết kế slide để hỗ trợ việc tư vấn cho công ty A về vấn đề mạng máy tính. Dựa trên kịch bản tiến trình thực hiện trong tiết học, viết lời thoại cho nhóm diễn kịch với vai trò đã được phân công
 - + Nhóm 3: Đóng vai nhân viên bán thiết bị truyền thông mạng máy tính. Tìm hiểu một số thiết bị truyền thông của mạng máy tính (Hình ảnh,

chức năng, ...). Thiết kế slide gồm các hình ảnh, phân biệt chức năng một số thiết bị truyền thông thông dụng để giới thiệu cho công ty A với vai trò là nhân viên bán các thiết bị đó. Dựa trên kịch bản tiến trình thực hiện trong tiết học, viết lời thoại cho nhóm diễn kịch với vai trò đã được phân công.

+ Nhóm 4: Đóng vai các chuyên viên thiết kế, quản trị mạng. Tìm hiểu 3 kiểu kết nối máy tính trong mạng: Đặc điểm, các thành phần, ưu, nhược điểm của mỗi loại. Thiết kế slide để trình bày cho công ty A biết rõ về mỗi kiểu kết nối nhằm có sự lựa chọn phù hợp. Viết lời thoại cho vở kịch với vai trò tương ứng

- Thực hiện tiết học: Tiến hành tiết học theo tiến trình của vở kịch, các nhóm tự tổ chức thực hiện tiết học theo sự phân công của giáo viên và theo kịch bản đã chuẩn bị.

- **Những tiêu chí đánh giá:**

- + Nội dung bài học được phân công tìm hiểu cho từng nhóm
- + Hình thức trình bày slide PowerPoint
- + Nội dung lời thoại và diễn xuất cho vở kịch
- + Làm việc nhóm

2.2.3. Thực hiện các yêu cầu, bài tập, trả lời câu hỏi

- **Chủ đề:** Chương trình cơ bản, Kiểu xâu, Kiểu dữ liệu tệp – Tin học lớp 11; Thao tác cơ bản trên bảng – Tin học lớp 12
- **Ý tưởng:** Thông qua những câu hỏi, yêu cầu bài tập cụ thể, học sinh rèn luyện cách giải quyết bài toán, ôn tập những kiến thức liên quan của từng bài học tương ứng với bài tập đó.
- **Kịch bản:**
 - **Nhiệm vụ:** Trả lời các câu hỏi củng cố lý thuyết, thực hiện các bài tập do giáo viên yêu cầu.
 - **Hình thức thực hiện:** Làm việc theo cá nhân hoặc theo nhóm
 - **Các bước thực hiện:**

- + Củng cố lý thuyết: Học sinh dựa vào bài học, trả lời những câu hỏi củng cố do giáo viên soạn sẵn
- + Phân tích bài toán: Dựa vào yêu cầu của bài toán và những câu hỏi định hướng của giáo viên để phân tích những yêu cầu cụ thể của bài toán
- + Thực hiện yêu cầu: Thực hiện bài tập trên phần mềm tương ứng (Pascal, Access)
- **Những tiêu chí đánh giá:**
 - + Nội dung trả lời các câu hỏi củng cố
 - + Trả lời các câu hỏi định hướng ở mỗi bước
 - + File thực hiện chương trình
 - + Hình thức trình bày
 - + Làm việc nhóm

2.2.4. Tạo video (Internet)

- Chủ đề: Tính 2 mặt của Internet – Tin học lớp 10
- Ý tưởng: Tạo đoạn video có nội dung là những thông tin về mặt tích cực và tiêu cực của Internet do học sinh tự tìm hiểu, phân tích nhận định. Từ đó giúp các em bổ sung thêm các kiến thức cần thiết liên quan đến nội dung bài học.
- Kịch bản:
 - Nhiệm vụ: Tạo đoạn video bằng hình ảnh, có phụ đề minh họa về nội dung: mặt tiêu cực và tích cực của Internet.
 - Hình thức thực hiện: Làm việc theo nhóm từ 3 – 4 học sinh
 - Các bước thực hiện:
 - + Chuẩn bị: Tìm hiểu những ứng dụng tích cực và những ảnh hưởng tiêu cực của Internet dựa trên những câu hỏi định hướng của giáo viên. Suốt tìm những hình ảnh liên quan đến 2 nội dung trên để chuẩn bị thực hiện video

- + Thực hiện: Từ những nội dung đã tìm hiểu, những hình đã sưu tầm, thực hiện tạo đoạn video có phụ đề minh họa từ các phần mềm chuyên dụng như: Photostory, Proshow, ...
- + Chia sẻ: Video sau khi thực hiện sẽ upload lên YouTube, chia sẻ đường link cho các nhóm khác.
- Những tiêu chí đánh giá:
 - + Nội dung phần tìm hiểu mặt tiêu cực và tích cực của Internet
 - + Video sản phẩm
 - + Lỗi chính tả trong phần phụ đề
 - + Làm việc nhóm

2.2.5. Thuyết phục người khác

- Chủ đề: Hệ điều hành – Tin học lớp 10
- Ý tưởng: Học sinh đóng vai trò là những “nhà marketing” sẽ giới thiệu, quảng bá về hệ điều hành Windows và Linux để người bắt đầu dùng hệ điều hành sẽ có sự lựa chọn phù hợp.
- Kịch bản:
 - Nhiệm vụ: Tìm hiểu về hệ điều hành Windows và Linux để giới thiệu, thuyết phục người dùng lựa chọn, sử dụng hệ điều hành phù hợp.
 - Hình thức thực hiện: Làm việc theo 3 nhóm, mỗi nhóm 10 học sinh
 - Các bước thực hiện:
 - + Chuẩn bị: Tìm hiểu những thông tin về hệ điều hành Windows và Linux
 - + Trình bày thuyết phục người dùng: Sử dụng hình thức bất kỳ: ppt, video, poster, ... để giới thiệu cho người dùng về 2 hệ điều hành vừa tìm hiểu
 - + Đặt câu hỏi thách thức: Một nhóm dựa trên những câu hỏi định hướng để chuẩn bị các câu hỏi thách thức đặt ra cho 2 nhóm còn lại trả lời
 - + Sản phẩm: file word tìm hiểu nội dung, file trình bày thuyết phục người dùng, phần trình bày bằng lời của nhóm.

- Những tiêu chí đánh giá:
 - + Nội dung phần tìm hiểu hệ điều hành
 - + File trình diễn thuyết phục người dùng
 - + Phần trình bày giải đáp thắc mắc của người dùng
 - + Làm việc nhóm

2.2.6. Tự biết mình

- **Chủ đề:** Internet – Tin học lớp 10
- **Ý tưởng:** Học sinh dựa vào những nguồn thông tin mà giáo viên cung cấp để tìm hiểu và tự nhận định ra những mặt tích cực và những ảnh hưởng tiêu cực của Internet trong cuộc sống hiện đại. Các em sẽ trả lời những câu hỏi mang tính định hướng suy nghĩ cá nhân: Nhận ra điều đúng, sai, đề xuất giải pháp, cảm nhận và những hành động của bản thân trước những ảnh hưởng ngày càng sâu rộng của Internet.
- **Kịch bản:**
 - **Nhiệm vụ:** Trả lời những câu hỏi mang tính khám phá suy nghĩ của bản thân dựa trên những hiểu biết về chủ đề trên. Ví dụ:
 - ✓ Em biết gì về những hiểm họa trên Internet? Những hiểm họa này tác động như thế nào đến xã hội, đặc biệt là lứa tuổi thanh thiếu niên?
 - ✓ Đề xuất những biện pháp để phòng tránh những hiểm họa từ Internet?
 - ✓ Em đã sử dụng Internet như thế nào để phục vụ cuộc sống và học tập của bản thân em? Trước những tác động vừa tích cực vừa tiêu cực của Internet, em làm gì để có thể tận dụng tốt những lợi ích của Internet và không bị ảnh hưởng bởi những tiêu cực của nó?

2.2.7. Đóng vai (Mạng LAN, Access, Hệ điều hành)

- **Chủ đề:** Mạng LAN, Access, Hệ điều hành
- **Ý tưởng:** Học sinh vào vai những người thuộc những ngành nghề, chuyên môn khác nhau: kĩ thuật viên ngành mạng, chuyên viên marketing, hay nhà tư vấn phần mềm, ... để thực hiện những công việc ngoài thực tế như: thiết kế mạng LAN cho phòng máy trường THPT, quảng bá hệ điều hành

Windows và Linux, giới thiệu, tư vấn cho người dùng mới bắt đầu sử dụng phần mềm Access, ...

- **Kịch bản thực hiện:** Thiết kế những nhiệm vụ cụ thể tương ứng với từng vai trò mà học sinh đóng vai. Để đóng tốt vai trò của mình, học sinh cần tìm hiểu những kiến thức liên quan đến chủ đề dựa trên hệ thống câu hỏi định hướng của giáo viên. Ngoài những kiến thức chuyên môn thuộc lĩnh vực mà học sinh đóng vai, học sinh cần phải kết hợp những khả năng khác như: làm việc nhóm, khả năng diễn đạt, trình bày, thuyết phục, ...

2.2.8. Kết hợp liên môn (Soạn thảo văn bản – Môn địa lý, Mã hóa dữ liệu – Môn tiếng Anh)

- **Chủ đề:** Soạn thảo văn bản – Liên môn địa lý
- **Chủ đề:** Mã hóa dữ liệu – Liên môn tiếng Anh
- **Ý tưởng:** Kết hợp kiến thức chuyên môn của những môn học khác vào bài tập Tin học để làm phong phú và hấp dẫn thêm các chủ đề WebQuest. Học sinh kết hợp được kiến thức nhiều bộ môn sẽ thấy hứng thú với chủ đề hơn.
- **Kịch bản thực hiện:**

- **❖ Chủ đề: Soạn thảo văn bản**

Học sinh tìm hiểu những thông tin liên quan đến Vịnh Hạ Long: vị trí, địa hình, khí hậu, quang cảnh, ... đây là những kiến thức không thuộc lĩnh vực Tin học mà nghiêng về phân môn Địa lý. Học sinh kết hợp những kiến thức đó cũng với kỹ thuật soạn thảo văn bản của môn Tin học để tạo thành một bài luận theo yêu cầu

- **❖ Chủ đề: Mã hóa dữ liệu**

Học sinh tìm những câu thành ngữ, tục ngữ bằng tiếng Anh – thuộc phân môn tiếng Anh, sau đó dùng những quy tắc mã hóa – thuộc môn Tin học - đã học để mã hóa những thông tin vừa tìm được. Sau đó, nhóm khác sẽ thực hiện việc giải mã những thông tin đó.

2.3.Demo một số chủ đề WebQuest

2.3.1. Chương trình Tin học lớp 10

- Chủ đề 2: *Hệ điều hành*

WebQuest



Hệ điều hành

Chủ đề

Hệ điều hành

- **Mô tả:** Học sinh đóng vai trò là những “nhà marketing” sẽ giới thiệu, quảng bá về hệ điều hành Windows và Linux để người bắt đầu dùng hệ điều hành có sự lựa chọn phù hợp.
- **Lựa tuổi áp dụng:** Học sinh lớp 10 sau khi học xong **bài 13: Một số hệ điều hành thông dụng**
- **Thời gian thực hiện:** bài tập về nhà sau tiết học
- **Từ khóa:** hệ điều hành, Operating system, Windows, Linux, ...

Giới thiệu

Các em vừa được giới thiệu về một số hệ điều hành thông dụng: MS-DOS, Windows, UNIX, Linux. Hiện nay, 2 hệ điều hành được sử dụng phổ biến là Windows và Linux. Các em sẽ có cơ hội tìm hiểu rõ hơn về 2



hệ điều hành này thông qua vai trò marketing cho Windows và Linux để giới thiệu cho người dùng đang có nhu cầu lựa chọn một hệ điều hành thích hợp cho máy tính của họ.

Nhiệm vụ



Trong bài tập này, các em sẽ vào vai những nhà quảng bá cho hệ điều hành Windows và Linux. Các em sẽ được chia thành 2 nhóm, mỗi nhóm sẽ tìm hiểu và giới thiệu về một hệ điều hành được giao. Mỗi nhóm có nhiệm vụ làm thế nào để thuyết phục người dùng tin tưởng và lựa chọn sử dụng hệ điều hành của nhóm mình. Để làm được điều đó, ngoài việc tìm hiểu về hệ điều hành của nhóm mình thì các em phải biết một số đặc điểm, những ưu, nhược điểm của hệ điều hành nhóm bạn để có thể có sự so sánh từ đó sẽ có sự thuyết phục cao hơn

Quá trình



- **Tổ chức nhóm:** Giáo viên chia 3 nhóm và phân nhiệm vụ như sau:
 - **Nhóm 1** (10 HS): Giới thiệu và thuyết phục người dùng sử dụng hệ điều hành Windows
 - **Nhóm 2** (10HS): Giới thiệu và thuyết phục người dùng sử dụng

hệ điều hành Linux

- **Nhóm 3** (những HS còn lại): Đóng vai trò người dùng cần được tư vấn để lựa chọn hệ điều hành phù hợp

- **Nhiệm vụ mỗi nhóm:**

- **Nhóm 1:**

➤ Tìm hiểu về hệ điều hành Windows:

- **Câu hỏi định hướng:**

Câu 1: Giới thiệu sơ lược về lịch sử hình thành, phát triển?

Câu 2: Những đặc trưng chung của Windows?

Câu 3: Những đặc điểm nổi bật của Windows?

Câu 4: Những chức năng nổi bật của phiên bản mới nhất?

Câu 5: Tính đến nay, phiên bản nào của hệ điều hành Windows được xem là thành công, có tính ổn định và sự tồn tại lâu nhất? Tại sao?

Câu 5: Hiện nay, tình hình sử dụng hệ điều hành Windows như thế nào trên thế giới và ở Việt Nam? Tại sao lại như vậy?

Câu 6: Hiện nay, có hệ điều hành nào có khả năng cạnh tranh với Windows không? Sự khác biệt của hệ điều hành này với Windows (về tính năng, giao diện, giá thành, ...)? Theo em thì có khả năng, Windows sẽ mất đi vị trí dẫn đầu trong tương lai không? Tại sao?

- ❖ **Tài liệu tham khảo:**

- Lịch sử phát triển:

<http://vnexperts.net/bai-viet-ky-thuat/windows/869-nhin-li-lch-s-tin-hoa-ca-hh-windows.html>

http://www.quantrimang.com.vn/hedieuhanh/windows/59098_Lich-su-ve-he-dieu-hanh-Windows-cua-Microsoft.aspx

- Giới thiệu Windows:

http://www.ktct.window.to.nstempintl.com/LapTrinhC/chapter01_02.htm

- Đặc trưng Windows:

<http://www.scribd.com/doc/74775792/1/%C4%90%E1%BA%B7c-tr%C6%B0ng-c%E1%BB%A7a-Windows>

- Những đối thủ của Windows:

<http://www.nttc.vn/noiDung.aspx?mcdql=10&msbvcx=156>

- Tương lai của Windows:

<http://thegioivitinh.wordpress.com/2011/11/28/t%C6%B0%C6%A1ng-lai-cho-windows/>

- Kho ứng dụng của Windows 8:

<http://www.youtube.com/watch?v=Gb0o-cGcoj4>

- Giới thiệu về Windows 8:

http://www.youtube.com/watch?v=WaI9co_VgFQ

➤ **Trình bày thuyết phục người dùng:**

- ✓ Các em sử dụng **hình thức trình bày** bất kì: PowerPoint, phim ảnh, poster, ... để giới thiệu cho người dùng về hệ điều hành Windows.
- ✓ Chọn ra 2, 3 bạn để trả lời các thắc mắc của nhóm người dùng về hệ điều hành của nhóm.

- **Nhóm 2:**

➤ **Tìm hiểu về hệ điều hành Linux:**

● **Câu hỏi định hướng:**

Câu 1: Giới thiệu sơ lược về lịch sử hình thành, phát triển?

Câu 2: Những đặc trưng chung của Linux?

Câu 3: Những đặc điểm nổi bật của Linux?

Câu 4: Những phiên bản hệ điều hành nổi bật dựa trên nhân Linux?

Câu 5: Hiện nay, tình hình sử dụng hệ điều hành Linux trên thế giới và ở Việt Nam như thế nào? Tại sao lại như vậy?

Câu 6: Những tính năng nổi bật nào của Linux khác biệt so với Windows? Trong tương lai, Linux có phát triển nữa không và phát triển như thế nào? Tại sao?

Câu 7: Có lời khuyên rằng, nên lựa chọn Linux thay thế cho Windows. Theo em, lời khuyên này có hợp lý và thuyết phục không? Tại sao?

❖ **Tài liệu tham khảo:**

- Lịch sử phát triển:

http://www.youtube.com/watch?v=UQ2ZyM_4t0Y

- Giới thiệu Linux xem [ở đây](#)

http://armlinux.info/index.php/mod-article/type-news/task-view/cate_id-73/id-384/GIOI-THIEU-HE-DIEU-HANH-LINUX-HE-THONG-NHUNG.html

- Ưu điểm của Linux: <http://hedieuhanh.forumvi.net/t1911-topic>

- Các bản phân phối chính của Linux:

<http://www.vn-zoom.com/f315/can-ban-ve-cac-he-dieu-hanh-linux-va-nhung-ban-cap-nhat-moi-nhat-401108.html>

- Lý do chuyển sang dùng Linux:

<http://www.ictnews.vn/home/Phan-mem/16/10-li-do-chuyen-sang-Linux-ngay-nam-2012/99463/index.ict>

- Những chức năng Windows 8 “vay mượn” của Linux:

<http://www.tinmoi.vn/8-tinh-nang-windows-8-vay-muon-cua-linux-02767145.html>

- 10 tính năng nổi bật so với Windows:

http://tuvantinhoc1088.com/index.php?option=com_content&view=article&id=2639:10-dieu-linux-lam-tot-hon-windows&catid=312:bn-c-vit&Itemid=85

➤ **Trình bày thuyết phục người dùng:**

- ✓ Các em sử dụng **hình thức trình bày** bất kì: PowerPoint, phim ảnh, poster, ... để giới thiệu cho người dùng về hệ điều hành Linux.
- ✓ Chọn ra 2, 3 bạn để trả lời các thắc mắc của nhóm người dùng về

hệ điều hành của nhóm.

- **Nhóm 3:** Dựa vào bộ câu hỏi định hướng của 2 nhóm trên để soạn ra những câu hỏi phù hợp, những thắc mắc liên quan đến 2 hệ điều hành được giới thiệu. Những câu hỏi, thắc mắc đó sẽ được nhóm 1, 2 giải đáp. Để có thể đặt câu hỏi chính xác, các em cũng cần dựa vào những câu hỏi định hướng phía trên, tìm hiểu sơ nét về 2 hệ điều hành Windows và Linux.
 - **Sản phẩm:**
- **File word:** Nội dung tìm hiểu về các hệ điều hành (Trả lời các câu hỏi định hướng)
- **File trình diễn** giới thiệu hệ điều hành (ppt, video, poster, ...)
⇒ Nộp qua mail cho giáo viên trước buổi báo cáo trên lớp 1 ngày
- Phần trình bày của nhóm khi thuyết phục người dùng sử dụng hệ điều hành của nhóm mình

Đánh giá

Đây là những tiêu chí đánh giá cho những nhiệm vụ mà các em thực hiện:

	Chưa đạt C	Trung bình B	Khá A	Tốt A+	Tổng điểm
Tìm hiểu hệ điều hành	Sai nội dung, nội dung sơ sài, thiếu trên 4 câu	Tìm hiểu chưa đầy đủ, thiếu từ 3-4 câu	Nội dung tốt. Thiếu tối đa 2 câu	Hoàn thành đầy đủ, chính xác nội dung	4
File trình diễn thuyết phục người dùng	Trình bày câu thả, không hợp lý, khó nhìn. Hình ảnh sử dụng không phù hợp với nội dung	Một số hình ảnh không phù hợp. Trình bày còn khó nhìn, khó hiểu	Trình bày tương đối rõ ràng, nội dung khá tốt, hình ảnh hợp lý.	Trình bày tốt, dễ nhìn, hấp dẫn thu hút người xem.	3
Phần trình bày giải đáp thắc mắc của người dùng	Trả lời lủng củng, không đúng trọng tâm câu hỏi, không giải đáp được các thắc mắc, không có tính thuyết phục.	Trả lời được một số câu hỏi của người dùng, tuy nhiên chưa thật sự thuyết phục	Phần trình bày tương đối tốt về nội dung, đã có sự thuyết phục đối với người dùng	Trình bày tốt, có sự thuyết phục, khéo léo, tạo được cảm tình đối với người nghe	2
Làm việc nhóm	2 thành viên không tham gia làm việc hoặc làm việc không tích cực.	1 thành viên không tham gia làm việc hoặc thiếu tích cực	Phân công tốt nhưng phối hợp chưa thật sự hiệu quả	Phân công tốt, phối hợp làm việc hiệu quả, tích cực.	1

Kết luận



Các em vừa hoàn thành việc tìm hiểu và thực hiện tốt vai trò người quảng bá, giới thiệu cho 2 hệ điều hành nổi tiếng: Windows và Linux. Dựa trên những hiểu biết đó, các em có thể tìm hiểu thêm một số hệ điều hành mới được phát triển hiện nay để từ đó có sự lựa chọn phù hợp cho riêng mình. Chúc các em thành công!!!

2.3.2. Chương trình Tin học lớp 11

- Chủ đề 5: *Chương trình con*

WebQuest



Chương trình con

Chủ đề

Chương trình con

- **Mô tả:** Học sinh thực hiện việc giải bài toán phân số bằng cách viết chương trình có sử dụng chương trình con.
- **Lựa tuổi áp dụng:** Học sinh lớp 11 sau khi học xong bài 17- 18:
Chương trình con
- **Thời gian thực hiện:** 1 tiết thực hành trên phòng máy
- **Từ khóa:** bài toán phân số, chương trình con

<p>Giới thiệu</p>	 <p>Với những bài toán phức tạp, mỗi bài toán được chia thành các bài toán nhỏ hơn, có thể giao cho nhiều người thực hiện. Để giải bài toán trên máy tính có thể phân chia chương trình (chương trình chính) thành các khối (module), mỗi khối bao gồm các lệnh giải 1 bài toán con nào đó. Mỗi khối lệnh như vậy sẽ được xây dựng thành một chương trình con. Những nội dung liên quan đến chương trình con, cách thực hiện và sử dụng các em đã được học qua bài 17, 18, chương trình Tin học lớp 11. Bây giờ các em sẽ sử dụng những kiến thức đó để giải quyết một bài toán cụ thể nào!</p>
<p>Nhiệm vụ</p>	 <p>Bài toán: Hãy viết chương trình nhập vào phân số, thực hiện cộng, trừ, nhân, chia hai phân số, hiển thị kết quả ra màn hình phân số đã rút</p>

gọn về phân số tối giản.

Dựa vào yêu cầu bài toán ta thấy, bài toán có thể phân thành 3 bài toán nhỏ hơn bao gồm: bài toán nhập phân số từ bàn phím, xuất phân số ra màn hình; thực hiện cộng, trừ, nhân, chia phân số; rút gọn phân số.

Trong bài tập này, các em sẽ làm việc theo nhóm, các bạn trong nhóm cùng giải quyết 1 bài toán con trong bài toán phân số. Mỗi bài toán con đó sẽ được xây dựng thành một chương trình con, sau đó chương trình chính giải quyết bài toán phân số sẽ được xây dựng từ các chương trình con này.

Quá trình



- ❖ **Chia nhóm:** Giáo viên chia 4 nhóm ngẫu nhiên, mỗi nhóm 5 học sinh. Trong mỗi nhóm các em cử ra 1 bạn thư kí để ghi chép lại những nội dung cần thiết: nội dung trả lời các câu hỏi định hướng, chương trình thực hiện yêu cầu của nhóm, phân công nhiệm vụ, lưu ý, ... Tất cả lưu trong file word sẽ được nộp lại vào cuối giờ.
- ❖ **Nhiệm vụ mỗi nhóm:** Viết chương trình con giải quyết từng phần của bài toán theo phân công sau:

Nhóm	1	2	3	4
Nhiệm vụ	Nhập và xuất phân số	Cộng, trừ, nhân, chia 2 phân số	Rút gọn phân số	Chương trình chính (Hoàn chỉnh chương trình)

- ❖ **Bước 1:** Xác định đầu vào, đầu ra bài toán
 - Các nhóm cùng nhau xác định input, output của bài toán?
- ❖ **Bước 2:** Mô tả đối tượng phân số
 - Các nhóm cùng thực hiện những câu hỏi sau:
 1. Phân số gồm những thành phần nào? Để mô tả đối tượng phân số nên dùng kiểu dữ liệu nào?
 2. Hãy thực hiện việc định nghĩa kiểu dữ liệu đó cho đối tượng phân số (PhanSo)?
- ❖ **Bước 3:** Các nhóm 1, 2, 3 thực hiện việc viết các chương trình con giải quyết các bài toán theo phân công ở trên.
 - **Nhóm 1:** Viết chương trình con để nhập phân số từ bàn phím và xuất phân số ra màn hình
 - Để thực hiện, các em cần trả lời các câu hỏi mang tính gợi ý, định hướng sau:
 1. Nêu khái niệm, cấu trúc của hàm (Function) và thủ tục (Procedure)? Chương trình con thực hiện thao tác nhập, xuất được viết theo hàm (Function) hay thủ tục (Procedure)?
 2. Trong yêu cầu của nhóm cần thực hiện bao nhiêu hàm và thủ tục?
 3. Để thực hiện yêu cầu của nhóm, trong mỗi hàm hay thủ tục được viết có sử dụng biến cục bộ không? Nếu có hãy khai báo biến đó?
 4. Nhập phân số từ bàn phím gồm nhập những thành phần nào? Câu lệnh thực hiện thao tác đó? Có cần sử dụng tham số hình thức ở đây không? Tham số hình thức có kiểu dữ liệu gì?
 5. Xuất phân số ra màn hình gồm xuất những thành phần nào? Câu lệnh thực hiện thao tác đó? Có cần sử dụng tham số hình thức ở đây không? Tham số hình thức có kiểu dữ liệu gì? Dùng cấu trúc câu lệnh nào để khi người dùng nhập mẫu số bằng 0 thì phân số không được xuất ra mà thay bằng câu thông báo: “Phan so nhap khong hop le vi co mau bang 0!”
 6. Thực hiện việc viết chương trình trên giấy, sau đó thực hiện trên

phần mềm Turbo Pascal hoặc Free Pascal?

✓ Sau khi thực hiện, lưu chương trình có tên **CT_NhapXuat.pas** và chuyển sang cho nhóm 4.

• **Nhóm 2:** Viết chương trình thực hiện cộng, trừ, nhân, chia phân số

- Để thực hiện, các em cần trả lời các câu hỏi mang tính gợi ý, định hướng sau:

1. Chương trình thực hiện cộng, trừ, nhân, chia phân số được viết dưới dạng hàm hay thủ tục? Nếu viết dưới dạng hàm thì cần bao nhiêu hàm?

2. Trong mỗi hàm có sử dụng tham số hình thức không? Tham số này có kiểu dữ liệu gì?

3. Kiểu dữ liệu của giá trị mà các hàm trả về là gì?

4. Công thức tính tổng, hiệu, nhân, chia phân số?

5. Thực hiện việc viết các chương trình con hoàn chỉnh trên giấy và thực hiện trên phần mềm Turbo Pascal hoặc Free Pascal?

✓ Sau khi thực hiện, lưu chương trình có tên: **CT_TinhToan.pas** và chuyển sang cho nhóm 4.

• **Nhóm 3:** Viết chương trình rút gọn phân số có sử dụng hàm tính UCLN.

- Để thực hiện, các em cần trả lời các câu hỏi mang tính gợi ý, định hướng sau:

1. Nhắc lại cách thực hiện rút gọn phân số đã học trong Toán học? Để thực hiện được rút gọn phân số cần có giá trị nào?

2. Nhắc lại thuật toán tìm UCLN? Viết hàm tìm UCLN?

3. Thao tác rút gọn phân số nên viết dưới dạng hàm hay thủ tục? Có sử dụng tham số hình thức không? Tham số này có kiểu dữ liệu gì? Nếu sử dụng hàm thì giá trị trả về của hàm có kiểu dữ liệu gì?

4. Thao tác rút gọn phân số có gọi đến hàm UCLN không? Công thức tính tử số và mẫu số của phân số rút gọn?

5. Thực hiện việc viết chương trình con hoàn chỉnh trên giấy và thực

hiện trên phần mềm Turbo Pascal hay Free Pascal?

✓ Sau khi thực hiện, lưu chương trình có tên: CT_RutGonPS.pas và chuyển sang cho nhóm 4.

• **Nhóm 4: Xây dựng chương trình chính từ những chương trình con**

- Nhóm 4, sau khi nhận các chương trình con do các nhóm khác thực hiện, có nhiệm vụ copy những đoạn chương trình con đó vào chương trình chính, đặt ở vị trí thích hợp và hoàn thành chương trình giải quyết bài toán. Sau đây là một số câu hỏi định hướng cụ thể những công việc cần thực hiện:

1. Khai báo các biến cần thiết sử dụng trong chương trình, các biến lưu trữ kết quả thực hiện các yêu cầu của bài toán: tính cộng, trừ, nhân, chia phân số, rút gọn phân số kết quả. Các biến này có kiểu dữ liệu gì?

2. Chương trình chính gồm những thao tác nào? Gọi lại những chương trình con (hàm / thủ tục) nào? Trước khi thực hiện các phép toán(cộng, trừ, nhân, chia) với phân số cần thực hiện thao tác nào?

3. Hoàn thành chương trình trên phần mềm Turbo Pascal hoặc Free Pascal.

4. Sau khi hoàn thành chương trình, lưu chương trình có tên: CT_PhanSo.pas và thực hiện chương trình với các bộ dữ liệu sau:

Tử số	Mẫu số
4	9
6	0
3	34

✓ Ghi lại các kết quả hiển thị trên màn hình.

❖ **Tài liệu tham khảo:**

✓ Lập trình Pascal căn bản:

<http://www.mediafire.com/?91yxnz78bff>

- ✓ Căn bản về ngôn ngữ Pascal:
<http://www.scribd.com/doc/261290/C-bn-v-ngon-ng-Pascal>
[Giáo trình Pascal căn bản](#)
- ✓ Giáo trình – Bài tập Pascal:
<http://www.scribd.com/doc/5945260/Giao-Trinh-Bai-Tap-Pascal>
- ✓ Chương trình con trong Pascal:
http://beta.wikiversity.org/wiki/Ch%C6%B0%C6%A1ng_tr%C3%ACnh_con_trong_Pascal
<http://CTCon-Pascal.notlong.com>
- ✓ Một số bài tập có sử dụng chương trình con:
<https://sites.google.com/site/ngo2uochung/courses/pascal-chuong-trinh-con>
- **Sản phẩm:**
 - **File word:** Gồm 2 file được đặt tên và có nội dung như sau
 - + **Nhom01_ND:** Trả lời những câu hỏi gợi ý, chương trình Pascal trên giấy
 - + **Nhom01_PhanCong:** Ghi rõ nhiệm vụ của các thành viên trong nhóm, mức độ hoàn thành
 - **File source chương trình:** Đã yêu cầu cụ thể cho từng nhóm ở các bước trên
 - ⇒ Tất cả các file được đặt trong thư mục có tên: **Nhom01_CTCon**, nén lại thành file **.RAR** và nộp qua mail cho giáo viên sau tiết học.

Đánh giá

Đây là những tiêu chí đánh giá cho những nhiệm vụ mà các em thực hiện:

	Chưa đạt C	Trung bình B	Khá A	Tốt A+	Tổng điểm
Nội dung trả lời các câu hỏi trên file word	Làm sai hoặc chưa hoàn chỉnh trên 70% nội dung	Thực hiện đúng 50-60% yêu cầu	Thực hiện được 70 – 80% yêu cầu	Hoàn thành tốt 90-100% yêu cầu	3
Chương trình hoàn chỉnh	Chương trình mắc lỗi cú pháp không thực hiện được	Không mắc lỗi cú pháp. Thực hiện được 50% yêu cầu	Không mắc lỗi cú pháp. Thực hiện được 80% yêu cầu	Thực hiện tốt tất cả các yêu cầu trong chương trình	5
Điểm trình bày khi viết chương trình	Các dòng lệnh viết liền nhau ra, vô tùy tiện, khó đọc.	Một số dòng lệnh khó đọc vì ra, vô tùy tiện	Trình bày tương đối tốt, xuống dòng hợp lý.	Trình bày tốt, dễ đọc, dễ chỉnh sửa	1
Làm việc nhóm	Có trên 2 bạn không tham gia hoạt động tích cực	Có 2 bạn còn làm việc riêng, thiếu tích cực	Thiếu sự phối hợp tốt giữa các thành viên	Phân chia công việc hợp lý, cộng tác nhóm tốt	1

Kết luận



Các em vừa ứng dụng chương trình con vào giải quyết một bài toán cụ thể. Qua đó các em đã thấy được sự phân chia bài toán thành các bài toán

nhỏ hơn để giải quyết, có sự phân chia công đoạn khi viết chương trình. Một chương trình chính sẽ được xây dựng từ những chương trình con nên sẽ dễ dàng hiệu chỉnh, cải tiến, ... Thấy được lợi ích, vai trò của chương trình con rồi, các em nên thường xuyên ứng dụng vào giải quyết các bài toán để đạt được hiệu quả tốt nhất. Chúc các em thành công!

2.3.3. Chương trình Tin học lớp 12

- Chủ đề 5: Mã hóa dữ liệu



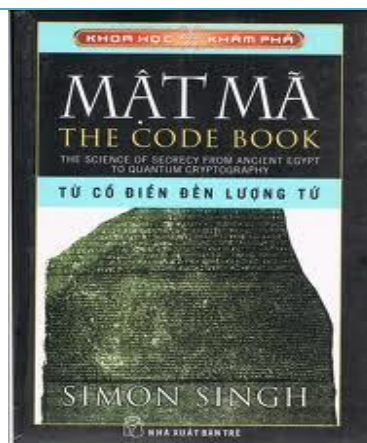
Mã hóa dữ liệu

Chủ đề

Mã hóa dữ liệu

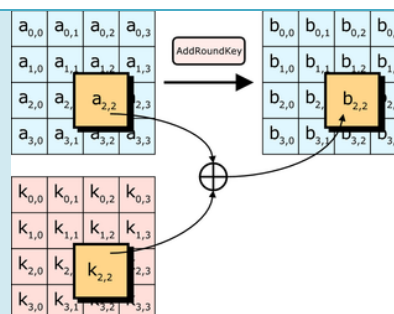
- **Mô tả:** Học sinh tìm hiểu thêm về mã hóa dữ liệu và rèn luyện việc mã hóa, giải mã dữ liệu bằng một số phương pháp mã hóa cổ điển.
- **Lứa tuổi áp dụng:** Học sinh lớp 12 sau khi học xong **bài 13: Bảo mật thông tin trong các hệ CSDL.**
- **Thời gian thực hiện:** bài tập về nhà sau tiết học
- **Từ khóa:** mã hóa thông tin, mã hóa vòng tròn, mã hóa hoán vị đơn giản, mã hóa cổ điển, ...

Giới thiệu



Các em vừa được giới thiệu về một số giải pháp bảo mật thông tin trong các hệ CSDL. Như các em đã biết, các thông tin quan trọng và nhạy cảm thường được lưu trữ dưới dạng mã hóa để giảm khả năng rò rỉ. Có nhiều cách mã hóa khác nhau. Bài tập này nhằm giúp các em làm quen với vấn đề mã hóa dữ liệu và có cơ hội được thực hành việc mã hóa, giải mã bằng một số phương pháp mã hóa cổ điển đơn giản. Các em hãy cùng thực hiện bài tập này nhé!

Nhiệm vụ



Trong bài tập này, các em sẽ được chia thành 2 nhóm, cùng tìm hiểu về 2 phương pháp mã hóa cổ điển: mã hóa vòng tròn và mã hóa hoán vị đơn giản. Mỗi nhóm sẽ luân phiên thực hiện việc mã hóa và giải mã. Dữ liệu dùng để thực hiện việc mã hóa là những câu thành ngữ, tục ngữ Việt Nam bằng tiếng Anh hoặc những câu châm ngôn tiếng Anh có ý nghĩa giáo dục về tình bạn, tình yêu, lối sống, ...

Quá trình



- **Tổ chức nhóm** : Giáo viên chia 2 nhóm ngẫu nhiên, mỗi nhóm 10 học sinh làm việc độc lập với nhau.
- **Nhiệm vụ mỗi nhóm:**
 - 1) **Bước 1: Mã hóa dữ liệu**
 - **Nhóm 1:**
 - Tìm hiểu về phương pháp mã hóa vòng tròn, thực hiện việc mã hóa 5 câu thành ngữ, tục ngữ, châm ngôn tiếng Anh bằng phương pháp vừa tìm hiểu.
- **Câu hỏi định hướng:**
 - Câu 1:** Phân biệt bản rõ, bản mã? Khóa K có cần trong quá trình giải mã không? Vì sao?
 - Câu 2:** Nêu những hiểu biết của em về phương pháp mã hóa theo quy tắc vòng tròn?
 - Câu 3:** Cách mã hóa dữ liệu bằng phương pháp mã hóa theo quy tắc vòng tròn?
- ❖ **Tài liệu tham khảo:**
 - ✓ Tài liệu bảo mật thông tin:
 - Download [ở đây](#)
 - <http://diendandaihoc.vn/Download.asp...Rn6vxvww%3d%3d>
 - ✓ Thành ngữ tiếng Anh:
 - <http://www.dethi.com/vi/modules.php?name=News&op=viewst&sid=4683>
 - http://www.assac.edu.vn/index.php?option=com_content&view=

<http://hoctienganh.net.vn/thanh-ngu-tieng-anh-ve-tinh-ban/>
<http://hslk.info/forum/ngoai-ngu/thanh-ngu-tieng-anh-ve-tinh-ban/t709.html>

- **Nhóm 2:**

- Tìm hiểu về phương pháp mã hóa hoán vị đơn giản, thực hiện việc mã hóa 5 câu thành ngữ, tục ngữ, châm ngôn tiếng Anh bằng phương pháp vừa tìm hiểu.

- **Câu hỏi định hướng:**

Câu 1: Phân biệt mã hóa và giải mã?

Câu 2: Nêu những hiểu biết của em về phương pháp mã hóa hoán vị đơn giản?

Câu 3: Cách mã hóa dữ liệu bằng phương pháp mã hóa theo quy tắc vòng tròn?

- ❖ **Tài liệu tham khảo:**

- ✓ Tài liệu bảo mật thông tin:

Download [ở đây](#)

<http://diendandaihoc.vn/Download.asp...Rn6vxvww%3d%3d>

- ✓ Thành ngữ, tục ngữ tiếng Anh:

<http://www.tienganh.com.vn/vi/modules.php?name=News&op=vi-ewst&sid=7833>

<http://www.go.vn/diendan/showthread.php?596325-Nhung-cau-tuc-ngu-bang-tieng-Anh>

<http://aie.edu.vn/forum/xembai viet.asp?TID=5649>

- **Chú ý:** 2 nhóm sau khi hoàn thành bước 1 sẽ trao đổi dữ liệu đã được mã hóa (bản mã) cho nhau để thực hiện tiếp bước 2

2) Bước 2: Giải mã dữ liệu

- **Nhóm 1:** Tìm hiểu về cách thức giải mã của quy tắc mã hóa đơn

giản và thực hiện việc giải mã những bản mã của nhóm 2 đã hoàn thành ở bước 1.

Câu hỏi định hướng:

Câu 1: Quy tắc giải mã của phương pháp mã hóa hoán vị đơn giản và những lưu ý khi thực hiện việc giải mã dữ liệu được mã hóa bằng phương pháp này?

Câu 2: Thực hiện việc giải mã dữ liệu do nhóm 2 cung cấp

- **Nhóm 2:** Tìm hiểu về cách thức giải mã của quy tắc mã hóa vòng tròn, thực hiện việc giải mã những bản mã của nhóm 1 đã hoàn thành ở bước 1.

Câu hỏi định hướng:

Câu 1: Quy tắc giải mã của phương pháp mã hóa vòng tròn và những lưu ý khi thực hiện việc giải mã dữ liệu được mã hóa bằng phương pháp này?

Câu 2: Thực hiện việc giải mã dữ liệu do nhóm 1 cung cấp

▪ **Sản phẩm:**

- **File word:** Gồm 3 file được đặt tên và có nội dung như sau
 - + **Nhom01_ND:** Trình bày những nội dung tìm hiểu được dựa vào những câu hỏi định hướng ở mỗi bước. Cuối file là bảng phân công nhiệm vụ các thành viên trong nhóm
 - + **Nhom01_MaHoa:** Trình bày kết quả của **bước 1** (mã hóa dữ liệu) gồm: bản rõ, bản mã, khóa k
 - + **Nhom01_GiaiMa:** Trình bày kết quả của **bước 2** (giải mã dữ liệu) gồm: bản mã, khóa k, bản rõ
- ⇒ Nộp qua mail cho giáo viên chậm nhất là **1 tuần** sau khi bài tập được triển khai

Đánh giá

Đây là những tiêu chí đánh giá cho những nhiệm vụ mà các em thực hiện:

	Chưa đạt C	Trung bình B	Khá A	Tốt A+	Tổng điểm
Phương pháp mã hóa dữ liệu Nhom_ND	Sai nội dung, nội dung sơ sài, thiếu trên 2 câu	Tìm hiểu chưa đầy đủ, thiếu từ 1- 2 câu	Hoàn thành số câu nhưng chưa hoàn chỉnh nội dung	Hoàn thành đầy đủ, chính xác nội dung	3
Kết quả thực hiện bước 1 Nhom_MaHoa	Thực hiện thiếu hoặc chưa hoàn chỉnh trên 3 câu thành ngữ	Thực hiện đúng 3 câu thành ngữ	Thực hiện đúng 4 câu thành ngữ.	Thực hiện tốt 5 câu thành ngữ	3
Kết quả thực hiện bước 2 Nhom01_GiaiMa	Thực hiện thiếu hoặc chưa hoàn chỉnh trên 3 câu thành ngữ.	Thực hiện đúng, chính xác 3 câu thành ngữ	Thực hiện đúng, chính xác 4 câu thành ngữ.	Thực hiện tốt 5 câu thành ngữ như yêu cầu	3
Làm việc nhóm	4 trong các thành viên không tham gia làm việc hoặc làm việc không tích cực.	3 trong các thành viên không tham gia làm việc hoặc thiếu tích cực làm việc trong nhóm	Có sự phân công công việc giữa các thành viên trong nhóm, nhưng đôi khi phối hợp chưa thật sự hiệu quả	Có sự phân công tốt giữa các thành viên, phối hợp làm việc hiệu quả, tích cực.	1

Kết luận



Các em vừa hoàn thành việc tìm hiểu và có cơ hội thực hành việc mã hóa, giải mã dữ liệu theo 2 phương pháp mã hóa cổ điển đơn giản nhất. Nếu các em thực sự hứng thú và quan tâm đến vấn đề mã hóa dữ liệu thì hãy tự mình khám phá thêm một số cách mã hóa khác nhé! Chúc các em có những khám phá bổ ích, thú vị!

Tham khảo:

- ✓ Tài liệu bảo mật thông tin:

Download [ở đây](#)

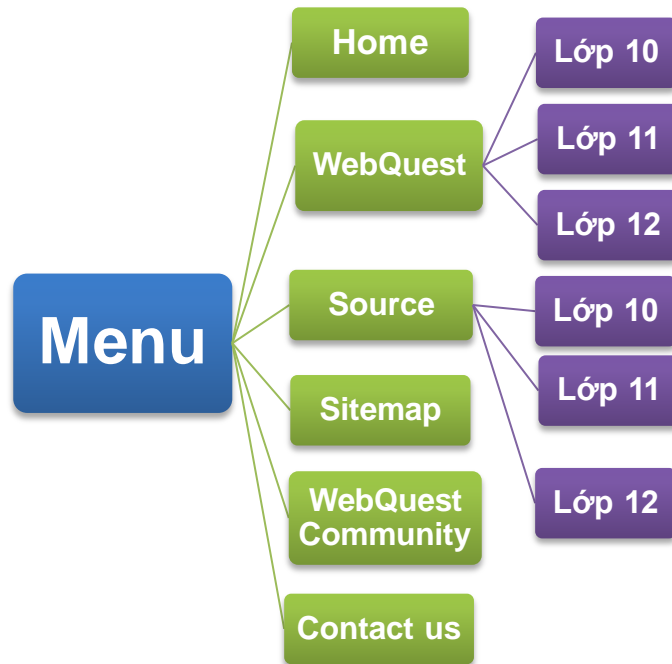
[http://diendancntt.vn/showthread.php?16353-](http://diendancntt.vn/showthread.php?16353-Nh%E1%BB%AFng-%C4%91i%E1%BB%81u-c%C4%83n-b%E1%BA%A3n-v%E1%BB%81-m%C3%A3-ho%C3%A1)

[Nh%E1%BB%AFng-%C4%91i%E1%BB%81u-c%C4%83n-b%E1%BA%A3n-v%E1%BB%81-m%C3%A3-ho%C3%A1](http://diendancntt.vn/showthread.php?16353-Nh%E1%BB%AFng-%C4%91i%E1%BB%81u-c%C4%83n-b%E1%BA%A3n-v%E1%BB%81-m%C3%A3-ho%C3%A1)

[Bài giảng môn An toàn và bảo mật thông tin](#)

Chương 3. CHIA SẺ HỆ THỐNG WEBQUEST TRÊN WORDPRESS

3.1. Sơ đồ chức năng của trang



Hình 3.1: Sơ đồ các chức năng chính của trang

Chức năng của mỗi thành phần trong menu được mô tả trong bảng sau:

Bảng 3.1 : Chức năng của mỗi thành phần trong menu

Tên trang	Mô tả
Home	Trang chủ của hệ thống. Trình bày lời chào và giới thiệu tổng quan về nội dung chính của trang Web
WebQuest	Hệ thống các chủ đề WebQuest được trình bày ở đây. Các chủ đề WebQuest được bố trí theo lớp: 10, 11, 12
Source	Nội dung chính của trang là để cung cấp những tài liệu tham khảo liên quan đến công tác giảng dạy như: giáo án, bài giảng, video dùng trong dạy học,
Sitemap	Thể hiện bố cục trang Web
WebQuest Community	Hệ thống các chủ đề WebQuest, những chia sẻ, kinh nghiệm khi áp dụng WebQuest trong dạy học do người dùng đăng kí thành viên được cấp quyền Author thực hiện.
Contact us	Nội dung chính của trang trình bày những thông tin liên hệ của Administrator (admin)

- [Contact us](#)
- [Hệ thống WebQuest](#)
 - [Lớp 10](#)
 - [Chủ đề 1: Thiết bị nhập – xuất](#)
 - [Chủ đề 2: Hệ điều hành](#)
 - [Chủ đề 3: Soạn thảo văn bản](#)
 - [Chủ đề 4: Mạng máy tính](#)
 - [Chủ đề 5: Internet](#)
 - [Lớp 11](#)
 - [Chủ đề 1: CT đơn giản](#)
 - [Chủ đề 2: Mạng một chiều](#)



Hình 3.2 : Sitemap của trang Wordpress

3.2. Giao diện một số trang trên Wordpress



Chào mừng quý thầy cô và các bạn đã ghé thăm "Hệ thống hỗ trợ dạy học Tin học phổ thông". Nội dung chính của hệ thống là cung cấp những bài tập tin học được thiết kế dạng Webquest. Những bài tập này nhằm mang đến cho học sinh những khám phá thú vị, giúp các em có những trải nghiệm thực tế, từ đó hứng thú với môn học hơn. Đồng thời hệ thống bài tập cũng có thể giúp quý thầy cô có thêm ý tưởng để thiết kế những bài tập dạng Webquest cho lớp học của mình.

Để những thầy cô và các bạn lần đầu ghé thăm có thể hình dung và tiện theo dõi, tôi xin trình bày qua những nội dung cơ bản của bài tập dạng Webquest:

WebQuest là một dạng bài học theo định hướng yêu cầu, trong đó hầu hết hoặc tất cả các thông tin mà người học làm việc đều xuất phát từ các trang web. Kể từ những ngày đầu, hàng chục ngàn giáo viên đã chấp nhận WebQuests như là một cách để tận dụng tốt Internet. Hiện nay, GV các nước sử dụng các bài tập dạng WebQuest để khuyến khích HS sử dụng Internet nhằm rèn luyện các kỹ năng tư duy mức cao mà xã hội thế kỷ 21 yêu cầu. Các mô hình đã lan rộng trên khắp thế giới, với sự nhiệt tình đặc biệt ở Brazil, Tây Ban Nha, Trung Quốc, Úc và Hà Lan.

Hình 3.3 : Giao diện trang chủ - Home



Hình 3.4 : Giao diện trang hệ thống WebQuest – WebQuest



Hình 3.5: Giao diện trang nguồn tư liệu tham khảo – Source

DAI HOC SP TP HO CHI MINH

WEBQUESTS

Hệ thống hỗ trợ dạy học Tin học phổ thông

Home | WebQuest | Source | Site map | WebQuest Community | Contact us

Archive for the 'WebQuest Community' Category

Chia sẻ WebQuest

April 25th, 2012 | Author: admin | Edit

Đây là môi trường để quý thầy cô và các bạn tham gia chia sẻ những chủ đề WebQuest mà thầy cô tâm đắc, những kinh nghiệm có được khi sử dụng WebQuest trong dạy học. Để có thể tham gia viết bài, thầy cô và các bạn vui lòng đăng kí thành viên và gửi mail cho admin theo địa chỉ thaohien1376@gmail.com, để được cấp quyền Author. Xin cảm ơn!

Search for: Search

Categories

- WebQuest Community (1)

Links:

- Documentation
- Plugins
- Suggest Ideas
- Support Forum
- Themes
- WordPress Blog
- WordPress Planet

Hình 3.6: Giao diện trang Chia sẻ WebQuest – WebQuest Community

DAI HOC SP TP HO CHI MINH

WEBQUESTS

Hệ thống hỗ trợ dạy học Tin học phổ thông

Home | WebQuest | Source | Site map | Contact us

Contact us

Edit

Liên hệ: Phạm Thị Thảo Hiền
 Lĩnh vực chuyên môn: Sư phạm Tin học
 Email: thaohien1376@gmail.com
 ĐT: 016876876981

Share Tweet share Like 26 +1

Search for: Search

Categories

- Uncategorized (1)

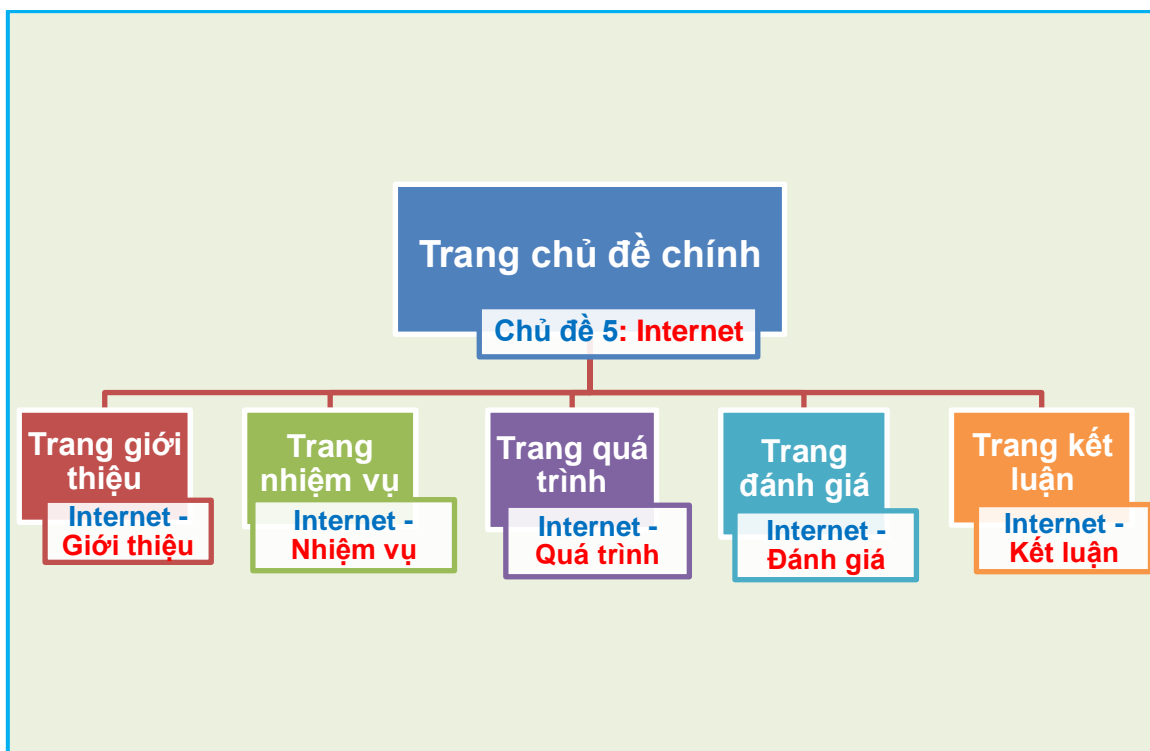
Hình 3.6 : Giao diện trang liên hệ – Contact us

3.3.Hệ thống WebQuest trên Wordpress và cách sử dụng

3.3.1. Hệ thống WebQuest trên Wordpress

Các chủ đề WebQuest trên Wordpress được trình bày theo dạng trang (Page). Mỗi chủ đề được thiết kế trên 6 trang, trong đó từ trang chủ đề chính sẽ có các liên kết đến các trang còn lại. Trang chủ đề chính trình bày tóm tắt mô tả của chủ đề WebQuest, các trang còn lại lần lượt trình bày các thành phần của WebQuest gồm: Giới thiệu, Nhiệm vụ, Quá trình, Đánh giá, Kết luận.

Ví dụ: Chủ đề 5: Internet – Tin học lớp 10



Hình 3.7 : Cấu trúc trình bày một chủ đề WebQuest

Chủ đề 5: Internet

Chủ đề	Title: Tính 2 mặt của Internet Mô tả: Học sinh tìm hiểu, phân tích để thấy rõ 2 mặt tích cực và tiêu cực của Internet, từ đó định hướng cho mình cách sử dụng hợp lý.
Giới thiệu	Lứa tuổi áp dụng: Học sinh lớp 10 đã học xong bài 22: Một số dịch vụ cơ bản của Internet
Nhiệm vụ	Thời gian thực hiện: Bài tập thêm về nhà sau tiết học Từ khóa: Lợi ích Internet, Tiêu cực của Internet, Ứng dụng Internet.
Quá trình	Download bài tập Webquest file word: Tin10_Internet
Đánh giá	
Kết luận	

Search, Archives (April 2012), Categories (Uncategorized (1)), Links (Documentation, Plugins, Suggest Ideas, Support Forum, Themes, WordPress Blog, WordPress Planet)

Hình 3.8: Giao diện trang chính của chủ đề Internet

Internet - Giới thiệu

Chủ đề	Introduction
Giới thiệu	Các em vừa được tìm hiểu về một số dịch vụ cơ bản của Internet. Chắc em nào cũng nhận thấy Internet ngày càng có vai trò quan trọng trong cuộc sống hàng ngày của mỗi người. Không ai có thể phủ nhận những ưu thế mà mạng Internet đã đem lại cho đời sống xã hội đầy ắp những thông tin có tính toàn cầu. Vậy thì Internet có mặt trái (mặt tiêu cực) không và những tiêu cực ấy có ảnh hưởng như thế nào đối với mọi người, đặc biệt là giới trẻ??? Bài tập này sẽ giúp các em có thêm những khám phá thú vị về Internet với tính 2 mặt của nó!!!
Nhiệm vụ	
Quá trình	
Đánh giá	
Kết luận	

INTERNET

Search, Archives (April 2012), Categories (Uncategorized (1)), Links (Documentation, Plugins, Suggest Ideas, Support Forum, Themes, WordPress Blog, WordPress Planet)

Hình 3.9 : Giao diện trang “Giới thiệu” của chủ đề Internet



ĐẠI HỌC
SP
TP. HỒ CHÍ MINH

WEBQUESTS

Hệ thống hỗ trợ dạy học Tin học phổ thông



[Home](#)
[WebQuest](#)
[Source](#)
[Site map](#)
[Contact us](#)

Internet - Nhiệm vụ

Chủ đề		<p>Task Trong bài tập này, học sinh sẽ tìm hiểu, phân tích những ứng dụng tích cực của Internet cũng như những mặt trái (mặt tiêu cực) của nó tác động đến đời sống xã hội, từ đó đưa ra những suy nghĩ, định hướng đúng đắn trong việc sử dụng Internet trong học tập cũng như trong cuộc sống.</p>
Giới thiệu		
Nhiệm vụ		
Quá trình		<p>Mỗi nhóm 3 -4 học sinh sẽ tạo một đoạn phim(video) ngắn từ 7-15 phút bằng hình ảnh, có kèm phụ đề minh họa. Nội dung nói về mặt tích cực và tiêu cực của Internet.</p>
Đánh giá		
Kết luận		

[Share](#)
[Tweet](#)
[share](#)
[share](#)
[Like](#)

[Search](#)

[Search](#)

[Archives](#)

[April 2012](#)

[Categories](#)

[Uncategorized \(1\)](#)

[Links:](#)

[Documentation](#)

[Plugins](#)

[Suggest Ideas](#)

[Support Forum](#)

[Themes](#)

[WordPress Blog](#)

[WordPress Planet](#)

Hình 3.10 : Giao diện trang “Nhiệm vụ” của chủ đề Internet

Internet - Quá trình

Chủ đề
Process

Giới thiệu

Nhiệm vụ

Quá trình

Đánh giá

Kết luận

Tổ chức nhóm: Giáo viên chia nhóm ngẫu nhiên, mỗi nhóm 3-4 học sinh.
Tìm hiểu nội dung: Những ứng dụng tích cực và những ảnh hưởng tiêu cực từ Internet.

Câu hỏi định hướng:

Câu 1: Sự phát triển của Internet? Một số ứng dụng của Internet trong cuộc sống, học tập?
 Câu 2: Nếu thời đại ngày nay mà không có Internet thì sẽ như thế nào?
 Câu 3: Mọi người thường sử dụng Internet để làm gì? Có phải tất cả mọi người đều tận dụng tốt Internet để phục vụ cho công việc, học tập, giải trí và những nhu cầu cần thiết khác của họ không?
 Câu 4: Em biết gì về một số hiểm họa trên Internet như: Các trò chơi bạo lực, các trang web đen, tuyên truyền phản động gây bất lợi nhằm chống phá Đảng và Nhà nước XHCN; các bài viết, các thông tin phạm pháp, không chính thống, không đúng thực tế...? Những hiểm họa này tác động như thế nào đến xã hội, đặc biệt là lứa tuổi thanh thiếu niên?
 Câu 5: Đề xuất những biện pháp để phòng tránh những hiểm họa từ Internet?
 Câu 6: Em đã sử dụng Internet như thế nào để phục vụ cuộc sống và học tập của bản thân em? Trước những tác động vừa tích cực vừa tiêu cực của Internet, em làm gì để có thể tận dụng tốt những lợi ích của Internet và không bị ảnh hưởng bởi những tiêu cực của nó?

Tài liệu tham khảo:

Search
Archives
 > April 2012
Categories
 > Uncategorized (1)
Links:
 > Documentation
 > Plugins
 > Suggest Ideas
 > Support Forum
 > Themes
 > WordPress Blog
 > WordPress Planet

Hình 3.11 : Giao diện trang “Quá trình” của chủ đề Internet

Internet - Đánh giá

Chủ đề
Evaluation

Giới thiệu

Nhiệm vụ

Quá trình

Đánh giá

Kết luận

Đây là những tiêu chí đánh giá cho những nhiệm vụ mà các em thực hiện:

	Chưa đạt C	Trung bình B	Khá A	Tốt A+	Tổng điểm
Nội dung bài luận ngắn	Trả lời sai hoặc thiếu từ 4 yêu cầu trở lên	Trả lời thiếu hoặc sai 2 yêu cầu	Trả lời thiếu 1 yêu cầu	Trả lời đúng, đủ các câu hỏi.	3

Search
Archives
 > April 2012
Categories
 > Uncategorized (1)
Links:
 > Documentation
 > Plugins
 > Suggest Ideas
 > Support Forum
 > Themes
 > WordPress Blog
 > WordPress Planet

Hình 3.12 : Giao diện trang “Đánh giá” của chủ đề Internet

The screenshot shows a web page with the following elements:

- Header:** Logo of 'ĐẠI HỌC SP TP. HỒ CHÍ MINH' (University of Education, Ho Chi Minh City), 'WEBQUESTS' title, and 'Hệ thống hỗ trợ dạy học Tin học phổ thông' (Information Technology Learning Support System for General Education).
- Navigation:** Home, WebQuest, Source, Site map, Contact us.
- Main Content:**
 - Table of Contents:**

Chủ đề
Giới thiệu
Nhiệm vụ
Quá trình
Đánh giá
Kết luận
 - Image:** A cartoon character with a sun-like face and thumbs up, with the text 'Congratulations' and 'Way to go!'.
 - Text:**

Conlusion

Các em vừa hoàn thành việc tìm hiểu và thực hiện được một sản phẩm có nội dung khá gần với thực tế cuộc sống hằng ngày của các em: Lợi ích và những ảnh hưởng tiêu cực của Internet. Chắc hẳn các em đã có được những khám phá thú vị và những bài học tự rút ra cho bản thân mình. Các em nên tham khảo thêm bài làm của các nhóm, rút ra những điều thật sự bổ ích và cần thiết cho bản thân trong việc sử dụng Internet hiệu quả.

Chúc các em luôn tìm thấy hương đi đúng dẫn cho mình và đạt được những thành công!
- Sidebar:**
 - Welcome, admin
 - Dashboard
 - Profile
 - Log out
 - Search for: [input field] [Search button]
 - Categories: Uncategorized (1)
 - Links: Documentation, Plugins, Suggest Ideas, Support Forum, Themes, WordPress Blog, WordPress Planet
- Footer:** Social sharing buttons for Facebook, Twitter, LinkedIn, and Google+.

Hình 3.13 : Giao diện trang “Kết luận” của chủ đề Internet

3.2.2. Hướng dẫn cách sử dụng hệ thống

Người dùng muốn xem chủ đề WebQuest nào thì vào menu **WebQuest** lựa chọn khối lớp và chủ đề tương ứng. Click vào chủ đề sẽ hiện ra trang chính của chủ đề. Trang này có nội dung chính là trình bày tóm tắt mô tả chủ đề, lứa tuổi áp dụng, thời gian thực hiện và từ khóa liên quan đến chủ đề. Đồng thời trang còn chứa các liên kết đến các trang thành phần của WebQuest, gồm: trang “Giới thiệu”, “Nhiệm vụ”, trang “Quá trình”, “Đánh giá” và trang “Kết luận”. Chỉ cần click vào những liên kết này, người dùng sẽ đến với nội dung của trang tương ứng. Ở mỗi trang thành phần của WebQuest cũng chứa các liên kết tương tự để người dùng có thể chuyển sang trang tiếp theo hoặc quay về những trang trước một cách dễ dàng. Khi muốn xem chủ đề

khác thì người dùng chỉ cần trở lại menu **WebQuest** và thực hiện những thao tác tương tự.

Ngoài hệ thống các chủ đề WebQuest, trang còn chứa một số tài liệu tham khảo như giáo án, bài giảng điện tử, phim tài liệu dạy học, ... người dùng có thể tham khảo thêm bằng cách chọn menu **Source**, chọn khối lớp và tên bài học tương ứng.

Trong hệ thống còn có những chủ đề WebQuest, những chia sẻ, kinh nghiệm khi áp dụng WebQuest trong dạy học do cộng đồng những người quan tâm đăng kí thành viên và được cấp quyền **Author** thực hiện, tất cả được tập hợp trong menu **WebQuest Community**. Nếu người dùng quan tâm và muốn tham gia viết bài chia sẻ trên trang thì đăng kí thành viên và gửi mail đề nghị tới **Administrator** (admin) để được thiết lập quyền **Author** – quyền viết bài cho hệ thống.

KẾT LUẬN

Đối chiếu với mục tiêu, nhiệm vụ và kết quả nghiên cứu trong quá trình thực hiện đề tài: “*XÂY DỰNG HỆ THỐNG WEBQUEST CHO CHƯƠNG TRÌNH DẠY HỌC TIN HỌC PHỔ THÔNG*” đã thu được một số kết quả sau:

- Dựa trên cơ sở lí luận và thực tiễn của việc sử dụng công nghệ thông tin trong dạy học, đã bước đầu tìm hiểu và xây dựng được cơ sở lí thuyết về WebQuest. Trong đó: phân biệt rõ các chức năng hỗ trợ của WebQuest, hình thức triển khai và vận dụng WebQuest vào dạy học. Góp phần khẳng định cơ sở khoa học của việc vận dụng WebQuest vào dạy học nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả của quá trình dạy học Tin học ở trường phổ thông.
- Vận dụng những cơ sở lí thuyết về WebQuest đã tìm hiểu, kết hợp với việc sử dụng trình soạn thảo văn bản Microsoft Word, đã thiết kế một số chủ đề WebQuest được trình bày trong chương II. Trên cơ sở đó, có thể phát triển thêm nội dung cho hoàn chỉnh chương trình Tin học phổ thông. Đồng thời hệ thống những chủ đề WebQuest đã xây dựng được đưa lên blog Wordpress để chia sẻ cho mọi người tham khảo và sử dụng vào dạy học Tin học phổ thông.

Trên đây là một số kết quả bước đầu của việc xây dựng hệ thống WebQuest cho chương trình dạy học Tin học phổ thông. Với những kết quả này, đề tài thực hiện đã đạt được mục tiêu và nhiệm vụ đề ra.

Tóm lại, trên đây là những điều đã và đang làm. Tất cả những điều đó nói lên được rằng sẽ làm được nhiều hơn trong tương lai. Hi vọng rằng hệ thống WebQuest hỗ trợ dạy học Tin học phổ thông sẽ ngày càng hoàn thiện và trở nên hữu ích hơn với nhiều người.

KIẾN NGHỊ HƯỚNG PHÁT TRIỂN MỞ RỘNG ĐỀ TÀI

Qua quá trình thực hiện đề tài, đặc biệt là quá trình xây dựng hệ thống WebQuest với các chủ đề có nội dung là chương trình Tin học phổ thông, chúng tôi có một số đề xuất sau:

- Để tạo được hứng thú cho học sinh khi tham gia thực hiện WebQuest thì các chủ đề cần sát với thực tế hơn nữa và có sự kết hợp liên môn học nhiều hơn, sao cho các em có thể vận dụng kiến thức những môn khác để thực hiện nhiệm vụ WebQuest Tin học và ngược lại.
- Để tập hợp được nhiều chủ đề WebQuest từ phía người dùng (Các thầy cô giảng dạy Tin học), cần xây dựng được trang Web có thiết kế sẵn form để tạo bài WebQuest với đầy đủ các thành phần, tương tự như trang Zunal.com hay Questgarden.com.
- Phát huy kết quả đạt được, tiếp tục mở rộng hoàn chỉnh tất cả các WebQuest có nội dung trong chương trình Tin học trung học phổ thông.
- Để việc vận dụng WebQuest trong dạy học có hiệu quả cần thường xuyên triển khai hệ thống bài tập WebQuest đến với các em học sinh, tạo thêm môi trường để các em sau khi thực hiện WebQuest có thể chia sẻ sản phẩm với mọi người và được chấm điểm, đánh giá ngay trên hệ thống.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Hồ Sĩ Đàm (Chủ biên), Hồ Cẩm Hà – Trần Đỗ Hùng – Nguyễn Xuân My – Nguyễn Đức Nghĩa – Nguyễn Thanh Tùng – Ngô Ánh Tuyết (2009), *Tin học 10*, NXB Giáo dục.
- [2] Hồ Sĩ Đàm (Chủ biên), Hồ Cẩm Hà – Trần Đỗ Hùng – Nguyễn Xuân My – Nguyễn Đức Nghĩa – Nguyễn Thanh Tùng – Ngô Ánh Tuyết (2007), *Tin học 11*, NXB Giáo dục.
- [3] Hồ Sĩ Đàm (Chủ biên), Hồ Cẩm Hà – Trần Đỗ Hùng – Nguyễn Xuân My – Nguyễn Đức Nghĩa – Nguyễn Thanh Tùng – Ngô Ánh Tuyết (2008), *Tin học 12*, NXB Giáo dục.
- [4] Hồ Sĩ Đàm (Chủ biên), Hồ Cẩm Hà – Trần Đỗ Hùng – Nguyễn Xuân My – Nguyễn Đức Nghĩa – Nguyễn Thanh Tùng – Ngô Ánh Tuyết (2006), Sách Giáo viên *Tin học 10*, NXB Giáo dục.
- [5] Hồ Sĩ Đàm (Chủ biên), Hồ Cẩm Hà – Trần Đỗ Hùng – Nguyễn Xuân My – Nguyễn Đức Nghĩa – Nguyễn Thanh Tùng – Ngô Ánh Tuyết (2010), Sách Giáo viên *Tin học 11*, NXB Giáo dục.
- [6] Hồ Sĩ Đàm (Chủ biên), Hồ Cẩm Hà – Trần Đỗ Hùng – Nguyễn Xuân My – Nguyễn Đức Nghĩa – Nguyễn Thanh Tùng – Ngô Ánh Tuyết (2008), Sách Giáo viên *Tin học 12*, NXB Giáo dục.
- [7] Trần Nữ Mai Thy - Jef Peeraer (2008 - 2009), *Ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục Việt Nam: Từ chính sách đến thực tế*, CNTT, VVOB Việt Nam

INTERNET

http://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml

<http://www.freewordpressthemes4u.com/>

<http://questgarden.com/>

<http://phanminhchanh.info/home/modules.php?name=News&op=viewst&sid=1008>

<http://webquest.org/>

<http://webquest.sdsu.edu/designpatterns/all.htm>

<http://zunal.com/>