

NỘI DUNG KIẾN THỨC TUẦN 3
(Từ 18/09 đến 23/09)
MÔN TIN HỌC KHỐI 6

HOẠT ĐỘNG	NỘI DUNG
Tên bài học/ chủ đề - Khối lớp 6	BÀI 3. MÁY TÍNH TRONG HOẠT ĐỘNG THÔNG TIN (1 TIẾT)
Hoạt động 1: Hoạt động hình thành kiến thức + Em hãy kể tên các thiết bị số mà em biết (hình 1 SGK)? + Máy tính thay đổi cách thức và chất lượng hoạt động thông tin của người như thế nào? + Máy tính giúp con người đạt được những thành tựu khoa học công nghệ như thế nào? + Những hạn chế của máy tính hiện nay và khả năng của máy tính trong tương lai như thế nào?	1. Một số thiết bị số thông dụng: - Đĩa CD, ổ cứng máy tính, thẻ nhớ, điện thoại, máy ảnh, USB hay camera ... đều là thiết bị số - Các thiết bị số nhỏ gọn hỗ trợ con người trong hoạt động thu nhận, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin một cách hiệu quả. 2. Máy tính thay đổi cách thức và chất lượng hoạt động thông tin của người HD2: - Sự hiệu quả của máy tính trong thu thập, lưu trữ, xử lý và truyền thông tin thể hiện ở nhiều khía cạnh: làm việc không mệt mỏi, tốc độ nhanh, năng lực mạnh, chất lượng cao, thuận tiện, dễ dung ... <i>Như vậy hiệu quả khi dùng máy tính trong hoạt động thông tin đã to lớn đến mức tạo ra những thay đổi có tính cách mạng.</i> 3. Máy tính giúp con người đạt được những thành tựu khoa học công nghệ - Máy tính thiết kế tàu vũ trụ, tàu ngầm, tên lửa ... - Máy tính điều khiển máy bay, tổ không người lái ... - Máy tính sáng chế ra robot, cứu nạn từ vùng núi lửa, vùng có hóa chất độc hại ... <i>Với khả năng tính toán rất nhanh, máy tính đã giúp con người đạt được nhiều thành tựu KH-CN</i> 4. Những hạn chế của máy tính hiện nay và khả năng của máy tính trong tương lai - Máy tính chưa biết nghĩ, chưa biết nếm và chưa biết sờ. - Máy tính chưa giỏi làm việc có tính nghệ thuật Máy tính cũng có những hạn chế, không phải làm được tất cả mọi việc. Máy tính trong tương lai: - Máy tính biết vẽ tranh, viết nhạc - Máy tính sáng tạo robot biết nói chuyện, dạy học ...
Hoạt động 2: Luyện tập	Trả lời câu hỏi SGK trg13 a. Thu nhận dạng âm thanh: 1; 3; 4. b. Thu nhận dạng hình ảnh: 1;2;4.

Hoạt động 3: Vận dụng	Trả lời câu hỏi SGK trg13 1. Máy tính 2. Con người 3. Máy tính 4. Con người 5. Máy tính
------------------------------	--

NỘI DUNG KIẾN THỨC TUẦN 4
 (Từ 25/09 đến 30/09)
MÔN TIN HỌC KHỐI 6

HOẠT ĐỘNG	NỘI DUNG
Tên bài học/ chủ đề - Khối lớp 6	BÀI 4. BIỂU DIỄN VĂN BẢN, HÌNH ẢNH, ÂM THANH TRONG MÁY TÍNH(1 TIẾT)
Hoạt động 1: Hoạt động hình thành kiến thức + Bit là gì? + Biểu diễn chữ cái và văn bản trong máy tính như thế nào? + Số hóa văn bản, hình ảnh, âm thanh như thế nào?	1. Khái niệm bit: - Bit là đơn vị nhỏ nhất để biểu diễn và lưu trữ thông tin. Bit có thể nhận 2 trạng thái, kí hiệu “0” và “1”. HD1: 1. có 2. không 2. Biểu diễn chữ cái và văn bản trong máy tính - Kí tự là tên gọi chung cho chữ cái, chữ số, dấu cách, dấu chính tả, kí hiệu khác ... - Mỗi chữ cái được biểu diễn thành một dãy bit xác định, mỗi văn bản được biểu diễn bằng một dãy bit. VD CAFE -> 0100001101000001 01000110 01000101 3. Số hóa văn bản, hình ảnh, âm thanh - Số hóa văn bản là việc chuyển văn bản thành dãy bit - Số hóa hình ảnh là việc chuyển hình ảnh thành dãy bit. Kết quả số hóa một hình ảnh là “Hình ảnh số”. - Số hóa âm thanh là việc chuyển âm thanh thành dãy bit. Kết quả số hóa một âm thanh là “Âm thanh số”. HD 2: Kết quả nhận được là: 11111111 11111111 01111110 00111100
Hoạt động 2: Luyện tập	Trả lời câu hỏi SGK trg16 Trả lời: BẠN B: 0001 A: 0011 N:0110

Hoạt động 3: Vận dụng

Trả lời câu hỏi SGK trg16

Câu 1: Không, đây là cách truyền tin hai bit vì quy ước: có bình hoa là 1, không có bình hoa là 0.

Câu 2: Trả lời 1. Đúng; 2. Sai; 3. Sai ; 4. Đúng; 5. Sai; 6. Đúng