

Học xong bài này, em sẽ:

- Với những thiết bị mạng đã tìm hiểu trong bài:
 - + Nhận biết được môi trường truyền (có dây, không dây) của một vài thiết bị mạng sử dụng.
 - + Được trải nghiệm việc thực hiện thao tác với cáp xoắn.
- Hiểu rõ hơn về lợi ích của mạng máy tính thông qua việc chia sẻ được một số tài nguyên mạng cụ thể.
- Hiểu rõ hơn về mạng không dây thông qua việc sử dụng được một số thiết bị mạng không dây với sự hướng dẫn của giáo viên.

1. Tìm hiểu về các thiết bị mạng

Bài 1. *Tìm hiểu về mạng có dây*

1) Em thực hiện:

- Quan sát cáp mạng.
- Cắm cáp vào các thiết bị mẫu như Switch, Access Point và Modem (*Hình 1*).
- Quan sát mặt trước, mặt sau của các thiết bị mẫu.

2) Hãy cho biết cáp mạng dùng để kết nối những thiết bị nào mà giáo viên đã cung cấp.



Access Point



Switch



Modem

Hình 1. Access Point, Switch và Modem

Bài 2. Thực hành truyền thông tin bằng sóng điện từ

1) Chuột không dây có một bộ phận rời gọi là USB Receiver (Hình 2), có chức năng kết nối chuột với máy tính. Em hãy cắm bộ phận này vào cổng USB của máy tính để sử dụng chuột không dây. Hãy nhớ biết USB Receiver giúp máy tính kết nối với chuột qua sóng điện từ hay cáp mạng.



Hình 2. Chuột không dây và USB Receiver

2) Với sự hướng dẫn của giáo viên, em có thể kết nối và gửi một đoạn nhạc từ điện thoại thông minh tới loa Bluetooth để nghe đoạn nhạc đó.

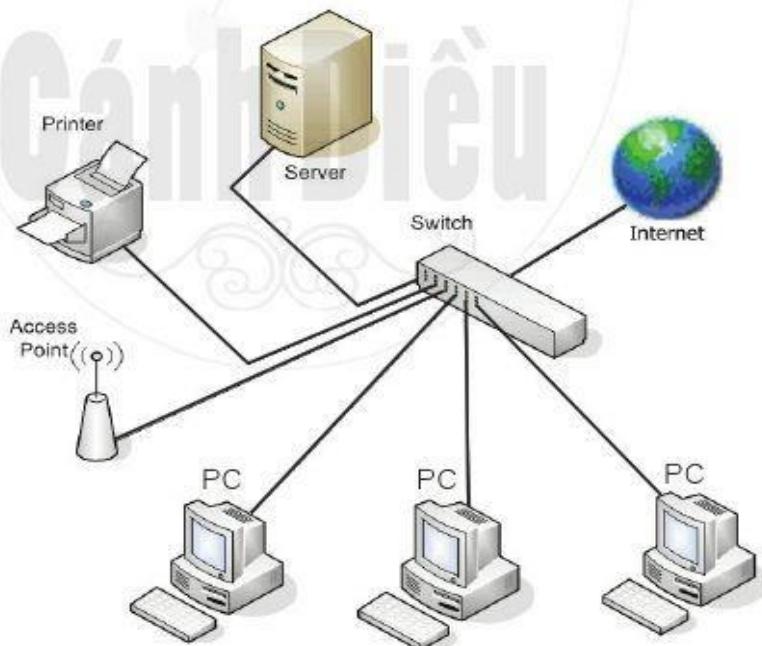
3) Sau khi giáo viên tạm dừng hoạt động của các thiết bị mạng có dây, em hãy sử dụng máy tính cá nhân (đã được gắn sẵn USB WiFi) để tìm hiểu về một chủ đề em quan tâm trên mạng Internet và tải xuống một tệp.

4) Nếu điều kiện cho phép, em hãy dùng điện thoại thông minh truy cập Internet với sự hướng dẫn của giáo viên.

2. Chia sẻ tài nguyên qua mạng

Bài 3. Chia sẻ máy in qua mạng

Em hãy quan sát giáo viên làm mẫu các bước chia sẻ máy in qua mạng, sau đó tự mình in một tài liệu ngắn ra máy in đó với sự hướng dẫn của giáo viên.



Hình 3. Máy in được kết nối với mạng



Em hãy tải về máy tính một tệp văn bản hoặc hình ảnh trên Internet và mở ra xem.