BỘ NÔNG NGHIỆP & PHÁT TRIỂN NÔNG THÔN

TRƯỜNG CAO ĐẲNG CƠ KHÍ NÔNG NGHIỆP

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO
TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG

NGHỀ: ĐỒ HỌA ĐA PHƯƠNG TIỆN

(Ban hành kèm theo Quyết định số 853/QĐ-CĐCKNN-ĐT ngày 8 tháng 7 năm 2024 của Hiệu trưởng trường Cao đẳng Cơ khí nông nghiệp)

VĨNH PHÚC, NĂM 2024

BỘ NÔNG NGHIỆP & PTNT
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CƠ KHÍ NÔNG NGHIỆP

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO
TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG

(Ban hành kèm theo Quyết định số 853/QĐ-CĐCKNN-ĐT ngày 8 tháng 7 năm 2024 của Hiệu trưởng trường Cao đẳng Cơ khí nông nghiệp)

Tên nghề: Đồ hoạ đa phương tiện

Mã nghề: 6480108

Trình độ đào tạo: Cao đẳng

Hình thức đào tạo: Chính quy

Đối tượng tuyển sinh: Tốt nghiệp THPT hoặc tương đương

Thời gian đào tạo: 03 năm

1. **Giới thiệu chương trình ngành nghề đào tạo.**

Đồ hoạ đa phương tiện trình độ cao đẳng là ngành, nghề kết hợp giữa ý tưởng sáng tạo và khả năng cảm nhận thẩm mỹ, thông qua các công cụ đồ họa để tạo ra các sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo, mỹ thuật kết hợp với đa phương tiện để phục vụ nhu cầu quảng bá, truyền thông trong sản xuất, kinh doanh, văn hóa và đào tạo, phục vụ nâng cao đời sống tinh thần của người dân, đáp ứng yêu cầu bậc 5 trong Khung trình độ quốc gia Việt Nam.

Đồ hoạ đa phương tiện là loại hình nghệ thuật ứng dụng, kết hợp hình ảnh chữ viết và ý tưởng một cách sáng tạo để truyền đạt thông tin hiệu quả và thú vị qua các hình thức ấn phẩm in ấn và trực tuyến.

Người làm nghề Đồ hoạ đa phương tiện có thể làm việc tại các công ty về thiết kế, tư vấn quảng cáo sản phẩm, bộ phận nhận diện thương hiệu, thiết kế xuất bản sách báo hoặc phụ trách việc thiết kế và quảng cáo tại các doanh nghiệp; hoặc các doanh nghiệp làm phim hoạt hình, truyện tranh, truyền thông và tổ chức sự kiện, studio nghệ thuật, biên tập âm thanh; có thể làm việc tại các tòa soạn, các nhà xuất bản, cơ quan truyền hình, báo chí,... giảng dạy tại các trường học.

2. Mục tiêu đào tạo

2.1. Mục tiêu chung:

Đồ họa đa phương tiện trình độ cao đẳng là ngành, nghề thực hiện các công việc Thiết kế các sản phẩm đồ họa, hỗ trợ, tư vấn về các sản phẩm nhận dạng thương hiệu, các giao diện người dùng, các ấn phẩm hay các sản phẩm quảng cáo, … đáp ứng yêu cầu bậc 5 trong Khung trình độ quốc gia Việt Nam.

Người làm việc trong ngành/nghề Đồ họa đa phương tiện làm việc tại các cơ quan, đơn vị chuyên ngành, các cơ quan đơn vị hành chính sự nghiệp, các dịch vụ thuộc các

ngành liên quan đến kỹ thuật như xâ dựng, kiến trúc, quảng cáo, thiết kế thời giảng, các tổ chức xuất bản sách báo, tạp chí. Người làm việc trong ngành/nghề Đồ họa đa phương tiên là người có kiến thức lý thuyết rộng, kiến thức thực tế cần thiết, kỹ năng thực hành chuyên sâu, sáng tạo vào thực tế công tác và tự học tập. Người hành nghề cần phải có đủ sức khỏe, có tâm về nghề nghiệp và có khả năng tổ chức và quản lý công việc.

2.2. Mục tiêu cụ thể:

2.2.1 Kiến thức

- Trình bày được các kiến thức cơ bản về máy tính;

- Trình bày được kiến thức nền tảng về đồ họa trên máy tính;

- Trình bày được các kiến thức cơ bản về vẽ kỹ thuật, mỹ thuật công nghiệp;

- Trình bày được các kiến thức về thẩm mỹ học;

- Trình bày được các kiến thức cơ bản về kỹ năng sáng tác các tác phẩm đồ hoạ.

- Trình bày được các kiến thức cơ bản về bộ nhận dạng thương hiệu, các kỹ thuật chụp ảnh, kỹ thuật đồ họa hình động, dựng video

- Trình bày được quy trình bàn giao ca, ghi nhật ký công việc;

- Xác định được các tiêu chuẩn an toàn lao động;

- Tự giác trong việc thực hiện các quy định về bảo vệ môi trường và sử dụng năng lượng tài nguyên hiệu quả.

2.2.2 Kỹ năng

- Thực hiện kết nối, điều khiển máy tính và các thiết bị ngoại vi;

- Thiết kế được các sản phẩm đồ họa : bộ nhận dạng thương hiệu ; tạp chí ; bao bì ; giao diện website

- Thiết kế đươc các sản phẩm đồ họa hình động ; dựng được các video cơ bản, …

- Có thể nhận làm dịch vụ các công việc liên quan đến thiết kế đồ hoạ như tạo các bản vẽ kỹ thuật, mỹ thuật, chế bản sách báo, tạo các tranh ảnh quảng cáo, các dịch vụ liên quan đến video số, chụp ảnh số;

- Có thể làm dịch vụ trong các công việc liên quan đến thiết kế các trang Web;

- Có thể tạo ra các bản vẽ liên quan đến mỹ thuật công nghiệp.

2.2.3. Mức độ tự chủ, trách nhiệm :

- Thực hiện công việc có đạo đức, ý thức về nghề nghiệp, trách nhiệm công dân, thái độ phục vụ; động cơ nghề nghiệp đúng đắn, tôn trọng bản quyền, sở hữu trí tuệ trong ứng dụng phần mềm. Cần cù, chịu khó và sáng tạo, thực hiện tốt kỷ luật lao động và tôn trọng nội quy của cơ quan, doanh nghiệp;

- Thích nghi được với các môi trường làm việc khác nhau (doanh nghiệp trong nước, doanh nghiệp nước ngoài);

- Thực hiện trách nhiệm với kết quả công việc của bản thân và nhóm trước lãnh đạo cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp;

- Giải quyết tốt công việc, vấn đề phức tạp trong điều kiện làm việc thay đổi;

- Đánh giá được chất lượng sản phẩm sau khi hoàn thành kết quả thực hiện của các thành viên trong nhóm;

- Có đạo đức, yêu nghề và có lương tâm nghề nghiệp;

- Có ý thức tổ chức kỷ luật và tác phong công nghiệp, chịu trách nhiệm cá nhân đối với nhiệm vụ được giao;

- Luôn phấn đấu để góp phần nâng cao chất lượng của sản phẩm dầu thực vật Việt Nam;

- Có ý thức bảo vệ môi trường trong quá trình thực hiện nhiệm vụ sản xuất;

- Có tinh thần tự học để nâng cao trình độ chuyên môn

3. Vị trí việc làm sau khi tốt nghiệp

Sau khi tốt nghiệp người học có năng lực đáp ứng các yêu cầu tại các vị trí việc làm của ngành, nghề bao gồm:

- Làm việc trong các ngành liên quan đến vẽ kỹ thuật như xây dựng, kiến trúc, cơ khí v. v.

- Làm việc trong các ngành liên quan vẽ mỹ thuật như Quảng cáo, thiết kế thời trang;

- Làm việc trong các công ty, cơ quan, tổ chức xuất bản sách báo, tạp chí.

- Thiết kế trang Web, Websites;

- Có thể làm việc ở các cơ quan, công ty liên quan đến việc sử dụng, khai thác công nghệ đa phương tiện.

4. Khối lượng kiến thức và thời gian khóa học:

- Số lượng môn học, mô đun: 37

- Khối lượng kiến thức toàn khóa học: 2.780 giờ (100 Tín chỉ)

- Khối lượng các môn học chung/đại cương: 435 giờ

- Khối lượng các môn học, mô đun chuyên môn: 2345 giờ

Trong đó: Khối lượng lý thuyết: 557 giờ; Thực hành: 1701 giờ; Kiểm tra: 57 giờ

5. Tổng hợp các năng lực của ngành, nghề

TT	Mã năng lực	Tên năng lực	Khối lượng kiến thức (giờ, tín chỉ)
I	**Năng lực cơ bản (chung)**		
1	NLCB-01	Sử dụng máy tính thành thạo	1
2	NLCB-02	Làm việc hiệu quả trong nhóm	1

3	NLCB-03	Hoàn thành các nhiệm vụ hành chính hàng ngày	1
4	NLCB-04	Sử dụng tiếng Anh giao tiếp ở cấp độ cơ bản	1
5	NLCB-05	Tham gia vào các hoạt động làm việc bền vững về môi trường	1
6	NLCB-06	Đọc, hiểu các tài liệu tiếng Anh chuyên ngành thông thường	1
7	NLCB-07	Duy trì kiến thức ngành nghề	1
8	NLCB-08	Áp dụng kiến thức về nền tảng máy tính, công nghệ thông tin và truyền thông	2
9	NLCB-09	Thực hiện sơ cứu cơ bản	1
10	NLCB-10	Thực hiện các thao tác an toàn khi thiết kế sản phẩm, ấn phẩm quảng cáo, …	2
11	NLCB-11	Thực hiện các thao tác an toàn khi thiết kế giao diện website, các ứng dụng online, mobile và thương mại điện tử khác	2
12	NLCB-12	Thực hiện các thao tác an toàn khi game, phim hoạt hình 3D các sản phẩm 3D	2
13	NLCB-13	Thực hiện các thao tác an toàn khi dựng phim	1
14	NLCB-14	Tiếp nhận và xử lý yêu cầu của khách hàng	1
15	NLCB-15	Tư vấn cho khách hàng sản phẩm thiết kế phù hợp	1
16	NLCB-16	Kết thúc ca làm việc	1
17	NLCB-17	Xử lý các giao dịch tài chính cơ bản	1
18	NLCB-18	Phát triển mối quan hệ khách hàng	1
19	NLCB-19	Chuẩn bị và trình bày báo cáo	1
20	NLCB-20	Chuẩn bị các tài liệu liên quan bằng tiếng Anh	1
21	NLCB-21	Chuẩn bị, vận hành, bảo quản máy tính và các thiết bị Công nghệ thông tin khác	1

22	NLCB-22	Áp dụng các nguyên tắc về bản quyền phần mềm, sở hữu trí tuệ có trách nhiệm	1
23	NLCB-23	Thuyết phục, đàm phán, thương lượng, tư duy và trình bày vấn đề một cách rõ ràng, bằng cả văn bản và lời nói	2
II	**Năng lực cốt lõi (chuyên môn)**		
1	NLCL-01	Tìm hiểu yêu cầu của khách hàng	1
2	NLCL-02	Nhận tài liệu, tư liệu từ phía khách hàng	1
3	NLCL-03	Phân tích yêu cầu của khách hàng	1
4	NLCL-04	Tư vấn cho khách hàng về sản phẩm thiết kế	1
5	NLCL-05	Thống nhất với khách hàng về sản phẩm được thiết kế	1
6	NLCL-06	Khảo sát thực tế liên quan	1
7	NLCL-07	Tìm tài liệu liên quan	1
8	NLCL-08	Trao đổi ý tưởng thiết kế với đồng nghiệp	2
9	NLCL-09	Phân tích ý tưởng thiết kế	1
10	NLCL-10	Phác thảo ý tưởng thiết kế	1
11	NLCL-11	Trao đổi ý tưởng thiết kế với khách hàng	1
12	NLCL-12	Hoàn thiện ý tưởng thiết kế	1
13	NLCL-13	Thiết kế bố cục	2
14	NLCL-14	Thiết kế đối tượng	2
15	NLCL-15	Xử lý đối tượng	1
16	NLCL-16	Kiểm thử sản phẩm thiết kế	1
17	NLCL-17	Xử lý ảnh	1
18	NLCL-18	Xử lý màu sắc và tương phản ảnh	2
19	NLCL-19	Hiệu chỉnh ảnh	2

20	NLCL-20	Tạo hiệu ứng cho ảnh	1
21	NLCL-21	Phục chế ảnh cũ	2
22	NLCL-22	Thiết kế quảng cáo trên biển bảng quảng cáo	2
23	NLCL-23	Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu	2
24	NLCL-24	Thiết kế trang bìa sách	2
25	NLCL-25	Dàn trang, trình bày nội dung sách, báo tạp chí	2
26	NLCL-26	Thiết kế tranh cổ động	2
27	NLCL-27	Hoàn thiện sản phẩm thiết kế	1
28	NLCL-28	Biên soạn tài liệu hướng dẫn	1
29	NLCL-29	Kiểm tra bản in	1
30	NLCL-30	Đọc kịch bản phim	1
31	NLCL-31	Ghi hình làm phim	1
32	NLCL-32	Hiệu chỉnh các phân đoạn của các cảnh quay	2
33	NLCL-33	Chèn âm thanh, hội thoại, chèn hiệu ứng âm thanh	1
34	NLCL-34	Chỉnh sửa hoàn thành bản thô	1
35	NLCL-35	Đánh giá chỉnh sửa sản phẩm và hoàn thiện thành bản thành phẩm	1
36	NLCL-36	Bàn giao sản phẩm	1
37	NLCL-37	Thiết kế giao diện Web	2
38	NLCL-38	Thiết kế Banner Marketing trên internet	1
39	NLCL-39	Thiết kế quảng cáo trên Website và mạng xã hội	2
40	NLCL-40	Thiết kế quảng cáo trên truyền hình	2
41	NLCL-41	Đánh giá sản phẩm sau khi hoàn thiện	1

42	NLCL-42	Trao đổi ý tưởng	1
43	NLCL-43	Phác thảo mẫu cho nhân vật, bối cảnh, trang phục…	1
44	NLCL-44	Ghi nhận các ý kiến cho các phác thảo	1
45	NLCL-45	Chọn mẫu phác thảo phù hợp với ý tưởng của tác giả kịch bản	1
46	NLCL-46	Hoàn thiện các mẫu nhân vật, bối cảnh, trang phục…	1
47	NLCL-47	Chuyển mẫu đã duyệt cho đội vẽ diễn hoạt động tác và bối cảnh…	1
48	NLCL-48	Chuyển các bản vẽ đã hoàn thành và được phê duyệt cho bộ phận liên quan	1
III	**Năng lực nâng cao**		
1	NLNC-01		
2	NLNC-02		
3	NLNC-03		

6. Nội dung chương trình:

Mã MH, MĐ	Tên môn học, mô đun		Thời gian đào tạo (giờ)			
		Số tín chỉ	Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
I	**Các môn học chung**	**19**	**435**	**157**	**278**	**23**
MH 01	Chính trị	5	75	41	29	5
MH 02	Pháp luật	2	30	18	10	2
MH 03	Giáo dục thể chất	2	60	5	51	4
MH 04	Giáo dục Quốc phòng và An ninh	3	75	36	35	4
MH 05	Tin học	3	75	15	58	2
MH 06	Tiếng Anh	4	120	42	72	6
II	**Các môn học, mô đun đào tạo nghề**					

II.1	*Các môn học, mô đun kỹ thuật cơ sở*	**22**	**510**	**213**	**278**	**19**
MH 07	Kỹ năng mềm và Hội nhập nghề nghiệp	2	60	26	31	3
MH 66	Xác định bối cảnh nghề và tiến trình đào tạo	2	30	15	14	1
MH 09	An toàn và môi trường	2	30	17	12	1
MĐ 10	Mạng máy tính	2	60	25	33	2
MĐ 11	Tiếng Anh chuyên ngành	2	60	29	29	2
MH 12	Cơ sở dữ liệu	3	45	20	23	2
MĐ 13	Hệ quản trị CSDL Access	2	60	16	42	2
MĐ 14	Lập trình căn bản	2	60	25	33	2
MĐ15	Lắp ráp và cài đặt máy tính	2	60	16	42	2
MH 21	Phân tích và thiết kế hệ thống thông tin (UML)	3	45	24	19	2
II.2	*Các môn học, mô đun chuyên môn nghề*	**59**	**1835**	**344**	**1423**	**38**
MH 16	Cấu trúc dữ liệu và giải thuật	3	45	27	16	2
MH 67	Mỹ thuật cơ bản	4	60	25	3	2
MĐ 20	Tin học văn phòng	2	60	20	38	2
MĐ 68	Nguyên lý tạo hình	2	60	18	40	2
MĐ 17	Photoshop	2	60	16	42	2
MĐ 37	Thiết kế đồ họa với Adobe Illustrator	2	60	17	41	2
MĐ 19	Bảo trì máy tính	2	60	20	38	2
MĐ 69	Thiết kế bao bì và thiết kế bộ nhận diện thương hiệu	2	60	16	42	2
MĐ 29	Kết nối máy tính với thiết bị ngoại vi	2	60	24	34	2
MĐ 36	Công nghệ đa phương tiện	2	60	17	41	2
MĐ 70	Thiết kế giao diện người dùng	2	60	17	41	2
MĐ 33	Thiết kế đồ họa với Adobe Indesign	2	60	17	41	2
MĐ 71	Thiết kế ấn phẩm văn hóa- truyền thông	2	60	17	41	2
MĐ 72	Kỹ thuật chụp ảnh	2	60	16	42	2
MH 27	Thiết kế đồ họa 3D	2	60	18	40	2
MH 73	Đồ hoạ hình động	2	60	17	41	2
MĐ 75	Dựng video	2	60	17	41	2

MH 22	Tư vấn khách hàng	2	30	17	12	1
MĐ 62	Thực tập doanh nghiệp (320)	8	320		319	1
MĐ 63	Thực tập tốt nghiệp (480)	12	480	8	470	2
	Tổng cộng	**100**	**2780**	**714**	**1956**	**80**

7. Hướng dẫn sử dụng chương trình

7.1. Các môn học chung bắt buộc do Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội phối hợp với các Bộ/ngành tổ chức xây dựng và ban hành để áp dụng thực hiện

- Việc tổ chức giảng dạy và kiểm tra, đánh giá 7 môn học chung được thực hiện theo chương trình, giáo trình của từng môn học đã ban hành và được giảng dạy trước phần chuyên môn.

7.2. Hướng dẫn xác định thời gian và nội dung cho các hoạt động giáo dục ngoại khóa được bố trí ngoài thời gian đào tạo nhằm đạt được mục tiêu giáo dục toàn diện

- Để đạt được mục tiêu giáo dục toàn diện, ngoài giờ học chính khóa cần tổ chức cho sinh viên tham gia các hoạt động ngoại khóa như: hoạt động thư viện; thể dục thể thao, văn hóa văn nghệ; các khóa tập huấn về kỹ năng sống, các khóa học thêm các kiến thức bổ trợ khác; sinh hoạt giao lưu giữa các tập thể lớp với nhau hoặc giao lưu với các đơn vị ngoài trường, hoạt động xã hội;

- Nhà trường có thể bố trí cho sinh viên tham quan học tập, tiếp cận với thực tế tại các cơ sở sản xuất, kinh doanh liên quan đến nghề Đồ họa đa phương tiện để đảm bảo chất lượng đào tạo./.

7.3. Hướng dẫn tổ chức kiểm tra hết môn học, mô đun

- Được thực hiện ngay sau khi học xong môn học, mô đun.

- Nội dung, hình thức được xác định và có hướng dẫn cụ thể theo mỗi môn học, mô đun trong chương trình đào tạo.

7.4. Hướng dẫn công nhận tốt nghiệp

Chương trình cao đẳng Đồ họa đa phương tiện được thực hiện theo hình thức tích lũy mô đun, năng lực và tín chỉ.

Người học phải học hết chương trình đào tạo trình độ cao đẳng Đồ họa đa phương tiện và phải tích lũy đủ số mô đun, năng lực theo quy định trong chương trình đào tạo.

Sau khi người học hoàn thành hết chương trình đào tạo trình độ Đồ họa đa phương tiện và tích lũy đủ số mô đun, năng lực sẽ được công nhận tốt nghiệp và cấp bằng tốt nghiệp.

CHƯƠNG TRÌNH

MÔN HỌC GIÁO DỤC CHÍNH TRỊ THUỘC KHỐI CÁC MÔN HỌC CHUNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG

(Ban hành kèm theo Thông tư số 24/2018/TT-BLĐTBXH, ngày 06 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động -Thương binh và Xã hội)

Tên môn học: Giáo dục chính trị

Thời gian thực hiện môn học: 75 giờ (lý thuyết: 41 giờ; thảo luận: 29 giờ; kiểm tra: 05 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học

1. Vị trí

Môn học Giáo dục chính trị là môn học bắt buộc thuộc khối các môn học chung trong chương trình đào tạo trình độ cao đẳng.

2. Tính chất

Chương trình môn học bao gồm khái quát về chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh, đường lối cách mạng của Đảng Cộng sản Việt Nam; hình thành thế giới quan, nhân sinh quan khoa học và cách mạng cho thế hệ trẻ Việt Nam; góp phần đào tạo người lao động phát triển toàn diện đáp ứng yêu cầu của sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc xã hội chủ nghĩa.

II. Mục tiêu môn học

Sau khi học xong môn học, người học đạt được:

1. Về kiến thức

Trình bày được một số nội dung cơ bản của chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh; quan điểm, đường lối của Đảng Cộng sản Việt Nam và những nhiệm vụ chính trị của đất nước hiện nay; nội dung học tập, rèn luyện để trở thành người công dân tốt, người lao động tốt.

2. Về kỹ năng

Vận dụng được được các kiến thức chung được học về quan điểm, đường lối, chính sách của Đảng và Nhà nước vào giải quyết các vấn đề của cá nhân, xã hội và các vấn đề khác trong quá trình học tập, lao động, hoạt động hàng ngày và tham gia xây dựng, bảo vệ Tổ quốc.

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm

Có năng lực vận dụng các nội dung đã học để rèn luyện phẩm chất chính trị, đạo đức, lối sống; thực hiện tốt quan điểm, đường lối của Đảng; chính sách, pháp luật của Nhà nước.

III. Nội dung môn học

1. Nội dung tổng quát và phân bố thời gian

STT	Tên bài	Thời gian (giờ)

		Tổng số	Lý thuyết	Thảo luận	Kiểm tra
1	Bài mở đầu	2	2		
2	Bài 1: Khái quát về chủ nghĩa Mác - Lênin	13	9	4	
3	Bài 2: Khái quát về tư tưởng Hồ Chí Minh	13	9	4	
4	Kiểm tra	2			2
5	Bài 3: Những thành tựu của cách mạng Việt Nam dưới sự lãnh đạo của Đảng	5	3	2	
6	Bài 4: Đặc trưng và phương hướng xây dựng xã hội chủ nghĩa ở Việt Nam	5	3	2	
7	Bài 5: Phát triển kinh tế, xã hội, văn hóa, con người ở Việt Nam	10	5	5	
8	Bài 6: Tăng cường quốc phòng an ninh, mở rộng quan hệ đối ngoại và hội nhập quốc tế ở nước ta hiện nay	6	3	3	
9	Kiểm tra	2			2
10	Bài 7: Xây dựng và hoàn thiện nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam	7	3	4	
11	Bài 8: Phát huy sức mạnh của khối đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng, bảo vệ Tổ quốc	6	3	3	
12	Bài 9: Tu dưỡng, rèn luyện để trở thành người công dân tốt, người lao động tốt	3	1	2	
13	Kiểm tra	1			1
	Tổng cộng	**75**	**41**	**29**	**05**

2. Nội dung chi tiết

BÀI MỞ ĐẦU

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

Trình bày được vị trí, tính chất, mục tiêu, nội dung chính, phương pháp dạy học và đánh giá môn học.

2. Nội dung

2.1. Vị trí, tính chất môn học

2.2. Mục tiêu của môn học

2.3. Nội dung chính

2.4. Phương pháp dạy học và đánh giá môn học

Bài 1:

KHÁI QUÁT VỀ CHỦ NGHĨA MÁC - LÊNIN

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được khái niệm, nội dung cơ bản, vai trò của chủ nghĩa Mác - Lênin trong nhận thức và thực tiễn đời sống xã hội;

- Bước đầu vận dụng được thế giới quan và phương pháp luận của chủ nghĩa Mác - Lênin vào giải quyết các vấn đề của cá nhân và xã hội.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm chủ nghĩa Mác - Lênin

2.2. Một số nội dung cơ bản của chủ nghĩa Mác - Lênin

2.2.1. Triết học Mác - Lênin

2.2.2. Kinh tế chính trị Mác - Lênin

2.2.3. Chủ nghĩa xã hội khoa học

2.3. Vai trò nền tảng tư tưởng, lý luận của chủ nghĩa Mác - Lênin

Bài 2:

KHÁI QUÁT VỀ TƯ TƯỞNG HỒ CHÍ MINH

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được một số điểm cơ bản về nguồn gốc, quá trình hình thành, nội dung cơ bản, giá trị của tư tưởng Hồ Chí Minh; sự cần thiết, nội dung học tập, làm theo tư tưởng, đạo đức, phong cách Hồ Chí Minh;

- Có nhận thức đúng đắn, vận dụng tốt các kiến thức đã học vào việc tu dưỡng, rèn luyện đạo đức và phong cách của cá nhân.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm, nguồn gốc và quá trình hình thành tư tưởng Hồ Chí Minh

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Nguồn gốc

2.1.3. Quá trình hình thành

2.2. Một số nội dung cơ bản của tư tưởng Hồ Chí Minh

2.2.1. Tư tưởng về độc lập dân tộc gắn liền với chủ nghĩa xã hội, kết hợp sức mạnh dân tộc với sức mạnh thời đại

2.2.2. Tư tưởng về quyền làm chủ của nhân dân, xây dựng nhà nước thật sự của dân, do dân, vì dân

2.2.3. Tư tưởng về đại đoàn kết toàn dân

2.2.4. Tư tưởng về phát triển kinh tế và văn hóa, không ngừng nâng cao đời sống vật chất và tinh thần của nhân dân

2.2.5. Tư tưởng về đạo đức cách mạng, cần, kiệm, liêm, chính, chí công vô tư

2.2.6. Tư tưởng về chăm lo bồi dưỡng thế hệ cách mạng cho đời sau

2.3. Vai trò của tư tưởng Hồ Chí Minh đối với cách mạng Việt Nam

2.4. Học tập và làm theo tư tưởng, đạo đức, phong cách Hồ Chí Minh trong giai đoạn hiện nay

2.4.1. Sự cần thiết phải học tập và làm theo tư tưởng, đạo đức, phong cách Hồ Chí Minh

2.4.2. Nội dung chủ yếu của học tập và làm theo tư tưởng, đạo đức, phong cách Hồ Chí Minh

Bài 3:

NHỮNG THÀNH TỰU CỦA CÁCH MẠNG VIỆT NAM DƯỚI SỰ LÃNH ĐẠO CỦA ĐẢNG

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được quá trình ra đời và những thành tựu của cách mạng Việt Nam do Đảng Cộng sản Việt Nam lãnh đạo;

- Khẳng định, tin tưởng và tự hào về sự lãnh đạo đúng đắn của Đảng đối với sự nghiệp cách mạng ở nước ta.

2. Nội dung

2.1. Sự ra đời và lãnh đạo của Đảng Cộng sản Việt Nam đối với cách mạng Việt Nam

2.1.1. Sự ra đời của Đảng Cộng sản Việt Nam

2.1.2. Vai trò lãnh đạo của Đảng trong các giai đoạn cách mạng

2.2. Những thành tựu của cách mạng Việt Nam dưới sự lãnh đạo của Đảng

2.2.1. Thắng lợi của đấu tranh giành và bảo vệ nền độc lập dân tộc

2.2.2. Thắng lợi của công cuộc đổi mới

Bài 4:

ĐẶC TRƯNG VÀ PHƯƠNG HƯỚNG XÂY DỰNG XÃ HỘI CHỦ NGHĨA Ở VIỆT NAM

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được đặc trưng và phương hướng xây dựng xã hội chủ nghĩa ở Việt Nam;

- Có nhận thức đúng đắn và niềm tin vào việc xây dựng xã hội chủ nghĩa ở nước ta hiện nay.

2. Nội dung

2.1. Đặc trưng của xã hội chủ nghĩa ở Việt Nam

2.1.1. Dân giàu, nước mạnh, dân chủ, công bằng, văn minh

2.1.2. Do nhân dân làm chủ

2.1.3. Có nền kinh tế phát triển cao dựa trên lực lượng sản xuất hiện đại và quan hệ sản xuất tiến bộ, phù hợp

2.1.4. Có nền văn hóa tiên tiến, đậm đà bản sắc dân tộc

2.1.5. Con người có cuộc sống ấm no, tự do, hạnh phúc, có điều kiện phát triển toàn diện

2.1.6. Các dân tộc trong cộng đồng Việt Nam bình đẳng, đoàn kết, tôn trọng và giúp nhau cùng phát triển

2.1.7. Có Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa của nhân dân, do nhân dân, vì nhân dân do Đảng Cộng sản lãnh đạo

2.1.8. Có quan hệ hữu nghị và hợp tác với các nước trên thế giới

2.2. Phương hướng xây dựng xã hội chủ nghĩa ở Việt Nam

2.2.1. Đẩy mạnh công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước gắn với phát triển kinh tế tri thức, bảo vệ tài nguyên, môi trường

2.2.2. Phát triển nên kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa

2.2.3. Xây dựng nền văn hóa tiên tiến, đậm đà bản sắc dân tộc; xây dựng con người, nâng cao đời sống nhân dân, thực hiện tiến bộ và công bằng xã hội

2.2.4. Đảm bảo vững chắc quốc phòng, an ninh quốc gia, trật tự, an toàn xã hội

2.2.5. Thực hiện đường lối đối ngoại độc lập, tự chủ, hòa bình, hữu nghị, hợp tác và phát triển; chủ động và tích cực hội nhập quốc tế

2.2.6. Xây dựng nền dân chủ xã hội chủ nghĩa, thực hiện đại đoàn kết dân lộc, tăng cường và mở rộng mặt trận dân tộc thống nhất

2.2.7. Xây dựng Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa của nhân dân, do nhân dân, vì nhân dân

2.2.8. Xây dựng Đảng trong sạch, vững mạnh

Bài 5:

PHÁT TRIỂN KINH TẾ, XÃ HỘI, VĂN HÓA, CON NGƯỜI Ở VIỆT NAM

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được một số quan điểm và giải pháp xây dựng và phát triển kinh tế, xã hội, văn hóa, con người ở Việt Nam hiện nay;

- Nhận thức được đường lối phát triển kinh tế, xã hội, văn hóa, con người của nước ta trong giai đoạn hiện nay là phù hợp và chủ động thực hiện đường lối đó.

2. Nội dung

2.1. Nội dung của chủ trương phát triển kinh tế, xã hội, văn hóa, con người ở Việt Nam hiện nay

2.2. Giải pháp phát triển kinh tế, xã hội, văn hóa, con người ở Việt Nam hiện nay

2.2.1. Nội dung phát triển kinh tế, xã hội

2.2.2. Nội dung phát triển văn hóa, con người

Bài 6:

TĂNG CƯỜNG QUỐC PHÒNG AN NINH, MỞ RỘNG QUAN HỆ ĐỐI NGOẠI VÀ HỘI NHẬP QUỐC TẾ Ở NƯỚC TA HIỆN NAY

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được những quan điểm cơ bản về đường lối quốc phòng, an ninh và đối ngoại của Đảng ta hiện nay;

- Tin tưởng và tích cực thực hiện tốt đường lối quốc phòng, an ninh và đối ngoại hiện nay.

2. Nội dung

2.1. Bối cảnh Việt Nam và quốc tế

2.2. Quan điểm và những nhiệm vụ chủ yếu của đường lối quốc phòng, an ninh

2.2.1. Quan điểm của Đảng về đường lối quốc phòng, an ninh

2.2.2. Những nhiệm vụ chủ yếu của đường lối quốc phòng, an ninh

2.3. Quan điểm và những nhiệm vụ chủ yếu của đường lối đối ngoại

2.3.1. Quan điểm của Đảng về đường lối đối ngoại

2.3.2. Những nhiệm vụ chủ yếu của đường lối đối ngoại

Bài 7:

XÂY DỰNG VÀ HOÀN THIỆN NHÀ NƯỚC PHÁP QUYỀN XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được bản chất, đặc trưng, phương hướng và nhiệm vụ xây dựng và hoàn thiện Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam;

- Khẳng định được tính ưu việt của Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam so với các kiểu nhà nước khác và xác định được nhiệm vụ của bản thân trong việc xây dựng và bảo vệ Nhà nước Việt Nam xã hội chủ nghĩa.

2. Nội dung

2.1. Bản chất và đặc trưng của Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.1.1. Bản chất của Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.1.2. Đặc trưng của Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.2. Phương hướng, nhiệm vụ xây dựng và hoàn thiện Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.2.1. Phương hướng xây dựng và hoàn thiện Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.2.2. Nhiệm vụ và giải pháp xây dựng và hoàn thiện Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam

Bài 8:

PHÁT HUY SỨC MẠNH CỦA KHỐI ĐẠI ĐOÀN KẾT TOÀN DÂN TỘC TRONG XÂY DỰNG, BẢO VỆ TỔ QUỐC

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được tầm quan trọng và nội dung phát huy sức mạnh của khối đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng, bảo vệ Tổ quốc;

- Khẳng định được tầm quan trọng và thực hiện tốt vai trò của cá nhân trong xây dựng khối đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng và bảo vệ Tổ quốc.

2. Nội dung

2.1. Tầm quan trọng của đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng và bảo vệ Tổ quốc

2.1.1. Cơ sở lý luận của đường lối, chính sách đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng và bảo vệ Tổ quốc

2.1.2. Cơ sở thực tiễn của đường lối, chính sách đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng và bảo vệ Tổ quốc

2.2. Quan điểm và phương hướng của Đảng về phát huy sức mạnh đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng và bảo vệ Tổ quốc

2.2.1. Quan điểm của Đảng về đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng và bảo vệ Tổ quốc

2.2.2. Phương hướng và giải pháp phát huy sức mạnh đại đoàn kết toàn dân tộc trong xây dựng và bảo vệ Tổ quốc

Bài 9:

TU DƯỠNG, RÈN LUYỆN ĐỂ TRỞ THÀNH NGƯỜI CÔNG DÂN TỐT, NGƯỜI LAO ĐỘNG TỐT

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được quan niệm, nội dung tu dưỡng và rèn luyện để trở thành người công dân tốt, người lao động tốt;

- Tích cực học tập và rèn luyện để trở thành người công dân tốt, người lao động tốt.

2. Nội dung

2.1. Quan niệm về người công dân tốt, người lao động tốt

2.1.1. Người công dân tốt

2.1.2. Người lao động tốt

2.2. Nội dung tu dưỡng và rèn luyện để trở thành người công dân tốt, người lao động tốt

2.2.1. Phát huy truyền thống yêu nước, trung thành với sự nghiệp cách mạng cửa nhân dân Việt Nam

2.2.2. Phấn đấu học tập nâng cao năng lực và rèn luyện phẩm chất cá nhân

IV. Điều kiện thực hiện môn học

- Phòng học, máy tính, máy chiếu và các thiết bị dạy học khác;

- Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan;

V. Phương pháp đánh giá

Việc đánh giá kết quả học tập của người học được thực hiện theo quy định tại Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13 tháng 3 năm 2017 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

VI. Miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập

Việc miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập môn học được thực hiện theo Thông tư số 09/2017/TTr-BLĐTBXH.

Người học đã có bằng tốt nghiệp trung cấp, Hiệu trưởng nhà trường xem xét, quyết định cho người học được miễn học những nội dung của môn học đã được học ở chương trình đào tạo trình độ trung cấp.

VII. Một số hướng dẫn khác

Khuyến khích các trường trong danh sách trường nghề được ưu tiên đầu tư tập trung, đồng bộ theo tiêu chí trường nghề chất lượng theo Quyết định số 761/QĐ-TTg ngày 23 tháng 5 năm 2014 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt "Đề án phát triển trường nghề chất lượng cao đến năm 2020" tổ chức thí điểm giảng dạy trực tuyến môn học. Đối với các trường khác, chỉ tổ chức giảng dạy trực tuyến môn học sau khi có văn bản hướng dẫn của Bộ Lao động -Thương binh và Xã hội.

Tài liệu tham khảo

1. Ban Bí thư Trung ương Đảng (2014), Kết luận số 94-KL/TW, ngày 28/3/2014 của Ban Bí thư Trung ương Đảng "về tiếp tục đổi mới, học tập lý luận chính trị trong hệ thống giáo dục quốc dân".

2. Ban Tuyên giáo Trung ương (2014), Hướng dẫn số 127-HD/BTGTW ngày 30/6/2014 của Ban Tuyên giáo Trung ương về việc triển khai thực hiện Kết luận số 94-KL/TW ngày 28/3/2014 của Ban Bí thư Trung ương Đảng "về tiếp tục đổi mới, học tập lý luận chính trị trong hệ thống giáo dục quốc dân".

3. Ban Tuyên giáo Trung ương (2016), Những điểm mới trong văn kiện Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XII của Đảng, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia.

4. Ban Tuyên giáo Trung ương (2018), sổ tay các văn bản hướng dẫn thực hiện Chỉ thị số 05-CT/TW ngày 15-5-2016 của Bộ Chính trị về đẩy mạnh học tập và làm theo tư tưởng, đạo đức phong cách Hồ Chí Minh, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia Sự thật.

5. Bộ Chính trị (2016), Chỉ thị số 05-CT/TW, ngày 15/5/2016 của Bộ Chính trị về đẩy mạnh học tập và làm theo tư tưởng, đạo đức, phong cách Hồ Chí Minh.

6. Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội (2008), Quyết định số 03/2008/QĐ-BLĐTBXH ngày 18/2/2008 của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội ban hành chương trình môn học Chính trị dùng cho các trường trung cấp nghề, trường cao đẳng nghề.

7. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2008), Quyết định số 52/2008/QĐ-BGDĐT, ngày 18/9/2008 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về Ban hành chương trình Các môn lý luận chính trị trình độ đại học, cao đẳng dùng cho sinh viên khối không chuyên ngành Mác - Lênin, Tư tưởng Hồ Chí Minh.

8. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2012), Thông tư số 11/2012/TT-BGDĐT, ngày 7/3/2012 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành chương trình môn học Giáo dục chính trị dùng trong đào tạo trình độ trung cấp chuyên nghiệp.

9. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2017), Giáo trình Đường lối cách mạng của Đảng cộng sản Việt Nam, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia Sự thật, Hà Nội.

10. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2017), Giáo trình Tư tưởng Hồ Chí Minh, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia Sự thật, Hà Nội.

11. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), Giáo trình Những nguyên lý cơ bản của chủ nghĩa Mác - Lênin, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia Sự thật, Hà Nội.

12. Đảng Cộng sản Việt Nam, Văn kiện Đại hội Đại biểu toàn quốc lần thứ XII của Đảng.

13. Đảng Cộng sản Việt Nam (2017), Điều lệ Đảng Cộng sản Việt Nam, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia sự thật, Hà Nội.

14. Học viện Chính trị Quốc gia Hồ Chí Minh (2017), Giáo trình Trung cấp Lý luận - Hành chính: Những vấn đề cơ bản về quản lý nhà nước, Nhà xuất bản Lý luận chính trị, Hà Nội.

15. Học viện Chính trị Quốc gia Hồ Chí Minh (2017), Giáo trình Trung cấp Lý luận - Hành chính: Những vấn đề cơ bản của Chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh, Nhà xuất bản Lý luận chính trị, Hà Nội.

16. Học viện Chính trị Quốc gia Hồ Chí Minh (2017), Giáo trình Trung cấp Lý luận-Hành chính: Đường lối chính sách của Đảng, Nhà nước Việt Nam về các lĩnh vực của đời sống xã hội, Nhà xuất bản Lý luận chính trị, Hà Nội.

17. Học viện Chính trị Quốc gia Hồ Chí Minh (2017), Giáo trình Trung cấp Lý luận - Hành chính: Nghiệp vụ công tác đảng ở cơ sở, Nhà xuất bản Lý luận chính trị, Hà Nội.

18. Học viện Chính trị Quốc gia Hồ Chí Minh (2017), Giáo trình Trung cấp Lý luận - Hành chính: Những vấn đề cơ bản về Đảng Cộng sản và lịch sử Đảng Cộng sản Việt Nam, Nhà xuất bản Lý luận chính trị, Hà Nội;

19. Hội đồng Lý luận Trung ương (2017), Phê phán các quan điểm sai trái, bảo vệ nền tảng tư tưởng, cương lĩnh, đường lối của Đảng Cộng sản Việt Nam, nhà xuất bản Chính trị quốc gia Sự thật.

20. Quốc hội (2013), Hiến pháp nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam, 2013.

Các tài liệu liên quan khác./.

CHƯƠNG TRÌNH
MÔN HỌC PHÁP LUẬT THUỘC KHỐI CÁC MÔN HỌC CHUNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG
(Ban hành kèm theo Thông tư số 13/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội)

Tên môn học: Pháp luật

Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ (Lý thuyết: 18 giờ; Thảo luận, bài tập: 10 giờ; kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học

1. Vị trí

Môn học Pháp luật là môn học bắt buộc thuộc khối các môn học chung trong chương trình đào tạo trình độ cao đẳng.

2. Tính chất

Chương trình môn học bao gồm một số nội dung về nhà nước và pháp luật; giúp người học có nhận thức đúng và thực hiện tốt các quy định của pháp luật.

II. Mục tiêu môn học

Sau khi học xong môn học này, người học đạt được:

1. Về kiến thức

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam và hệ thống pháp luật của Việt Nam;

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về Hiến pháp nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam; pháp luật dân sự, lao động, hành chính, hình sự; phòng, chống tham nhũng và bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng.

2. Về kỹ năng

- Nhận biết được cấu trúc, chức năng của các cơ quan trong bộ máy nhà nước và các tổ chức chính trị, chính trị - xã hội ở Việt Nam; các thành tố của hệ thống pháp luật và các loại văn bản quy phạm pháp luật của Việt Nam;

- Phân biệt được khái niệm, đối tượng, phương pháp điều chỉnh và vận dụng được các kiến thức được học về pháp luật dân sự, lao động, hành chính, hình sự; phòng, chống tham nhũng; bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng vào việc xử lý các vấn đề liên quan trong các hoạt động hàng ngày.

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm

Tôn trọng, sống và làm việc theo Hiến pháp và pháp luật; tự chủ được các hành vi của mình trong các mối quan hệ liên quan các nội dung đã được học, phù hợp với quy định của pháp luật và các quy tắc ứng xử chung của cộng đồng và của xã hội.

III. Nội dung môn học

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

TT	Tên chương/ bài	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thảo luận/ bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1: Một số vấn đề chung về nhà nước và pháp luật	2	1	1	
2	Bài 2: Hiến pháp	2	1	1	
3	Bài 3: Pháp luật dân sự	5	3	2	
4	Bài 4: Pháp luật lao động	7	5	2	
5	Bài 5: Pháp luật hành chính	4	3	1	
6	Bài 6: Pháp luật hình sự	5	3	2	
7	Bài 7: Pháp luật phòng, chống tham nhũng	2	1	1	
8	Bài 8: Pháp luật bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng	1	1	0	
9	Kiểm tra	2			2
	Cộng	**30**	**18**	**10**	**2**

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1:
MỘT SỐ VẤN ĐỀ CHUNG VỀ NHÀ NƯỚC VÀ PHÁP LUẬT

1. Mục tiêu

- Nhận biết được bản chất, chức năng, nguyên tắc tổ chức và hoạt động của các cơ quan trong bộ máy Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam;

- Nhận biết được các thành tố của hệ thống pháp luật và hệ thống văn bản quy phạm pháp luật Việt Nam.

2. Nội dung

2.1. Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.1.1. Bản chất, chức năng của Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.1.2. Nguyên tắc tổ chức và hoạt động của bộ máy Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam.

2.1.3. Bộ máy Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam

2.2. Hệ thống pháp luật Việt Nam

2.2.1. Các thành tố của hệ thống pháp luật

2.2.1.1. Quy phạm pháp luật

2.2.1.2. Chế định pháp luật

2.2.1.3. Ngành luật

2.2.2. Các ngành luật trong hệ thống pháp luật Việt Nam

2.2.3. Hệ thống văn bản quy phạm pháp luật

2.2.3.1. Khái niệm văn bản quy phạm pháp luật

2.2.3.2. Hệ thống văn bản quy phạm pháp luật của Việt Nam hiện nay

Bài 2:
HIẾN PHÁP

1. Mục tiêu

- Trình bày được khái niệm, vị trí của hiến pháp và một số nội dung cơ bản của Hiến pháp nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam;

- Nhận thức được trách nhiệm của các tổ chức, cá nhân trong việc thi hành và bảo vệ Hiến pháp.

2. Nội dung

2.1. Hiến pháp trong hệ thống pháp luật Việt Nam

2.1.1. Khái niệm hiến pháp

2.1.2. Vị trí của hiến pháp trong hệ thống pháp luật Việt Nam

2.2. Một số nội dung cơ bản của Hiến pháp nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam năm 2013

2.2.1. Chế độ chính trị

2.2.2. Quyền con người, quyền và nghĩa vụ cơ bản của công dân

2.2.3. Kinh tế, xã hội, văn hóa, giáo dục, khoa học, công nghệ và môi trường

Bài 3:
PHÁP LUẬT DÂN SỰ

1. Mục tiêu

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về Luật dân sự.

- Nhận biết được quyền sở hữu, quyền khác đối với tài sản và các vấn đề cơ bản về hợp đồng.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm, đối tượng và phương pháp điều chỉnh của Luật dân sự

2.2. Các nguyên tắc cơ bản của Luật dân sự

2.3. Một số nội dung của Bộ luật dân sự

2.3.1. Quyền sở hữu và quyền khác đối với tài sản

2.3.2. Hợp đồng

Bài 4:
PHÁP LUẬT LAO ĐỘNG

1. Mục tiêu

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về Luật lao động.

- Nhận biết được quyền, nghĩa vụ của người lao động, người sử dụng lao động và một số vấn đề cơ bản khác trong pháp luật lao động.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm, đối tượng và phương pháp điều chỉnh của Luật lao động

2.2. Các nguyên tắc cơ bản của Luật lao động

2.3. Một số nội dung của Bộ luật lao động

2.3.1. Quyền và nghĩa vụ của người lao động

2.3.2. Quyền và nghĩa vụ của người sử dụng lao động

2.3.3. Hợp đồng lao động

2.3.4. Tiền lương

2.3.5. Bảo hiểm xã hội

2.3.6. Thời gian làm việc, thời gian nghỉ ngơi

2.3.7. Kỷ luật lao động

2.3.8. Tranh chấp lao động

2.3.9. Công đoàn

Bài 5:
PHÁP LUẬT HÀNH CHÍNH

1. Mục tiêu

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về Luật hành chính;

- Nhận biết được các dấu hiệu vi phạm hành chính, nguyên tắc và các hình thức xử lý vi phạm hành chính.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm, đối tượng và phương pháp điều chỉnh của Luật hành chính

2.2. Vi phạm và xử lý vi phạm hành chính

2.2.1. Vi phạm hành chính

2.2.2. Xử lý vi phạm hành chính

Bài 6:
PHÁP LUẬT HÌNH SỰ

1. Mục tiêu

- Trình bày được một số nội dung cơ bản của Luật hình sự.

- Nhận biết được các loại tội phạm và các hình phạt.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm, đối tượng và phương pháp điều chỉnh của Luật hình sự

2.2. Một số nội dung cơ bản của Bộ luật hình sự

2.2.1.Tội phạm

2.2.2. Hình phạt

Bài 7:
PHÁP LUẬT PHÒNG, CHỐNG THAM NHŨNG

1. Mục tiêu

- Trình bày được một số nội dung về phòng, chống tham nhũng và các điểm chính của Luật Phòng, chống tham nhũng;

- Nhận thức đúng quyền, nghĩa vụ và trách nhiệm của công dân trong công tác phòng, chống tham nhũng.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm tham nhũng

2.2. Nguyên nhân, hậu quả của tham nhũng

2.3. Ý nghĩa, tầm quan trọng của công tác phòng, chống tham nhũng

2.4. Trách nhiệm của công dân trong việc phòng, chống tham nhũng

2.5. Giới thiệu Luật Phòng, chống tham nhũng

Bài 8:
PHÁP LUẬT BẢO VỆ QUYỀN LỢI NGƯỜI TIÊU DÙNG

1. Mục tiêu

- Trình bày được quyền và nghĩa vụ của người tiêu dùng;

- Nhận thức được trách nhiệm của tổ chức, cá nhân đối với người tiêu dùng và bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng.

2. Nội dung

2.1. Quyền và nghĩa vụ của người tiêu dùng

2.2. Trách nhiệm của tổ chức, cá nhân đối với người tiêu dùng và bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: Phòng học.

2. Trang thiết bị máy móc: Máy tính, máy chiếu Projector.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: Phim, tranh ảnh minh họa các tình huống pháp luật, tài liệu phát tay cho học sinh, tài liệu tham khảo.

4. Các điều kiện khác:

Khuyến khích các cơ sở giáo dục nghề nghiệp, cơ sở giáo dục đại học có đăng ký hoạt động giáo dục nghề nghiệp trang bị phòng học và các điều kiện khác để có thể tổ chức giảng dạy môn học hoặc một số nội dung của môn học theo hình thức trực tuyến.

V. Phương pháp đánh giá

Việc đánh giá kết quả học tập của người học được thực hiện theo quy định tại Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/3/2017 của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

VI. Miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập

Việc miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập môn học được thực hiện theo Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH.

Người học đã có bằng tốt nghiệp trung cấp, Hiệu trưởng nhà trường xem xét, quyết định cho người học được miễn học những nội dung đã được học ở chương trình đào tạo trình độ trung cấp.

Tài liệu tham khảo

1. Hiến pháp nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam, 2013.

2. Bộ Luật lao động, 2012.
3. Bộ Luật dân sự, 2015.
4. Bộ Luật hình sự năm 2015, sửa đổi bổ sung năm 2017.
5. Luật Bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng, 2010.
6. Luật Phòng, chống tham nhũng, 2005.
7. Luật Xử lý vi phạm hành chính, 2012.
8. Quyết định số 1309/QĐ-TTg ngày 05/9/2017 của Thủ tướng Chính phủ Phê duyệt Đề án đưa nội dung quyền con người vào chương trình giáo dục trong hệ thống giáo dục quốc dân.
9. Quyết định số 1997/QĐ-TTg ngày 18/10/2016 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Chương trình phát triển các hoạt động bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng giai đoạn 2016 – 2020.
10. Chỉ thị số 10/CT- TTg ngày 12/06/2013 của Thủ tướng Chính phủ về việc đưa nội dung phòng, chống tham nhũng vào giảng dạy tại các cơ sở giáo dục, đào tạo từ năm học 2013-2014.
11. Thông tư số 08/2014/TT-BLĐTBXH ngày 22/04/2014 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội ban hành chương trình, giáo trình môn học Pháp luật dùng trong đào tạo trung cấp nghề, trình độ cao đẳng nghề.

12. Bộ Giáo dục và Đào tạo: Giáo trình Pháp luật đại cương, Nhà Xuất bản Đại học Sư phạm, 2017.

13. Bộ Giáo dục và Đào tạo: Tài liệu giảng dạy về phòng, chống tham nhũng dùng cho các trường đại học, cao đẳng không chuyên về luật (Phê duyệt kèm theo Quyết định số 3468/QĐ-BGDĐT ngày 06 tháng 9 năm 2014 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo, năm 2014).

14. Đại học Quốc gia thành phố Hồ Chí Minh - Trường Đại học Kinh tế - Luật: Giáo trình Luật Lao động, năm 2016.

15. Trường Đại học Luật Hà Nội: Giáo trình Lý luận chung về Nhà nước và Pháp luật, Nhà Xuất bản Tư pháp, năm 2018.

16. Trường Đại học Luật Hà Nội: Giáo trình Luật Hiến pháp Việt Nam, Nhà Xuất bản Công an nhân dân, năm 2017.

17. Trường Đại học Luật Hà Nội: Giáo trình Luật Lao động Việt Nam, Nhà Xuất bản Công an nhân dân, năm 2018.

18. Trường Đại học Luật Hà Nội, Giáo trình Luật Hình sự Việt Nam, Nhà Xuất bản Công an nhân dân, năm 2015.

19. Trường Đại học Luật Hà Nội: Giáo trình Luật dân sự Việt Nam, Nhà Xuất bản Công an nhân dân, năm 2017.

20. Trường Đại học Luật Hà Nội: Giáo trình Luật hành chính Việt Nam, Nhà Xuất bản Công an nhân dân, năm 2015.

21. Trường Đại học Luật Hà Nội: Giáo trình Xây dựng văn bản pháp luật, Nhà Xuất bản Tư pháp, năm 2016.

22. Trường Đại học Luật TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình Luật Hiến pháp Việt Nam, năm 2017.

23. Trường Đại học Luật TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình Pháp luật về hợp đồng và bồi thường thiệt hại ngoài hợp đồng, năm 2017.

24. Trường Đại học Luật TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình Luật hành chính Việt Nam, năm 2018./.

CHƯƠNG TRÌNH
MÔN HỌC GIÁO DỤC THỂ CHẤT THUỘC KHỐI CÁC MÔN HỌC CHUNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG

(Ban hành kèm theo Thông tư số 12/2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội)

Tên môn học: Giáo dục thể chất của môn học

Thời gian thực hiện: 60 giờ (lý thuyết: 05 giờ; thực hành: 51 giờ; kiểm tra: 04 giờ)

I. Vị trí, tính chất

1. Vị trí

Môn học Giáo dục thể chất là môn học điều kiện, bắt buộc thuộc khối các môn học chung trong chương trình đào tạo trình độ cao đẳng.

2. Tính chất

Chương trình môn học bao gồm một số nội dung cơ bản về thể dục, thể thao; giúp người học tập luyện để nâng cao sức khỏe, phát triển thể lực, tầm vóc, góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục toàn diện.

II. Mục tiêu môn học

Sau khi học xong môn học này, người học đạt được:

1. Về kiến thức

Trình bày được tác dụng, các kỹ thuật cơ bản và một số quy định của luật môn thể dục thể thao được học để rèn luyện sức khỏe, phát triển thể lực chung.

2. Về kỹ năng

Tự tập luyện, rèn luyện đúng các yêu cầu về kỹ thuật, quy định của môn thể dục thể thao được học.

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm

Có ý thức tự giác và hình thành thói quen tập luyện thể dục thể thao hàng ngày để góp phần bảo đảm sức khỏe trong học tập, lao động và trong các hoạt động khác.

III. Nội dung môn học

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

TT	Chương/ bài	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
I	**BÀI MỞ ĐẦU**	1	1		
II	**Chương I: GIÁO DỤC THỂ CHẤT CHUNG**				
1	Bài 1: Thể dục cơ bản	13	1	12	
2	Bài 2: Điền kinh	14	1	13	
3	Kiểm tra giáo dục thể chất chung	2			2
III	**Chương II: CHUYÊN ĐỀ THỂ DỤC THỂ THAO TỰ CHỌN (chọn 1 trong các chuyên đề sau)**	30	2	26	2
1	Chuyên đề 1: Môn bơi lội	30	2	26	2
2	Chuyên đề 2: Môn cầu lông	30	2	26	2
3	Chuyên đề 3: Môn bóng chuyền	30	2	26	2
4	Chuyên đề 4: Môn bóng rổ	30	2	26	2
5	Chuyên đề 5: Môn bóng đá	30	2	26	2
6	Chuyên đề 6: Môn bóng bàn	30	2	26	2
7	Chuyên đề 7: Môn thể dục thể thao khác	30	2	26	2
	Cộng	**60**	**5**	**51**	**4**

2. Nội dung chi tiết

BÀI MỞ ĐẦU

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

Trình bày được vị trí, tính chất, mục tiêu, nội dung chính, phương pháp dạy học và đánh giá môn học.

2. Nội dung

2.1. Vị trí, tính chất môn học

2.2. Mục tiêu của môn học

2.3. Nội dung chính

2.4. Tổ chức dạy học và đánh giá kết quả học tập

Chương I: GIÁO DỤC THỂ CHẤT CHUNG

Bài 1: THỂ DỤC CƠ BẢN

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật cơ bản của một số bài thể dục cơ bản;

- Thực hiện được đúng động tác kỹ thuật của các bài thể dục được học.

2. Nội dung

2.1. Giới thiệu về thể dục cơ bản

2.2. Thể dục tay không liên hoàn

2.2.1. Tác dụng của thể dục tay không liên hoàn

2.2.2. Các động tác kỹ thuật

2.3. Thể dục cơ bản với dụng cụ đơn giản

2.3.1. Tác dụng của thể dục cơ bản với dụng cụ đơn giản

2.3.2. Các động tác kỹ thuật

Bài 2: ĐIỀN KINH

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài này, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật cơ bản và một số nội dung trong Luật Điền kinh như: Chạy cự ly ngắn, chạy cự ly trung bình, nhảy xa hoặc nhảy cao;

- Thực hiện đúng động tác kỹ thuật và bảo đảm các yêu cầu khác của môn điền kinh được học.

2. Nội dung

2.1. Chạy cự ly ngắn

2.1.1. Tác dụng của chạy cự ly ngắn

2.1.2. Các động tác kỹ thuật

2.1.3. Một số quy định trong Luật Điền kinh về chạy cự ly ngắn

2.2. Chạy cự ly trung bình

2.2.1. Tác dụng của chạy cự ly trung bình

2.2.2. Các động tác kỹ thuật

2.2.3. Một số quy định trong Luật Điền kinh về chạy cự ly trung bình

2.3. Nhảy cao hoặc nhảy xa

Tùy theo điều kiện cụ thể, Hiệu trưởng nhà trường quyết định chọn dạy một trong hai nội dung điền kinh dưới đây: Nhảy cao hoặc nhảy xa.

2.3.1. Nhảy cao

2.3.1.1. Tác dụng của nhảy cao

2.3.1.2. Các động tác kỹ thuật

2.3.1.3. Một số quy định trong Luật Điền kinh về nhảy cao

2.3.2. Nhảy xa

2.3.2.1. Tác dụng của nhảy xa

2.2.2.2. Các động tác kỹ thuật

2.3.2.3. Một số quy định trong Luật Điền kinh về nhảy xa

Chương II: CHUYÊN ĐỀ THỂ DỤC THỂ THAO TỰ CHỌN

(Chọn 1 trong các chuyên đề sau)

Chuyên đề 1: MÔN BƠI LỘI

1. Mục tiêu

Sau khi học xong chuyên đề này, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật chính và một số quy định trong Luật bơi;

- Thực hiện đúng động tác kỹ thuật cơ bản của môn Bơi lội.

2. Nội dung

2.1. Tác dụng của môn Bơi lội

2.2. Các động tác kỹ thuật

2.2.1. Làm quen với nước, phương pháp thở nước và thả nổi

2.2.2. Động tác chân và tay

2.2.3. Phối hợp tay - chân

2.2.4. Phối hợp tay - chân - thở

2.2.5. Kỹ thuật xuất phát

2.2.6. Kỹ thuật quay vòng

2.2.7. Kỹ thuật về đích

2.3. Một số quy định của Luật bơi

Chuyên đề 2: MÔN CẦU LÔNG

1. Mục tiêu

Sau khi học xong chuyên đề này, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật chính và một số quy định trong Luật Cầu lông;

- Thực hiện đúng động tác kỹ thuật cơ bản của môn Cầu lông.

2. Nội dung

2.1. Tác dụng của môn Cầu lông

2.2. Các động tác kỹ thuật

2.2.1. Tư thế cơ bản và cách cầm vợt

2.2.2. Các bước di chuyển (phải trái, trước, sau, chếch), bước đơn, kép, đệm

2.2.3. Kỹ thuật đánh cầu phải, trái cao tay

2.2.4. Kỹ thuật đánh cầu phải, trái thấp tay

2.2.5. Kỹ thuật đánh cầu sát lưới và bỏ nhỏ

2.2.6. Kỹ thuật phát cầu (thấp gần, cao sâu)

2.2.7. Kỹ thuật đập cầu

2.2.8. Chiến thuật thi đấu

2.3. Một số quy định của Luật Cầu lông

Chuyên đề 3: MÔN BÓNG CHUYỀN

1. Mục tiêu

Sau khi học xong chuyên đề này, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật chính và một số quy định trong Luật Bóng chuyền;
- Thực hiện đúng động tác kỹ thuật cơ bản của môn Bóng chuyền.

2. Nội dung

2.1. Tác dụng của môn Bóng chuyền

2.2. Các động tác kỹ thuật

2.2.1. Tư thế cơ bản, các bước di chuyển

2.2.2. Kỹ thuật chuyền bóng cao tay cơ bản (chuyền bước 2)

2.2.3. Kỹ thuật chuyền bóng thấp tay cơ bản (chuyền bước 1)

2.2.4. Kỹ thuật phát bóng thấp tay trước mặt

2.2.5. Kỹ thuật phát bóng cao tay trước mặt

2.2.6. Kỹ thuật chắn bóng

2.2.7. Kỹ thuật đập bóng theo phương lấy đà

2.3. Một số quy định của Luật Bóng chuyền

Chuyên đề 4: MÔN BÓNG RỔ

1. Mục tiêu

Sau khi học xong chuyên đề này, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật chính và một số quy định trong Luật Bóng rổ;
- Thực hiện đúng động tác kỹ thuật cơ bản của môn Bóng rổ

2. Nội dung

2.1. Tác dụng của môn Bóng rổ

2.2. Các động tác kỹ thuật

2.2.1. Cách cầm bóng và tư thế chuẩn bị và di chuyển

2.2.2. Kỹ thuật dẫn bóng

2.2.3. Kỹ thuật chuyền bóng và bắt bóng hai tay trước ngực

2.2.4. Kỹ thuật bắt bóng bằng một tay

2.2.5. Kỹ thuật bắt bóng bằng hai tay

2.2.6. Kỹ thuật ném rổ bằng một tay trên vai

2.2.7. Kỹ thuật ném rổ bằng hai tay trước ngực

2.2.8. Kỹ thuật hai bước ném rổ

2.3. Một số quy định của Luật Bóng rổ

Chuyên đề 5: MÔN BÓNG ĐÁ

1. Mục tiêu

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật chính và một số quy định trong Luật Bóng đá;
- Thực hiện đúng động tác kỹ thuật cơ bản của môn Bóng đá.

2. Nội dung

2.1. Tác dụng của môn Bóng đá

2.2. Các động tác kỹ thuật

2.2.1. Kỹ thuật di chuyển

2.2.2. Kỹ thuật dẫn bóng

2.2.3. Kỹ thuật giữ/ khống chế bóng

2.2.4. Kỹ thuật đá bóng bằng lòng bàn chân

2.2.5 Kỹ thuật đá bóng bằng mu trong bàn chân

2.2.6. Kỹ thuật đá bóng bằng mu giữa bàn chân

2.2.7. Kỹ thuật đá biên hoặc ném biên

2.3. Một số quy định của Luật Bóng đá

Chuyên đề 6: MÔN BÓNG BÀN

1. Mục tiêu

Sau khi học xong chuyên đề này, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, kỹ thuật chính và một số quy định trong Luật Bóng bàn;
- Thực hiện đúng động tác kỹ thuật cơ bản của môn Bóng bàn.

2. Nội dung

2.1. Tác dụng của môn Bóng bàn

2.2. Các động tác kỹ thuật

2.2.1. Cách cầm vợt và tư thế chuẩn bị và di chuyển

2.2.2. Kỹ thuật giao bóng, đỡ giao bóng thuận tay và trái tay

2.2.3. Kỹ thuật líp bóng thuận tay và trái tay

2.2.4. Kỹ thuật bạt bóng thuận và trái tay

2.2.5. Kỹ thuật gò bóng thuận và trái tay

2.2.6. Kỹ thuật tấn công và phòng thủ (thuận và trái tay)

2.3. Một số quy định của Luật Bóng bàn

Chuyên đề 7: MÔN THỂ DỤC THỂ THAO KHÁC

Căn cứ vào điều kiện thực tế và nhu cầu của người học, Hiệu trưởng nhà trường có thể xem xét, quyết định xây dựng và thực hiện các chuyên đề thể dục thể thao tự chọn khác như: Võ thuật, đẩy tạ, tenis, đá cầu...bảo đảm yêu cầu về mục tiêu, nội dung và thời lượng của chuyên đề thể dục thể thao.

IV. Điều kiện thực hiện môn học

1. Điều kiện chung: Nhà tập luyện/ thi đấu đa năng; video/clip, tranh ảnh, máy chiếu, loa, đài, còi, cờ lệnh, đồng hồ bấm giờ; bàn, ghế; quần áo tập luyện, dụng cụ y tế.

2. Trang thiết bị

2.1. Đối với giáo dục thể chất chung

- Thể dục cơ bản: Sân tập, còi, tranh động tác, thảm tập; dụng cụ tập như gậy, bóng, hoa; nhạc tập và các thiết bị khác.

- Điền kinh:

+ Chạy cự ly ngắn và trung bình: Sân chạy, dụng cụ phát lệnh, bàn đạp xuất phát và các thiết bị khác;

+ Nhảy cao: Nệm nhảy cao, trụ, xà nhảy cao và các thiết bị khác;

+ Nhảy xa: Hố nhảy xa, thước đo và các thiết bị khác.

2.2. Đối với chuyên đề thể dục thể thao tự chọn:

- Môn bơi lội: Hồ bơi, phao bơi, nón bơi, kính bơi và các thiết bị khác;

- Môn cầu lông: Sân cầu lông, bộ trụ; lưới, vợt, quả cầu lông, bảng lật tỷ số và các và các thiết bị khác;

- Môn bóng chuyền: Sân bóng chuyền; trụ, lưới, bóng chuyền; bảng lật tỷ số, sa bàn chiến thuật và các thiết bị khác;

- Môn bóng rổ: Sân bóng rổ, trụ bóng rổ; bảng lật tỷ số, sa bàn chiến thuật và các thiết bị khác;

- Môn bóng đá: Sân bóng đá, khung thành, bóng đá, thẻ phạt, bảng lật tỷ số, sa bàn chiến thuật và các thiết bị khác;

- Môn bóng bàn: Phòng tập; bàn, vợt, bóng, bảng lật tỷ số và các thiết bị khác.

3. Các điều kiện khác

Khuyến khích các cơ sở giáo dục nghề nghiệp, cơ sở giáo dục đại học có đăng ký hoạt động giáo dục nghề nghiệp đầu tư phòng học và các điều kiện khác để có thể tổ chức giảng dạy môn học hoặc một số nội dung của môn học theo hình thức trực tuyến.

V. Phương pháp đánh giá

Việc đánh giá kết quả học tập của người học được thực hiện theo quy định tại Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/3/2017 của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

VI. Miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập

Việc miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập môn học được thực hiện theo Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH.

Người học đã có bằng tốt nghiệp trung cấp, Hiệu trưởng nhà trường xem xét, quyết định cho người học được miễn học những nội dung đã được học ở chương trình đào tạo trình độ trung cấp.

Tài liệu tham khảo

1. Nghị định số 11/2015/NĐ-CP ngày 32/01/2015 của Chính phủ Quy định về Giáo dục thể chất và hoạt động thể thao trong nhà trường.

2. Quyết định số 1076/QĐ-TTg ngày 17/6/2016 của Thủ tướng Chính phủ Phê duyệt đề án tổng thể phát triển giáo dục thể chất và thể thao trường học giai đoạn 2016 - 2020, định hướng đến năm 2025;

3. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh: Giáo trình Cầu lông, Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2000.

4. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh: Giáo trình Bơi thể thao, Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2015.

5. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh: Giáo trình Thể dục, Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2009.

6. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh: Giáo trình Bóng chuyền, Nhà xuất bản Thể dục thể thao, năm 2006.

7. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh: Điền kinh (sách giáo khoa), năm 2006.

8. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh: Giáo trình Bóng đá, Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2007.

9. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh: Giáo trình Bơi thể thao, Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2015.

10. Trường Đại học Thể dục thể thao TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình điền kinh, Nhà Xuất bản Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, năm 2016.

11. Trường Đại học Thể dục thể thao TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình bóng rổ, Nhà Xuất bản Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, năm 2016.

12. Trường Đại học Thể dục thể thao TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình bóng đá, Nhà Xuất bản Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, năm 2017.

13. Trường Đại học Thể dục thể thao TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình bơi lội (tập 1, tập 2), Nhà Xuất bản Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, năm 2016.

14. Trường Đại học Thể dục thể thao TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình bóng bàn, Nhà Xuất bản Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, năm 2014.

15. Trường Đại học Sư phạm thể dục thể thao TP. Hồ Chí Minh: Giáo trình Điền kinh, năm 2016.

16. Trường Đại học Sư phạm thể dục thể thao Thành phố Hồ Chí Minh: Giáo trình Bóng chuyền, Nhà Xuất bản Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, năm 2014.

17. Trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng: Giáo trình thể dục (tập 1, tập 2) Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2014.

18. Trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng: Giáo trình điền kinh, Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2014.

19. Trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng: Giáo trình bóng bàn, Nhà Xuất bản Thể dục thể thao, năm 2015.

20. Luật các môn thể thao và các tài liệu tham khảo khác./.

CHƯƠNG TRÌNH

MÔN HỌC GIÁO DỤC QUỐC PHÒNG VÀ AN NINH THUỘC KHỐI CÁC MÔN HỌC CHUNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG

(Ban hành kèm theo Thông tư số 10 /2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội)

Tên môn học: Giáo dục quốc phòng và an ninh

Thời gian thực hiện: 75 giờ (lý thuyết: 36 giờ; thực hành, thảo luận, bài tập: 35 giờ; kiểm tra: 04 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học

1. Vị trí

Môn học Giáo dục quốc phòng và an ninh là môn học điều kiện, bắt buộc thuộc khối các môn học chung trong chương trình đào tạo cao đẳng.

2. Tính chất

Chương trình môn học bao gồm những nội dung cơ bản về quan điểm của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước về công tác quốc phòng và an ninh; xây dựng thế trận quốc phòng toàn dân gắn với thế trận an ninh nhân dân, xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân; có kiến thức cơ bản về phòng thủ dân sự, rèn luyện kỹ năng quân sự; sẵn sàng tham gia bảo vệ Tổ quốc.

II. Mục tiêu môn học

Sau khi học xong môn học, người học đạt được:

1. Về kiến thức

- Trình bày được những nội dung cơ bản về chiến lược "Diễn biến hoà bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam;

- Trình bày được những kiến thức cơ bản về xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, dự bị động viên; xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia;

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về dân tộc và tôn giáo; phòng chống tội phạm và tệ nạn xã hội; đường lối quan điểm của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng;

- Trình bày được những vấn đề cơ bản về xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam; đường lối chủ trương của Đảng và Nhà nước về kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh;

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về đội ngũ đơn vị cấp tiểu đội, trung đội; tác dụng, tính năng, cấu tạo và cách thức sử dụng của một số loại vũ khí bộ binh thông thường; kỹ thuật cấp cứu chuyển thương.

2. Về kỹ năng

- Nhận biết được một số biểu hiện, hoạt động về "Diễn biến hoà bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam hiện nay;

- Nhận biết được trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong việc xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, dự bị động viên; xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia;

- Xác định được một số vấn đề cơ bản về dân tộc và tôn giáo; phòng chống tội phạm và tệ nạn xã hội; chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc; xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam;

- Nhận thức đúng đường lối quan điểm của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng; kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường củng cố quốc phòng và an ninh;

- Thực hiện đúng các động tác trong đội ngũ đơn vị; kỹ thuật sử dụng một số loại vũ khí bộ binh; cấp cứu chuyển thương.

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm

- Luôn có tinh thần cảnh giác cao trước những âm mưu thủ đoạn của các thế lực thù địch; chấp hành tốt mọi đường lối chủ trương của Đảng, chính sách, pháp luật của Nhà nước về công tác quốc phòng và an ninh;

- Rèn luyện bản lĩnh chính trị, đạo đức, hình thành lối sống có kỷ luật, có ý thức tự giác và tác phong nhanh nhẹn trong các hoạt động;

- Sẵn sàng tham gia xây dựng và bảo vệ Tổ quốc và các hoạt động xã hội góp phần xây dựng khối đại đoàn kết toàn dân tộc;

- Có ý thức, trách nhiệm trong việc xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân; chiến tranh nhân dân, phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh.

III. Nội dung môn học

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

STT	Tên bài	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thảo luận	Kiểm tra
1	Bài 1: Nhập môn Giáo dục quốc phòng và an ninh	2	2		
2	Bài 2: Phòng chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam	4	3	1	
3	Bài 3: Xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, lực lượng dự bị động viên	4	3	1	
4	Bài 4: Xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia	4	3	1	
5	Bài 5: Một số vấn đề cơ bản về dân tộc và tôn giáo	4	3	1	
6	Bài 6: Những vấn đề cơ bản về phòng chống tội phạm và tệ nạn xã hội	4	3	1	

7	Kiểm tra	1			1
8	Bài 7: Đường lối quan điểm của Đảng, chính sách, pháp luật của nhà nước Việt Nam về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng	5	3	2	
9	Bài 8: Chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa	5	3	2	
10	Bài 9: Xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam	5	3	2	
11	Bài 10: Kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh	5	3	2	
12	Kiểm tra	1			1
13	Bài 11: Đội ngũ đơn vị	4	1	3	
14	Bài 12: Giới thiệu và hướng dẫn kỹ thuật sử dụng một số loại vũ khí bộ binh	19	5	14	
15	Bài 13: Kỹ thuật cấp cứu và chuyển thương	6	1	5	
16	Kiểm tra	2			2
	CỘNG	**75**	**36**	**35**	**4**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1:

NHẬP MÔN GIÁO DỤC QUỐC PHÒNG VÀ AN NINH

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được vị trí, tính chất, mục tiêu, nội dung chính, điều kiện thực hiện, yêu cầu về kiểm tra đánh giá môn học; các yêu cầu tối thiểu về lễ tiết tác phong quân nhân cho người học môn học Giáo dục quốc phòng và an ninh;

- Nâng cao ý thức, trách nhiệm của người học trong học tập môn học, nhận thức được tầm quan trọng của công tác quốc phòng và an ninh, bảo vệ Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa.

2. Nội dung

2.1. Vị trí, tính chất, mục tiêu của môn học

2.2. Các nội dung chính

2.3. Một số yêu cầu cơ bản về lễ tiết tác phong quân nhân cho người học

2.4. Điều kiện thực hiện môn học

2.5. Tổ chức dạy, học và đánh giá kết quả học tập

Bài 2:

PHÒNG CHỐNG CHIẾN LƯỢC "DIỄN BIẾN HÒA BÌNH", BẠO LOẠN LẬT ĐỔ CỦA CÁC THẾ LỰC THÙ ĐỊCH ĐỐI VỚI VIỆT NAM

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những nội dung cơ bản về chiến lược "Diễn biến hoà bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với các nước xã hội chủ nghĩa và Việt Nam;

- Nhận biết được một số biểu hiện, hoạt động về "Diễn biến hoà bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam hiện nay.

2. Nội dung

2.1. Chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch chống phá chủ nghĩa xã hội

2.1.1. Khái niệm chiến lược "Diễn biến hòa bình"

2.1.2. Khái niệm bạo loạn lật đổ

2.2. Chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch đối với Việt Nam

2.2.1. Âm mưu, thủ đoạn của chiến lược "Diễn biến hòa bình" đối với Việt Nam

2.2.2. Bạo loạn lật đổ của các thế lực thù địch chống phá Việt Nam

2.3. Quan điểm và phương châm của Đảng, Nhà nước về phòng chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ

2.3.1. Quan điểm chỉ đạo

2.3.2. Phương châm tiến hành

2.4. Những giải pháp phòng chống chiến lược "Diễn biến hòa bình", bạo loạn lật đổ ở Việt Nam hiện nay

2.4.1. Nâng cao nhận thức về âm mưu, thủ đoạn của các thế lực thù địch, nắm chắc mọi diễn biến không để bị động và bất ngờ

2.4.2. Đẩy lùi tệ quan liêu, tham nhũng, tiêu cực trong xã hội, giữ vững định hướng xã hội chủ nghĩa trên các lĩnh vực, chống nguy cơ tụt hậu về kinh tế

2.4.3. Xây dựng ý thức bảo vệ Tổ quốc cho toàn dân

2.4.4. Xây dựng cơ sở chính trị - xã hội vững mạnh về mọi mặt

2.4.5. Chăm lo xây dựng lực lượng vũ trang ở địa phương vững mạnh

2.4.6. Xây dựng, luyện tập các phương án, các tình huống chống "Diễn biến hoà bình", bạo loạn lật đổ của địch

2.4.7. Đẩy mạnh sự nghiệp công nghiệp hoá, hiện đại hoá đất nước và chăm lo nâng cao đời sống vật chất, tinh thần cho nhân dân lao động

2.5. Thảo luận

Bài 3:

XÂY DỰNG LỰC LƯỢNG DÂN QUÂN TỰ VỆ, LỰC LƯỢNG DỰ BỊ ĐỘNG VIÊN

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những kiến thức cơ bản về xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, dự bị động viên;

- Phân biệt được trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong việc tham gia xây dựng lực lượng dân quân tự vệ, dự bị động viên.

2. Nội dung

2.1. Xây dựng lực lượng dân quân tự vệ

2.1.1. Khái niệm, vị trí vai trò và nhiệm vụ của lực lượng dân quân tự vệ

2.1.2. Nội dung xây dựng lực lượng dân quân tự vệ

2.1.3. Một số biện pháp xây dựng lực lư-ợng dân quân tự vệ trong giai đoạn hiện nay

2.2. Xây dựng lực lượng dự bị động viên

2.2.1. Khái niệm, vị trí, vai trò xây dựng lực lư-ợng dự bị động viên

2.2.2. Những quan điểm, nguyên tắc xây dựng lực lư-ợng dự bị động viên

2.2.3. Nội dung xây dựng lực lư-ợng dự bị động viên

2.2.4. Một số biện pháp xây dựng lực lư-ợng dự bị động viên trong giai đoạn hiện nay

2.3. Thảo luận

Bài 4:

XÂY DỰNG VÀ BẢO VỆ CHỦ QUYỀN LÃNH THỔ, BIÊN GIỚI QUỐC GIA

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những kiến thức cơ bản về chủ quyền lãnh thổ, biển đảo và biên giới quốc gia, quan điểm của Đảng, Nhà nước về xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biển đảo và biên giới quốc gia;

- Phân biệt được trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong việc xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biển đảo và biên giới quốc gia.

2. Nội dung

2.1. Xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biên giới quốc gia

2.1.1. Chủ quyền lãnh thổ quốc gia

2.1.2. Chủ quyền biên giới quốc gia

2.2. Quan điểm của Đảng, Nhà nước về xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biển đảo và biên giới quốc gia

2.3. Một số giải pháp cơ bản của Đảng, Nhà nước về xây dựng và bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biển đảo và biên giới quốc gia

2.4. Trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong việc bảo vệ chủ quyền lãnh thổ, biển đảo và biên giới quốc gia

2.5. Thảo luận

Bài 5:

MỘT SỐ VẤN ĐỀ CƠ BẢN VỀ DÂN TỘC VÀ TÔN GIÁO

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những nội dung chính về dân tộc, tôn giáo; vấn đề dân tộc, tôn giáo theo quan điểm của chủ nghĩa Mác - Lênin, tư tưởng Hồ Chí Minh; quan điểm, chính sách của Đảng và Nhà nước hiện nay;

- Xác định rõ quan điểm, chính sách của Đảng và Nhà nước về vấn đề dân tộc, tôn giáo ở Việt Nam hiện nay.

2. Nội dung

2.1. Một số vấn đề cơ bản về dân tộc

2.1.1. Một số vấn đề chung về dân tộc

2.1.2. Đặc điểm các dân tộc ở Việt Nam

2.2. Một số vấn đề cơ bản về tôn giáo

2.2.1. Một số vấn đề chung về tôn giáo

2.2.2. Tình hình tôn giáo ở Việt Nam

2.3. Quan điểm, chính sách của Đảng và Nhà nước về vấn đề dân tộc, tôn giáo ở Việt Nam

2.3.1. Quan điểm, chính sách về dân tộc của Đảng và Nhà nước

2.3.2. Quan điểm, chính sách về tôn giáo của Đảng và Nhà nước

2.3.3. Một số giải pháp nâng cao nhận thức xây dựng khối đại đoàn kết toàn dân tộc

2.4. Thảo luận

Bài 6:

NHỮNG VẤN ĐỀ CƠ BẢN VỀ PHÒNG CHỐNG TỘI PHẠM VÀ TỆ NẠN XÃ HỘI

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những nội dung cơ bản về công tác phòng chống tội phạm và tệ nạn xã hội;

- Xác định được trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong công tác phòng chống tội phạm và tệ nạn xã hội hiện nay.

2. Nội dung

2.1. Những vấn đề cơ bản về phòng chống tội phạm 2.1.1. Khái niệm tội phạm và phòng chống tội phạm

2.1.2. Nội dung nhiệm vụ hoạt động phòng chống tội phạm

2.1.3. Chủ thể và nguyên tắc tổ chức hoạt động phòng chống tội phạm

2.1.4. Phòng chống tội phạm trong nhà trường

2.2. Công tác phòng chống tệ nạn xã hội

2.2.1. Khái niệm, mục đích công tác phòng chống tệ nạn xã hội và đặc điểm đối tượng hoạt động tệ nạn xã hội

2.2.2. Chủ trương, quan điểm và các quy định của pháp luật về phòng chống tệ nạn xã hội

2.2.3. Trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong phòng chống tệ nạn xã hội

2.3. Thảo luận

Bài 7:

ĐƯỜNG LỐI QUAN ĐIỂM CỦA ĐẢNG, CHÍNH SÁCH, PHÁP LUẬT CỦA NHÀ NƯỚC VIỆT NAM VỀ BẢO VỆ AN NINH CHÍNH TRỊ, KINH TẾ, VĂN HÓA, TƯ TƯỞNG

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những kiến thức cơ bản về đường lối quan điểm của Đảng, chính sách pháp luật của Nhà nước về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng;

- Nhận thức đúng đường lối quan điểm của Đảng, chính sách pháp luật của Nhà nước về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng.

2. Nội dung

2.1. Quan điểm và tư tưởng chỉ đạo của Đảng về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng

2.1.1. Bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng là nhiệm vụ chiến lược của cách mạng Việt Nam

2.1.2. Quan điểm cơ bản của Đảng về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng

2.2. Nhiệm vụ bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng

2.2.1. Tiếp tục đổi mới và nâng cao chất lượng công tác giáo dục, bồi dưỡng kiến thức về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng

2.2.2. Kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với việc tăng cường bảo vệ an ninh chính trị, văn hóa, tư tưởng trên cơ sở phát huy mọi tiềm năng của đất nước

2.2.3. Tăng cường đổi mới và nâng cao chất lượng công tác hội nhập quốc tế về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng

2.3. Những giải pháp cơ bản về bảo vệ an ninh chính trị, kinh tế, văn hóa, tư tưởng

2.4. Thảo luận

Bài 8:

CHIẾN TRANH NHÂN DÂN BẢO VỆ TỔ QUỐC VIỆT NAM XÃ HỘI CHỦ NGHĨA

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được các nội dung cơ bản về chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa;

- Xác định được trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc Việt Nam xã hội chủ nghĩa.

2. Nội dung

2.1. Những vấn đề chung về chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc

2.1.1. Mục đích, đối tượng của chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc

2.1.2. Tính chất đặc điểm của chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc

2.2. Quan điểm của Đảng trong chiến tranh nhân dân bảo vệ Tổ quốc

2.2.1. Tiến hành chiến tranh nhân dân, toàn dân đánh giặc, lấy lực lượng vũ trang nhân dân làm nòng cốt. Kết hợp tác chiến của lực lượng vũ trang địa phương với tác chiến của các binh đoàn chủ lực

2.2.2. Tiến hành chiến tranh toàn diện, kết hợp chặt chẽ giữa đấu tranh quân sự, chính trị, ngoại giao, kinh tế, văn hoá và tư tưởng, lấy đấu tranh quân sự là chủ yếu, lấy thắng lợi trên chiến trường là yếu tố quyết định để giành thắng lợi trong chiến tranh

2.2.3. Chuẩn bị mọi mặt trên cả nước cũng như từng khu vực để đủ sức đánh được lâu dài, ra sức thu hẹp không gian, rút ngắn thời gian của chiến tranh giành thắng lợi càng sớm càng tốt

2.2.4. Kết hợp kháng chiến với xây dựng, vừa kháng chiến vừa xây dựng, ra sức sản xuất thực hành tiết kiệm giữ gìn và bồi dưỡng lực lượng ta càng đánh càng mạnh

2.2.5. Kết hợp đấu tranh quân sự với bảo đảm an ninh chính trị, giữ gìn trật tự an toàn xã hội, trấn áp kịp thời mọi âm mưu và hành động phá hoại gây bạo loạn

2.2.6. Kết hợp sức mạnh dân tộc với sức mạnh thời đại, phát huy tinh thần tự lực tự cường, tranh thủ sự giúp đỡ quốc tế, sự đồng tình, ủng hộ của nhân dân tiến bộ trên thế giới

2.3. Một số nội dung chủ yếu của chiến tranh nhân dân

2.3.1. Tổ chức thế trận chiến tranh nhân dân

2.3.2. Tổ chức lực lượng chiến tranh nhân dân

2.4. Thảo luận

Bài 9:

XÂY DỰNG LỰC LƯỢNG VŨ TRANG NHÂN DÂN VIỆT NAM

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những vấn đề cơ bản về xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam;

- Xác định được trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong việc tham gia xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân Việt Nam.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm, đặc điểm và những quan điểm, nguyên tắc cơ bản xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân

2.1.1. Khái niệm

2.1.2. Đặc điểm liên quan đến xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân

2.1.3. Những quan điểm, nguyên tắc cơ bản xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân trong thời kỳ mới

2.2. Phương hướng xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân trong giai đoạn mới

2.2.1. Xây dựng lực lượng vũ trang cách mạng

2.2.2. Chính quy

2.2.3. Tinh nhuệ

2.2.4. Từng bước hiện đại

2.3. Những biện pháp chủ yếu xây dựng lực lượng vũ trang nhân dân

2.4. Thảo luận

Bài 10:

KẾT HỢP PHÁT TRIỂN KINH TẾ - XÃ HỘI VỚI TĂNG CƯỜNG, CỦNG CỐ QUỐC PHÒNG VÀ AN NINH

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được những vấn đề cơ bản về việc kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh;

- Nhận thức đúng trách nhiệm của tổ chức và cá nhân trong việc tham gia xây dựng phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh.

2. Nội dung

2.1. Cơ sở lý luận và thực tiễn của việc kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh ở Việt Nam

2.1.1. Cơ sở lý luận của sự kết hợp

2.1.2. Cơ sở thực tiễn của sự kết hợp

2.2. Nội dung kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh với đối ngoại ở nước ta hiện nay

2.2.1. Kết hợp trong xác định chiến lược phát triển kinh tế - xã hội

2.2.2. Kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh trong phát triển các vùng lãnh thổ

2.2.3. Kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh trong các ngành, các lĩnh vực kinh tế chủ yếu

2.2.4. Kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh trong thực hiện nhiệm vụ chiến lược bảo vệ Tổ quốc

2.2.5. Kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh trong hoạt động đối ngoại

2.3. Một số giải pháp chủ yếu thực hiện kết hợp phát triển kinh tế - xã hội với tăng cường, củng cố quốc phòng và an ninh ở Việt Nam hiện nay

2.4. Thảo luận

Bài 11:

ĐỘI NGŨ ĐƠN VỊ

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về đội ngũ đơn vị cấp tiểu đội, trung đội;

- Thực hiện đúng các động tác trong đội ngũ đơn vị cấp tiểu đội, trung đội.

2. Nội dung

2.1. Đội hình tiểu đội

2.1.1. Đội hình tiểu đội một hàng ngang

2.1.2. Đội hình tiểu đội hai hàng ngang

2.1.3. Đội hình tiểu đội một hàng dọc

2.1.4. Đội hình tiểu đội hai hàng dọc

2.2. Đội hình trung đội

2.2.1. Đội hình trung đội một hàng ngang

2.2.2. Đội hình trung đội hai hàng ngang

2.2.3. Đội hình trung đội ba hàng ngang

2.2.4. Đội hình trung đội một hàng dọc

2.2.5. Đội hình trung đội hai hàng dọc

2.2.6. Đội hình trung đội ba hàng dọc

2.3. Đổi hướng đội hình

2.3.1. Đổi hướng đội hình khi đứng tại chỗ

2.3.2. Đổi hướng đội hình trong khi đi

2.4. Thực hành

Bài 12:

GIỚI THIỆU VÀ HƯỚNG DẪN KỸ THUẬT SỬ DỤNG MỘT SỐ LOẠI VŨ KHÍ BỘ BINH

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được tác dụng, tính năng chiến đấu, cấu tạo, chuyển động của một số loại vũ khí bộ binh;

- Thực hiện đúng động tác tháo lắp súng bộ binh và kỹ thuật sử dụng một số loại vũ khí bộ binh;

- Có ý thức giữ gìn, bảo quản và sử dụng vũ khí bộ binh trong tập luyện và chiến đấu.

2. Nội dung

2.1. Giới thiệu một số loại vũ khí bộ binh

2.1.1. Súng trường CKC

2.1.2. Súng tiểu liên AK

2.1.3. Súng trung liên RPĐ cỡ 7,62 mm

2.1.4. Súng diệt tăng B41

2.1.5. Lựu đạn cần 97 Việt Nam, lựu đạn F-1

2.2. Hướng dẫn kỹ thuật sử dụng một số loại vũ khí bộ binh

2.2.1. Kỹ thuật tháo và lắp một số loại vũ khí bộ binh

2.2.2. Kỹ thuật bắn súng tiểu liên AK và súng trường CKC

2.2.3. Kỹ thuật sử dụng lựu đạn cần 97 Việt Nam và Lựu đạn F-1

2.3. Thực hành

Bài 13:

KỸ THUẬT CẤP CỨU VÀ CHUYỂN THƯƠNG

1. Mục tiêu

Sau khi học xong bài học, người học đạt được:

- Trình bày được một số nội dung cơ bản về kỹ thuật cấp cứu, chuyển thương;

- Thực hiện đúng các bước cấp cứu, chuyển thương.

2. Nội dung

2.1. Cầm máu tạm thời

2.1.1. Mục đích

2.1.2. Nguyên tắc cầm máu tạm thời

2.1.3. Phân biệt các loại chảy máu

2.1.4. Các biện pháp cầm máu tạm thời

2.2. Cố định tạm thời xương gãy

2.2.1. Mục đích

2.2.2. Nguyên tắc cố định tạm thời xương gãy

2.2.3. Kỹ thuật cố định tạm thời xương gãy

2.3. Hô hấp nhân tạo

2.3.1. Nguyên nhân gây ngạt thở

2.3.2. Kỹ thuật cấp cứu ban đầu

2.3.3. Tiến triển của việc cấp cứu ngạt thở

2.4. Kỹ thuật chuyển thương

2.4.1. Mang vác bằng tay

2.4.2. Chuyển nạn nhân bằng cáng

2.5. Thực hành

IV. Điều kiện thực hiện môn học

1. Địa điểm học tập

Phòng học, thao trường, bãi tập và các địa điểm khác đáp ứng điều kiện thực hiện môn học.

2. Trang thiết bị

2.1. Tài liệu:

Giáo trình Giáo dục quốc phòng và an ninh bậc trung cấp và các tài liệu tham khảo khác do Hiệu trưởng nhà trường quyết định theo quy định của pháp luật.

2.2. Tranh, phim ảnh:

- Sơ đồ tổ chức Quân đội và Công an;
- Cấu tạo, sử dụng một số loại lựu đạn;
- Kỹ thuật băng bó cấp cứu, chuyển thương;
- Súng tiểu liên AK, súng trường CKC, súng trung liên RPĐ, súng diệt tăng B41;
- Các tư thế, động tác bắn súng AK, CKC;
- Cấu tạo và động tác sử dụng lựu đạn Φ1, lựu đạn cần 97;
- Phim ảnh về giáo dục quốc phòng và an ninh.

2.3. Mô hình vũ khí:

- Mô hình súng AK-47, CKC, RPĐ, B41 cắt bổ;
- Mô hình súng tiểu liên AK-47, CKC luyện tập;

- Mô hình lựu đạn lựu đạn Φ1, lựu đạn cần 97 cắt bổ;
- Mô hình lựu đạn lựu đạn Φ1, lựu đạn cần 97 luyện tập.

2.4. Máy bắn tập:

- Máy bắn MBT-03;
- Thiết bị tạo tiếng nổ và lực giật cho máy bắn tập MBT-03 TNAK-12;
- Thiết bị theo dõi đường ngắm RDS-07;
- Lựu đạn tập nổ nhiều lần sử dụng CO2 lỏng (LĐT-15).

2.5. Thiết bị khác:

- Bao đạn, túi đựng lựu đạn;
- Bộ bia (khung + mặt bia số 4);
- Giá đặt bia đa năng;
- Kính kiểm tra đường ngắm;
- Đồng tiền di động;
- Mô hình đường đạn trong không khí;
- Hộp dụng cụ huấn luyện;
- Thiết bị tạo tiếng súng và tiếng nổ giả;
- Dụng cụ băng bó cứu thương;
- Cáng cứu thương;
- Giá súng và bàn thao tác;
- Tủ đựng súng và thiết bị.

2.6. Trang phục:

- Trang phục giáo viên và cán bộ quản lý giáo dục quốc phòng và an ninh

+ Trang phục mùa hè;
+ Trang phục dã chiến;
+ Mũ Kêpi;
+ Mũ cứng;
+ Mũ mềm;
+ Thắt lưng;
+ Giầy da;
+ Tất sợi;
+ Sao mũ Kêpi giáo dục quốc phòng và an ninh;
+ Sao mũ cứng giáo dục quốc phòng và an ninh;
+ Sao mũ mềm giáo dục quốc phòng và an ninh;

+ Nền cấp hiệu giáo dục quốc phòng và an ninh;

+ Nền phù hiệu giáo dục quốc phòng và an ninh;

+ Biển tên;

+ Ca vát.

- Trang phục người học giáo dục quốc phòng và an ninh

+ Trang phục hè;

+ Mũ cứng;

+ Mũ mềm;

+ Giầy vải;

+ Tất sợi;

+ Sao mũ cứng giáo dục quốc phòng và an ninh;

+ Thắt lưng;

+ Sao mũ mềm giáo dục quốc phòng và an ninh.

3. Các điều kiện khác

Khuyến khích các cơ sở giáo dục nghề nghiệp, cơ sở giáo dục đại học có đăng ký hoạt động giáo dục nghề nghiệp trang bị phòng học và các điều kiện khác để có thể tổ chức giảng dạy nội dung lý thuyết theo hình thức trực tuyến.

Tài liệu tham khảo:

1. Chỉ thị 12-CT/TW ngày 03/05/2007 của Bộ Chính trị về tăng cường sự lãnh đạo của Đảng đối với công tác Giáo dục quốc phòng và an ninh trong tình hình mới.

2. Văn kiện Đại hội Đại biểu toàn quốc lần thứ XII", Văn phòng Trung ương Đảng, Hà Nội, 2016.

3. Hiến pháp nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam, 2013.

4. Luật Biên giới quốc gia, 2004.

5. Luật nghĩa vụ quân sự, 2015.

6. Luật an ninh quốc gia, 2004.

7. Bộ luật hình sự, 2015.

8. Luật phòng chống tham nhũng, 2005; sửa đổi bổ sung năm 2018.

9. Luật tín ngưỡng, tôn giáo, 2016.

10. Luật Quốc phòng, 2006; sửa đổi, bổ sung năm 2018.

11. Luật giáo dục quốc phòng và an ninh, 2013.

12. Luật biển Việt Nam, 2012.

13. Luật Dân quân tự vệ, 2009.

14. Luật phòng, chống ma túy, năm 2000; sửa đổi, bổ sung năm 2009.

15. Pháp lệnh số 10/2003/PL-UBTVQH11 ngày 17/03/2003 của Uỷ ban thường vụ Quốc hội về phòng, chống mại dâm.

16. Nghị định số 116/2006/NĐ-CP ngày 06/10/2006 của Chính phủ về động viên quốc phòng.

17. Nghị định số 05/2011/NĐ-CP ngày 14/01/2011 của Chính phủ về Công tác dân tộc.

18. Nghị định số 25/2014/NĐ-CP ngày 07/04/2014 quy định về phòng, chống tội phạm và vi phạm pháp luật khác có sử dụng công nghệ cao.

19. Nghị định số 13/2014/NĐ-CP ngày 25/02/2014 của Chính phủ quy định chi tiết về biện pháp thi hành Luật Giáo dục quốc phòng và an ninh.

20. Nghị định số 71/2018/NĐ-CP ngày 15/05/2018 quy định chi tiết một số điều của luật quản lý, sử dụng vũ khí, vật liệu nổ và công cụ hỗ trợ về vật liệu nổ công nghiệp và tiền chất thuốc nổ.

21. Thông tư số 01/2018/TT-BGDĐT ngày 26/01/2018 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Danh mục thiết bị dạy học tối thiểu môn học giáo dục quốc phòng và an ninh trong các trường tiểu học, trung học cơ sở, trung học phổ thông và trường phổ thông có nhiều cấp học (có cấp trung học phổ thông), trung cấp sư phạm, cao đẳng sư phạm và cơ sở giáo dục đại học.

22. Thông tư số 02/2017/TT-BGDĐT ngày 13/01/2017 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Chương trình giáo dục quốc phòng và an ninh trong trường trung học phổ thông.

23. Thông tư số 08/2015/TT-BLĐTBXH ngày 27/02/2015 của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội Ban hành chương trình, giáo trình môn học Giáo dục quốc phòng và an ninh dùng cho trình độ trung cấp nghề, trình độ cao đẳng nghề.

24. Thông tư số 03/2017/TT-BGDĐT ngày 13/01/2017 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Chương trình giáo dục quốc phòng và an ninh trong trường trung cấp sư phạm, cao đẳng sư phạm và cơ sở giáo dục đại học.

25. Bộ Giáo dục và Đào tạo: Giáo trình Giáo dục quốc phòng – an ninh tập 1, tập 2 dùng cho sinh viên các trường đại học, cao đẳng, Nhà xuất bản Giáo dục 2007.

26. Học viện chính trị: Phòng, chống "diễn biến hòa bình" ở Việt Nam - những vấn đề lý luận và thực tiễn, Nhà xuất bản Chính trị quốc gia, 2009.

27. Giáo trình Giáo dục an ninh - trật tự, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam 2012.

28. Điều lệnh quản lý bộ đội, Nhà xuất bản Quân đội nhân dân, 2011.

29. Sách dạy bắn súng tiểu liên AK, Cục quân huấn, BTTM, năm 1997.

30. Sách dạy bắn súng trung liên RPĐ, Cục quân huấn, BTTM, năm 2000.

31. Sách dạy bắn súng diệt tăng B41, Cục quân huấn, BTTM, năm 2002

CHƯƠNG TRÌNH

MÔN HỌC TIN HỌC THUỘC KHỐI CÁC MÔN HỌC CHUNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG

(Ban hành kèm theo Thông tư số 11 /2018/TT-BLĐTBXH ngày 26 tháng 9 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội)

Tên môn học: Tin học

Thời gian thực hiện: 75 giờ, (lý thuyết: 15 giờ; thực hành, thảo luận, bài tập: 58 giờ; kiểm tra: 2 giờ).

I. Vị trí, tính chất của môn học

1. Vị trí: Môn học Tin học là môn học bắt buộc thuộc khối các môn học chung trong chương trình đào tạo cao đẳng.

2. Tính chất: Chương trình môn học bao gồm nội dung cơ bản về máy tính và công nghệ thông tin, cũng như việc sử dụng máy tính trong đời sống, học tập và hoạt động nghề nghiệp sau này.

II. Mục tiêu của môn học

Sau khi học xong môn học này, người học đạt được Chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin cơ bản theo quy định của Bộ Thông tin và Truyền thông, cụ thể:

1. Về kiến thức

Trình bày và giải thích được được kiến thức cơ bản về công nghệ thông tin; sử dụng máy tính, xử lý văn bản; sử dụng bảng tính, trình chiếu, Internet.

2. Về kỹ năng

1.

2.

- Nhận biết được các thiết bị cơ bản của máy tính, mạng máy tính; phân loại phần mềm; lập trình; phần mềm thương mại và phần mềm nguồn mở;

- Sử dụng được hệ điều hành Windows để tổ chức, quản lý thư mục, tập tin trên máy tính và sử dụng máy in;

- Sử dụng được phần mềm soạn thảo để soạn thảo được văn bản hành chính theo đúng quy định về kỹ thuật soạn thảo văn bản hành chính;

- Sử dụng được phần mềm xử lý bảng tính để tạo trang tính và các hàm cơ bản để tính các bài toán thực tế;

- Sử dụng được phần mềm trình chiếu để xây dựng và trình chiếu được các nội dung cần thiết;

- Sử dụng được một số dịch vụ Internet cơ bản như: Trình duyệt Web, thư điện tử, tìm kiếm thông tin và một số dạng truyền thông số thông dụng;

- Nhận biết và áp dụng biện pháp phòng tránh các loại nguy cơ đối với an toàn dữ liệu, mối nguy hiểm tiềm năng khi sử dụng các trang mạng xã hội, an toàn và bảo mật, bảo vệ thông tin;

- Thực hiện đúng các quy định về an toàn bảo mật thông tin; an toàn lao động và bảo vệ môi trường trong việc sử dụng máy tính và ứng dụng công nghệ thông tin.

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm

- Nhận thức được tầm quan trọng và thực hiện đúng quy định của pháp luật, có trách nhiệm trong việc sử dụng máy tính và công nghệ thông tin trong đời sống, học tập và nghề nghiệp;

- Có thể làm việc độc lập hoặc theo nhóm trong việc áp dụng chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin cơ bản vào học tập, lao động và các hoạt động khác.

III. Nội dung môn học

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

Số TT	Tên chương	Tổng số	Thời gian (giờ)		
			Lý thuyết	Thực hành, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Chương I. Hiểu biết về công nghệ thông tin cơ bản	5	3	2	
2	Chương II. Sử dụng máy tính cơ bản	6	2	4	
3	Chương III. Xử lý văn bản cơ bản	17	2	15	
4	Kiểm tra	1			1
5	Chương IV. Sử dụng bảng tính cơ bản	29	4	25	
6	Chương V. Sử dụng trình chiếu cơ bản	11	2	9	
7	Chương VI. Sử dụng Internet cơ bản	5	2	3	
8	Kiểm tra	1			1
	Tổng cộng	**75**	**15**	**58**	**2**

2. Nội dung chi tiết như sau:

2. Nội dung chi tiết

Chương I. HIỂU BIẾT VỀ CÔNG NGHỆ THÔNG TIN CƠ BẢN

1. Mục tiêu

Học xong chương này, người học có khả năng:

- Trình bày được các kiến thức cơ bản về máy tính, phần mềm, biểu diễn thông tin trong máy tính, mạng cơ bản; các quy định liên quan đến việc sử dụng máy tính và công nghệ thông tin;

- Nhận biết được các thiết bị phần cứng chủ yếu, hệ điều hành, phần mềm ứng dụng; tuân thủ đúng các quy định trong việc sử dụng máy tính và ứng dụng công nghệ thông tin.

2. Nội dung

2.1. Kiến thức cơ bản về máy tính

2.1.1. Thông tin và xử lý thông tin

2.1.1.1. Thông tin

2.1.1.2. Dữ liệu

2.1.1.3. Xử lý thông tin

2.1.2. Phần cứng

2.1.2.1. Đơn vị xử lý trung tâm

2.1.2.2. Thiết bị nhập

2.1.2.3. Thiết bị xuất

2.1.2.4. Bộ nhớ và thiết bị lưu trữ

2.2. Phần mềm

2.2.1. Phần mềm hệ thống

2.2.2. Phần mềm ứng dụng

2.2.3. Một số phần mềm ứng dụng thông dụng

2.2.4. Phần mềm nguồn mở

2.3. Biểu diễn thông tin trong máy tính

2.3.1. Biểu diễn thông tin trong máy tính

2.3.2. Đơn vị thông tin và dung lượng bộ nhớ

2.4. Mạng cơ bản

2.4.1. Những khái niệm cơ bản

2.4.2. Internet, Intranet, Extranet

2.4.3. Truyền dữ liệu trên mạng

2.4.3.1. Truyền dữ liệu trên mạng

2.4.3.2. Tốc độ truyền

2.4.3.3. Các số đo (bps, Kbps, Mbps, Gbps…)

2.4.4. Phương tiện truyền thông

2.4.4.1. Giới thiệu về phương tiện truyền thông

2.4.4.2. Băng thông

2.4.4.3. Phân biệt các phương tiện truyền dẫn có dây

2.4.5. Download, Upload

2.5. Các ứng dụng của công nghệ thông tin – truyền thông

2.5.1. Một số ứng dụng công nghệ thông tin và ứng dụng trong kinh doanh

2.5.2. Một số ứng dụng phổ biến để liên lạc, truyền thông

2.6. An toàn lao động và bảo vệ môi trường trong sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông

2.6.1. An toàn lao động

2.6.2. Bảo vệ môi trường

2.7. Các vấn đề an toàn thông tin cơ bản khi làm việc với máy tính

2.7.1. Kiểm soát truy nhập, bảo đảm an toàn cho dữ liệu

2.7.2. Phần mềm độc hại (malware)

2.8. Một số vấn đề cơ bản liên quan đến pháp luật trong sử dụng công nghệ thông tin

2.8.1. Bản quyền/ Sở hữu trí tuệ

2.8.2. Bảo vệ dữ liệu

Chương II. SỬ DỤNG MÁY TÍNH CƠ BẢN

1. Mục tiêu

Học xong chương này, người học có khả năng:

- Trình bày được một số kiến thức cơ bản về hệ điều hành Windows, quản lý thư mục, tập tin; phần mềm tiện ích và đa phương tiện, sử dụng tiếng Việt trong máy tính, sử dụng máy in;

- Khởi động, tắt được máy tính, máy in theo đúng quy trình. Thực hiện được việc quản lý thư mục, tập tin; cài đặt, gỡ bỏ và sử dụng được một số phần mềm tiện ích thông dụng.

2. Nội dung

2.1. Làm việc với hệ điều hành

2.1.1. Windows là gì?

2.1.2. Khởi động và thoát khỏi Windows

2.1.3. Desktop

2.1.4. Thanh tác vụ (Taskbar)

2.1.5. Menu Start

2.1.6. Khởi động và thoát khỏi một ứng dụng

2.1.7. Chuyển đổi giữa các cửa sổ ứng dụng

2.1.8. Thu nhỏ một cửa sổ, đóng cửa sổ một ứng dụng

2.1.9. Sử dụng chuột

2.2. Quản lý thư mục và tập tin

2.2.1. Khái niệm thư mục và tập tin

2.2.2. Xem thông tin, di chuyển, tạo đường tắt đến nơi lưu trữ thư mục và tập tin

2.2.3. Tạo, đổi tên tập tin và thư mục, thay đổi trạng thái và hiển thị thông tin về tập tin

2.2.4. Chọn, sao chép, di chuyển tập tin và thư mục

2.2.5. Xóa, khôi phục tập tin và thư mục

2.2.6. Tìm kiếm tập tin và thư mục

2.3. Sử dụng Control Panel

2.3.1. Khởi động Control Panel

2.3.2. Region and Language

2.3.3. Devices and Printers

2.3.4. Programs and Features

2.4. Một số phần mềm tiện ích

2.4.1. Phần mềm nén, giải nén tập tin

2.4.2. Phần mềm diệt virus

2.5. Sử dụng tiếng Việt

2.5.1. Các bộ mã tiếng Việt

2.5.2. Cách thức nhập tiếng Việt

2.5.3. Chọn phần mềm nhập tiếng Việt

2.6. Chuyển đổi định dạng tập tin

2.7. Đa phương tiện

2.8. Sử dụng máy in

2.8.1. Lựa chọn máy in

2.8.2. In

Chương III. XỬ LÝ VĂN BẢN CƠ BẢN

1. Mục tiêu

Học xong chương này, người học có khả năng:

- Trình bày được một số kiến thức cơ bản về văn bản, soạn thảo và xử lý văn bản, sử dụng phần mềm Microsoft Word trong soạn thảo văn bản, kết xuất và phân phối văn bản;

- Soạn thảo được văn bản bảo đảm đúng các yêu cầu về kỹ thuật soạn thảo văn bản hành chính; in ấn và phân phối văn bản bảo đảm đúng quy định.

2. Nội dung

2.1. Khái niệm văn bản và xử lý văn bản

2.1.1. Khái niệm văn bản.

2.1.2. Khái niệm xử lý văn bản.

2.2. Sử dụng Microsoft Word

2.2.1. Giới thiệu Microsoft Word

2.2.1.1. Mở, đóng Microsoft Word

2.2.1.2. Giới thiệu giao diện Microsoft Word

2.2.2. Thao tác với tập tin Microsoft Word

2.2.2.1. Mở một tập tin có sẵn

2.2.2.2. Tạo một tập tin mới

2.2.2.3. Lưu tập tin

2.2.2.4. Đóng tập tin

2.2.3. Định dạng văn bản

2.2.3.1. Định dạng văn bản (Text)

2.2.3.2. Định dạng đoạn văn

2.2.3.2.1. Định dạng đoạn (Paragraph)

2.2.3.2.2. Định dạng Bullets, Numbering

2.2.3.2.3. Thiết lập điểm dừng (Tab)

2.2.3.2.4. Định dạng khung và nền (Borders and Shading)

2.2.3.3. Kiểu dáng (Style)

2.2.3.4. Chèn (Insert) các đối tượng vào văn bản

2.2.3.4.1. Bảng (Table)

2.2.3.4.2. Chèn hình ảnh (Picture)

2.2.3.4.3. Chèn chữ nghệ thuật (WordArt)

2.2.3.4.4. Chèn ký tự đặc biệt

2.2.3.4.5. Chèn đối tượng Shapes

2.2.3.5. Hộp văn bản (Textbox)

2.2.3.6. Tham chiếu (Reference)

2.2.3.7. Hoàn tất văn bản

2.2.3.7.1. Căn lề toàn bộ văn bản

2.2.3.7.2. Thêm, bỏ ngắt trang

2.2.3.7.3. Tạo tiêu đề trang (Header & Footer)

2.2.4. In văn bản

2.2.5. Phân phối văn bản

2.2.6. Soạn thông báo, thư mời

2.2.7. Soạn và xử lý văn bản hành chính mẫu

Chương IV. SỬ DỤNG BẢNG TÍNH CƠ BẢN

1. Mục tiêu

Học xong chương này, người học có khả năng:

- Trình bày được một số kiến thức cơ bản về bảng tính, trang tính; về sử dụng phần mềm Microsoft Excel;

- Sử dụng được phần mềm xử lý bảng tính Microsoft Excel để tạo bảng tính, trang tính; nhập và định dạng dữ liệu; sử dụng các biểu thức toán học, các hàm cơ bản để tính toán các bài toán thực tế.

2. Nội dung

2.1. Kiến thức cơ bản về bảng tính (Workbook)

2.2.1. Khái niệm bảng tính

2.2.2. Các bước xây dựng bảng tính thông thường

2.2. Sử dụng Microsoft Excel

2.2.1. Làm việc với phần mềm Microsoft Excel

2.2.1.1. Mở, đóng phần mềm

2.2.1.2. Giao diện Microsoft Excel

2.2.2. Thao tác trên tập tin bảng tính

2.2.2.1. Mở tập tin bảng tính

2.2.2.2. Lưu bảng tính

2.2.2.3. Đóng bảng tính

2.3. Thao tác với ô

2.3.1. Các kiểu dữ liệu

2.3.2. Cách nhập dữ liệu

2.3.3. Chỉnh sửa dữ liệu

2.3.3.1. Xóa dữ liệu

2.3.3.2. Khôi phục dữ liệu

2.4. Làm việc với trang tính (Worksheet)

2.4.1. Dòng và cột

2.4.1.1. Thêm dòng và cột

2.4.1.2. Xoá dòng và cột

2.4.1.3. Hiệu chỉnh kích thước ô, dòng, cột

2.2.1.4. Ẩn/hiện, cố định (freeze)/ thôi cố định (unfreeze) tiêu đề dòng, cột

2.4.2. Trang tính

2.4.2.1. Tạo, xóa, di chuyển, sao chép các trang tính

2.4.2.2. Thay đổi tên trang tính

2.4.2.3. Mở nhiều trang tính

2.4.2.4. Tính toán trên nhiều trang tính

2.5. Định dạng ô, dãy ô

2.5.1. Định dạng kiểu số, ngày, tiền tệ

2.5.2. Định dạng văn bản

2.5.3. Căn chỉnh, hiệu ứng viền

2.6. Biểu thức và hàm

2.6.1. Biểu thức số học

2.6.1.1. Khái niệm biểu thức số học

2.6.1.2. Tạo biểu thức số học đơn giản

2.6.1.3. Các lỗi thường gặp

2.6.2. Hàm

2.6.2.1. Khái niệm hàm, cú pháp hàm, cách nhập hàm

2.6.2.2. Toán tử so sánh =, < , >

2.6.2.3. Các hàm cơ bản (SUM, AVERAGE, MIN, MAX, COUNT, COUNTA, ROUND, INT, MOD, RANK)

2.6.2.4. Hàm điều kiện IF

2.6.2.5. Các hàm logic (AND, OR)

2.6.2.6. Các hàm ngày (DAY, MONTH, YEAR, NOW)

2.6.2.7. Các hàm chuỗi (LEFT, RIGHT, MID, LEN, UPPER, PROPER, LOWER, VALUE)

2.6.2.8. Các hàm tìm kiếm (VLOOKUP, HLOOKUP)

2.6.2.9. Các hàm có điều kiện (COUNTIF, SUMIF)

2.7. Biểu đồ

2.7.1. Tạo biểu đồ

2.7.2. Chỉnh sửa, cắt dán, di chuyển, xóa biểu đồ

2.8. Kết xuất và phân phối trang tính, bảng tính

2.8.1. Trình bày trang tính để in

2.8.2. Kiểm tra và in

2.8.3. Phân phối trang tính

Chương V. SỬ DỤNG TRÌNH CHIẾU CƠ BẢN

1. Mục tiêu

Học xong chương này, người học có khả năng:

- Trình bày được một số kiến thức cơ bản về sử dụng máy tính và sử dụng phần mềm Microsoft PowerPoint trong việc thiết kế và trình chiếu thông tin;

- Sử dụng được phần mềm trình chiếu Microsoft PowerPoint để soạn thảo nội dung, thiết kế và trình chiếu các nội dung cần thiết cho một bài thuyết trình thông thường.

2. Nội dung

2.1. Kiến thức cơ bản về bài thuyết trình

2.1.1. Khái niệm bài thuyết trình

2.1.2. Các bước cơ bản để tạo một bài thuyết trình

2.2. Sử dụng phần mềm Microsoft PowerPoint

2.2.1. Các thao tác tạo trình chiếu cơ bản

2.2.1.1. Giới thiệu Microsoft PowerPoint

2.2.1.2. Tạo một bài thuyết trình cơ bản

2.2.1.3. Các thao tác trên slide

2.2.1.4. Chèn Picture

2.2.1.5. Chèn Shapes, WordArt và Textbox

2.2.1.6. Chèn Table, Chart, SmartArt

2.2.1.7. Chèn Audio, Video

2.2.2. Hiệu ứng, trình chiếu và in bài thuyết trình

2.2.2.1. Tạo các hiệu ứng hoạt hình cho đối tượng

2.2.2.2. Tạo các hiệu ứng chuyển slide

2.2.2.3. Cách thực hiện một trình diễn

2.2.2.4. Lặp lại trình diễn

2.2.2.5. In bài thuyết trình

Chương VI. SỬ DỤNG INTERNET CƠ BẢN

1. Mục tiêu

Học xong chương này, người học có khả năng:

- Trình bày được một số kiến thức cơ bản về Internet, WWW (World Wide Web), các thao tác với thư điện tử;

- Sử dụng được các thao tác xử lý cơ bản trên Internet, thư điện tử và tìm kiếm thông tin.

- Nhận biết và thực hiện được các biện pháp an toàn bảo mật thông tin khi sử dụng các thiết bị, trang thông tin liên quan đến Internet.

2. Nội dung

2.1. Kiến thức cơ bản về Internet

2.1.1. Tổng quan về Internet

2.1.2. Dịch vụ WWW (World Wide Web)

2.1.3. Bảo mật khi làm việc với Internet

2.2. Khai thác và sử dụng Internet

2.2.1. Sử dụng trình duyệt Web

2.2.1.1. Thao tác duyệt web cơ bản

2.2.1.2. Thiết đặt (setting)

2.2.1.3. Chuyển hướng từ nguồn nội dung Internet này qua nguồn khác

2.2.1.4. Đánh dấu

2.2.2. Sử dụng Web

2.2.2.1. Biểu mẫu và sử dụng một số dịch vụ công

2.2.2.2. Tìm kiếm, bộ tìm kiếm (máy tìm kiếm)

2.2.2.3. Lưu nội dung

2.2.2.4. In

2.2.3. Thư điện tử (Email)

2.2.3.1. Khái niệm thư điện tử

2.2.3.2. Viết và gửi thư điện tử

2.2.3.3. Nhận và trả lời thư điện tử

2.2.3.4. Quản lý và nâng cao hiệu quả sử dụng thư điện tử

2.3. Một số dạng truyền thông số thông dụng

2.3.1. Dịch vụ nhắn tin tức thời

2.3.2. Cộng đồng trực tuyến

2.3.3. Thương mại điện tử và ngân hàng điện tử

2.4. Kiến thức cơ bản về an toàn và bảo mật thông tin trên mạng

2.4.1. Nguồn gốc các nguy cơ đối với việc đảm bảo an toàn dữ liệu và thông tin

2.4.2. Tác dụng và hạn chế chung của phần mềm diệt virus, phần mềm an ninh mạng

2.4.3. An toàn thông tin khi sử dụng các loại thiết bị di động và máy tính trên internet

2.4.4. An toàn khi sử dụng mạng xã hội

IV. Điều kiện thực hiện môn học

1 . Phòng học chuyên môn/nhà xưởng

- Phòng máy tính có cấu hình phù hợp (đảm bảo mỗi sinh viên 1 máy). Phòng được trang bị hệ thống đèn đủ ánh sáng và máy điều hòa.

- Bàn, ghế cho sinh viên (mỗi bàn đặt 1 bộ máy tính).

- Bàn ghế giảng viên, bảng, máy chiếu, bút bảng.

2. Trang thiết bị máy móc

- Máy tính cài hệ điều hành Windows, Microsoft Office (Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint), phần mềm tiện ích và có kết nối Internet.

- Các thiết bị phần cứng máy tính gồm: Mainboard, CPU, Ram, Ổ cứng, Card màn hình, Card âm thanh, Card mạng, Vỏ máy tính, Nguồn máy tính, Màn hình, Bàn phím, Chuột, Loa; Các thiết bị mạng cơ bản: Bridge, Repeater, Hub, Switch, Router và Gateway.

- Có một máy server quản lý toàn bộ máy con có kết nối mạng LAN và một máy cho giảng viên.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

Giáo trình, bài giảng, hệ thống bài tập, tài liệu tham khảo.

4. Các điều kiện khác

Khuyến khích các cơ sở giáo dục nghề nghiệp, cơ sở giáo dục đại học có đăng ký hoạt động giáo dục nghề nghiệp trang bị phòng học và các điều kiện khác để có thể tổ chức giảng dạy môn học theo hình thức trực tuyến.

V. Phương pháp đánh giá

Việc đánh giá kết quả học tập của người học được thực hiện theo quy định tại Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13/3/2017 của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

VI. Miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập

Việc miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập môn học được thực hiện theo Thông tư số 09/2017/TT-BLĐTBXH. Ngoài ra, Hiệu trưởng quy định cụ thể và quyết định miễn trừ học tập môn học như sau:

- Miễn trừ học tập môn học đối với người học có:

+ Chứng chỉ chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin cơ bản hoặc Chứng chỉ chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin nâng cao theo quy định của Bộ Thông tin và Truyền thông;

+ Chứng chỉ công nghệ thông tin của tổ chức nước ngoài sử dụng ở Việt Nam đáp ứng chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin cơ bản hoặc Chứng chỉ chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin nâng cao theo quy định của Bộ Thông tin và Truyền thông.

- Người học đã có bằng tốt nghiệp trung cấp, Hiệu trưởng nhà trường xem xét, quyết định cho người học được miễn học những nội dung đã được học ở chương trình đào tạo trình độ trung cấp.

Tài liệu tham khảo

1. Quyết định số 392/QĐ-TTg ngày 27/3/2015 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt "Chương trình mục tiêu phát triển công nghiệp công nghệ thông tin đến 2020, tầm nhìn 2025".

2. Quyết định số 1982/QĐ-TTg ngày 31/10/2014 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt đề án "Ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý, hoạt động dạy và học nghề đến năm 2020".

3. Thông tư số 03/2014/TT-BTTTT ngày 11/3/2014 của Bộ Thông tin và Truyền thông quy định chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin.

4. Thông tư liên tịch số 17/2016/TTLT-BGDĐT-BTTTT ngày 21/06/2016 của Bộ Giáo dục và Đào tạo và Bộ Thông tin và Truyền thông quy định tổ chức thi và cấp chứng chỉ ứng dụng công nghệ thông tin.

5. Thông tư số 44/2017/TT-BTTTT ngày 29/12/2017 của của Bộ Thông tin và Truyền thông Quy định về việc công nhận chứng chỉ công nghệ thông tin của tổ chức nước ngoài sử dụng ở Việt Nam đáp ứng chuẩn kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin

6. Nguyễn Đăng Tỵ, Hồ Thị Phương Nga, Giáo trình Tin học Đại cương, NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, 2015.

7. Huyền Trang, Sử dụng Internet an toàn, NXB Phụ nữ, 2014.

8. Phạm Phương Hoa, Phạm Quang Hiển, Giáo trình thực hành Microsoft Word, NXB Thanh Niên, 2016.

9. Phạm Phương Hoa, Phạm Quang Hiển, Giáo trình thực hành Excel, NXB Thanh Niên, 2017.

10. Joan Lambert and Curtis Frye, Microsoft Office 2016 Step by Step 1st Edition, Microsoft, 2015.

11. Peter Weverka, Office 2016 All-In-One For Dummies 1st Edition, John Wiley & Sons, 2016./.

CHƯƠNG TRÌNH
MÔN HỌC TIẾNG ANH THUỘC KHỐI CÁC MÔN HỌC CHUNG TRONG CHƯƠNG TRÌNH ĐÀO TẠO TRÌNH ĐỘ CAO ĐẲNG
(Ban hành kèm theo Thông tư số 03/2019/TT-BLĐTBXH ngày 17 tháng 01 năm 2019 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội)

Tên môn học: Tiếng Anh

Thời gian thực hiện: 120 giờ, (Lý thuyết: 42 giờ; Thực hành, thảo luận, bài tập: 72 giờ; Kiểm tra và ôn tập: 6 giờ).

I. Vị trí, tính chất của môn học

1. Vị trí: Môn học Tiếng Anh là một trong các môn học ngoại ngữ bắt buộc thuộc khối các môn học chung trong chương trình đào tạo trình độ cao đẳng.

2. Tính chất: Chương trình môn học Tiếng Anh bao gồm các kiến thức, kỹ năng sử dụng tiếng Anh cơ bản trong đời sống, học tập và hoạt động nghề nghiệp phù hợp với trình độ được đào tạo.

II. Mục tiêu môn học

Sau khi học xong chương trình ở trình độ cao đẳng, người học đạt được trình độ năng lực ngoại ngữ Bậc 2 theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam, cụ thể:

1. Về kiến thức

Nhận biết và giải thích được các cấu trúc ngữ pháp cơ bản về thành phần của câu, cách sử dụng thì hiện tại đơn, tiếp diễn và hoàn thành, thì quá khứ đơn, tiếp diễn, thì tương lai, phân loại danh từ, đại từ và tính từ; phân biệt và giải thích được các từ vựng về những chủ đề quen thuộc như giới thiệu bản thân và người khác, các hoạt động hàng ngày, sở thích, địa điểm, thực phẩm và đồ uống, các sự kiện đặc biệt, kỳ nghỉ, các kế hoạch trong tương lai, ngoại hình và tính cách, sự phát triển của công nghệ và thói quen mua sắm.

2. Về kỹ năng

a) Kỹ năng nghe: Nghe và hiểu được những cụm từ và cách diễn đạt liên quan tới nhu cầu thiết yếu hằng ngày khi được diễn đạt chậm và rõ ràng về các chủ đề liên quan đến các thành viên gia đình, các hoạt động giải trí trong thời gian rảnh rỗi, vị trí đồ đạc trong nhà, các loại thức ăn và đồ uống phổ biến, các hoạt động trong các dịp lễ hoặc sự kiện đặc biệt, du lịch, các hoạt động hàng ngày, sở thích, kế hoạch trong tương lai, ngoại hình, tính cách và mua sắm; hiểu được ý chính trong các giao dịch quen thuộc hằng ngày khi được diễn đạt chậm và rõ ràng.

b) Kỹ năng nói: Giao tiếp một cách đơn giản và trực tiếp về các chủ đề quen thuộc hằng ngày liên quan tới tự giới thiệu bản thân, gia đình, nghề nghiệp, sở thích; chỉ đường đến những địa điểm thông thường; đặt được câu hỏi về số lượng; giới thiệu được những ngày lễ, sự kiện đặc biệt, hoạt động du lịch, các kế hoạch cho các ngày lễ và sự kiện đặc biệt; mô tả tính cách và ngoại hình của bản thân và người khác; giới thiệu các sản phẩm công nghệ và công dụng; mô tả thói quen mua sắm; truyền đạt quan điểm, nhận định của mình trong các tình huống xã giao đơn giản, ngắn gọn.

c) Kỹ năng đọc: Đọc và phân tích được các đoạn văn bản ngắn và đơn giản về các vấn đề quen thuộc và cụ thể; đọc hiểu đại ý và thông tin chi tiết thông qua các bài đọc có liên quan đến giới thiệu bạn bè, các hoạt động trong thời gian rảnh rỗi, nơi chốn, các thức ăn và đồ uống phổ biến, các ngày lễ đặc biệt và kỳ nghỉ, các hoạt động hàng ngày và các sở thích, cách chào đón năm mới ở các quốc gia, sự phát triển của công nghệ và thói quen mua sắm.

d) Kỹ năng viết: Viết được các mệnh đề, câu đơn giản và kết nối với nhau bằng các liên từ cơ bản; viết đoạn văn ngắn về các chủ đề có liên quan đến bản thân, sở thích và các hoạt động trong thời gian rảnh rỗi, mô tả nhà ở, thức ăn và đồ uống, các lễ hội và dịp đặc biệt, các kỳ nghỉ và các sở thích, kế hoạch và dự định cho việc chào đón năm mới, thiết bị công nghệ và thói quen mua sắm.

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm

- Nhận thức được tầm quan trọng của ngoại ngữ nói chung và Tiếng Anh nói riêng, có trách nhiệm trong việc sử dụng tiếng Anh trong đời sống, học tập và nghề nghiệp;

- Có thể làm việc độc lập hoặc theo nhóm trong việc áp dụng tiếng Anh vào học tập, lao động và các hoạt động khác.

III. Nội dung môn học

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

Số TT	Tên đơn vị bài học	Tổng số	Thời gian (giờ)		
			Lý thuyết	Thực hành, thảo luận, bài tập	Kiểm tra & Ôn tập
1	Bài 1: Gia đình và bạn bè (Family and friends)	9	3	6	
2	Bài 2: Thời gian rảnh rỗi (Leisure time)	9	3	6	
3	Bài 3: Địa điểm (Places)	9	3	6	
4	Bài 4: Các loại thực phẩm và đồ uống (Food and drink)	9	3	6	
5	Ôn tập và kiểm tra (Consolidation & test)	4	2		2
6	Bài 5: Các sự kiện đặc biệt (Special occasions)	9	3	6	
7	Bài 6: Kỳ nghỉ (Vacation)	9	3	6	
8	Bài 7: Các hoạt động hàng ngày (Activities)	9	3	6	
9	Bài 8: Sở thích (Hobbies and interests)	9	3	6	
10	Ôn tập và kiểm tra (Consolidation & test)	4	2		2

11	Bài 9: Các kế hoạch trong tương lai (Future plans)	9	3	6	
12	Bài 10: Ngoại hình và tính cách (Appearance and personality)	9	3	6	
13	Bài 11: Công nghệ (Technology)	9	3	6	
14	Bài 12: Mua sắm (Shopping)	9	3	6	
15	Ôn tập và kiểm tra (Consolidation & test)	4	2		2
	Tổng cộng	**120**	**42**	**72**	**6**

2. Nội dung chi tiết như sau:

Bài 1. GIA ĐÌNH VÀ BẠN BÈ (FAMILY AND FRIENDS)

1. Mục tiêu

- Nhận biết các động từ thông dụng và từ vựng về gia đình;
- Nhận biết và sử dụng được thì hiện tại đơn, tính từ sở hữu, đại từ và đại từ chỉ định;
- Nghe và trả lời câu hỏi về đề tài gia đình;
- Nói về bản thân và gia đình;
- Đọc hiểu bài đọc và trả lời câu hỏi về gia đình;
- Viết đoạn văn giới thiệu bản thân.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Gia đình;

2.1.2. Nghề nghiệp;

2.1.3. Các động từ thông dụng và các hoạt động.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Động từ “to be”;

2.2.2. Tính từ sở hữu;

2.2.3. Đại từ và đại từ chỉ định;

2.2.4. Thì hiện tại đơn.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về thông tin cá nhân và gia đình;

2.3.2. Bài tập True/False.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Giới thiệu bản thân và gia đình;

2.4.2. Hỏi và trả lời.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: My friend Minh;

2.5.2. Bài tập trắc nghiệm;

2.5.3. Bài tập True/False.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn giới thiệu bản thân (tối thiểu 50 từ).

Bài 2. THỜI GIAN RẢNH RỖI (LEISURE TIME)

1. Mục tiêu

- Nhận biết và đặt ví dụ với các trạng từ chỉ tần suất (Adverbs of frequency), động từ khiếm khuyết can/can't và câu hỏi với How often...?;

- Sử dụng các từ vựng về sở thích, thể thao và hoạt động lúc rảnh rỗi;

- Nghe các cá nhân giới thiệu sở thích và trả lời câu hỏi;

- Trình bày về sở thích và các hoạt động trong thời gian rảnh rỗi;

- Đọc hiểu bài đọc và trả lời câu hỏi về sở thích trong thời gian rảnh rỗi;

- Viết về các hoạt động yêu thích trong thời gian rảnh rỗi.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Các môn thể thao;

2.1.2. Các hoạt động trong thời gian rãnh rỗi.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Trạng từ chỉ tần suất;

2.2.2. Động từ khiếm khuyết Can/can't;

2.2.3. Cấu trúc How often...?.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe các cá nhân giới thiệu sở thích và trả lời câu hỏi;

2.3.2. Bài tập nghe và lựa chọn đáp án chính xác;

2.3.3. Bài tập nghe và kết hợp đúng đối tượng và hoạt động.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Trình bày về sở thích và các hoạt động trong thời gian rảnh rỗi;

2.4.2. Phỏng vấn một người bạn trong lớp.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: What does she usually do on Saturdays?;

2.5.2. Đọc và trả lời câu hỏi;

2.5.3. Bài tập trắc nghiệm;

2.5.4. Bài tập True/False.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết về các hoạt động yêu thích trong thời gian rảnh rỗi (tối thiểu 50 từ).

Bài 3. ĐỊA ĐIỂM (PLACES)

1. Mục tiêu

- Nhận biết và đặt ví dụ với There is/there are, giới từ chỉ nơi chốn và các từ vựng về vật dụng trong nhà, các địa điểm phổ biến và các tính từ phổ biến;

- Nghe và trả lời câu hỏi về vị trí các vật dụng trong nhà;

- Hỏi đường và chỉ đường;

- Đọc hiểu bài đọc giới thiệu về thành phố và các địa điểm nổi bật;

- Viết đoạn văn ngắn giới thiệu về quê hương của bạn.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Các địa điểm trong thành phố;

2.1.2. Các tính từ thông dụng;

2.1.3. Các đồ vật trong nhà;

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Cấu trúc There is/ There are;

2.2.2. Giới từ chỉ nơi chốn.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về vị trí các vật dụng trong nhà;

2.3.2. Bài tập nghe và chọn đáp án chính xác.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Mô tả vị trí các đồ vật và nơi chốn trong hình ảnh;

2.4.2. Bài tập điền hoàn chỉnh bảng câu hỏi.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: Da Nang City - a worth-living city in Viet Nam;

2.5.2. Bài tập đọc và trả lời câu hỏi.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn mô tả một căn phòng trong nhà bạn (tối thiểu 50 từ).

Bài 4. CÁC LOẠI THỰC PHẨM VÀ ĐỒ UỐNG (FOOD AND DRINK)

1. Mục tiêu

- Nhận biết và đặt ví dụ với danh từ đếm được và không đếm được (Countable and uncountable nouns), cấu trúc How much/how many, động từ khiếm khuyết Should / shouldn't, cấu trúc Would like và các từ vựng về các loại thức ăn và đồ uống;

- Nghe và trả lời câu hỏi về các loại thức ăn, đồ uống;

- Hỏi về số lượng;

- Đọc hiểu một số thức ăn và đồ uống trong thực đơn;

- Viết đoạn văn ngắn nêu những việc nên làm và không nên làm để có sức khỏe tốt.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

Các loại thực phẩm và đồ uống.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Danh từ đếm được và không đếm được;

2.2.2. Cấu trúc How much/ How many;

2.2.3. Cấu trúc Should/ Shouldn't;

2.2.4. Cấu trúc Would like.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về các loại thức ăn, đồ uống;

2.3.2. Bài tập True/False;

2.3.3. Bài tập trắc nghiệm.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Hỏi về số lượng trong mua sắm;

2.4.2. Bài tập điền hoàn chỉnh câu với ***much*** hoặc ***many***;

2.4.3. Bài tập lựa chọn đáp án đúng;

2.4.4. Bài tập sửa lỗi câu.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: A restaurant menu;

2.5.2. Bài tập phân loại từ vựng;

2.5.3. Bài tập True/False.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn nêu những việc nên làm và không nên làm để có sức khỏe tốt (tối thiểu 50 từ).

Bài 5. CÁC SỰ KIỆN ĐẶC BIỆT (SPECIAL OCCASIONS)

1. Mục tiêu

- Sử dụng thì Present simple và Present continuous, giới từ chỉ thời gian (prepositions of time) và các từ vựng về quần áo, màu sắc, lễ hội và sự kiện đặc biệt và tính từ mô tả ngoại hình;

- Nghe và trả lời câu hỏi về lễ hội và các thông tin có liên quan;

- Thực hành nói về các hoạt động của gia đình trong các lễ hội và sự kiện đặc biệt;

- Đọc hiểu và trả lời câu hỏi về các hoạt động trong ngày Tết truyền thống Việt Nam;

- Viết đoạn văn ngắn mô tả một lễ hội hoặc sự kiện đặc biệt.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Các ngày lễ quan trọng;

2.1.2. Từ vựng mô tả ngoại hình;

2.1.3. Quần áo và màu sắc.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Thì hiện tại đơn;

2.2.2. Thì hiện tại tiếp diễn;

2.2.3. Giới từ chỉ thời gian.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về lễ hội và các thông tin có liên quan;

2.3.2. Bài tập lựa chọn đáp án đúng;

2.3.3. Thực hành theo cặp đôi;

2.3.4. Bài tập nghe và điền từ vào chỗ trống.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Thực hành nói về các hoạt động của gia đình trong các lễ hội và sự kiện đặc biệt;

2.4.2. Bài tập sắp xếp câu theo trật tự phù hợp;

2.4.3. Thực hành nói với bạn trong lớp.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: Tet holiday;

2.5.2. Bài tập đọc và trả lời câu hỏi;

2.5.3. Thảo luận.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn mô tả một lễ hội hoặc sự kiện đặc biệt (tối thiểu 50 từ).

Bài 6. KỲ NGHỈ (VACATION)

1. Mục tiêu

- Sử dụng thì quá khứ đơn (Past simple), các cụm từ chỉ thời gian, các vật dụng và hoạt động liên quan đến kỳ nghỉ, tính từ mô tả nơi chốn và cảm xúc;

- Nghe và trả lời câu hỏi về kỳ nghỉ;

- Thực hành đặt câu hỏi có liên quan đến kỳ nghỉ;

- Đọc hiểu và trả lời câu hỏi về một chuyến du lịch đã thực hiện;

- Viết đoạn văn ngắn kể về kỳ nghỉ vừa qua của bạn.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Các hoạt động liên quan đến kỳ nghỉ;

2.1.2. Các vật dụng liên quan đến kỳ nghỉ;

2.1.3. Các tính từ mô tả nơi chốn và cảm xúc.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Thì quá khứ đơn;

2.2.2. Dạng quá khứ của động từ To be;

2.2.3. Dạng quá khứ của động từ Can;

2.2.4. Động từ hợp quy tắc.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về kỳ nghỉ;

2.3.2. Bài tập nghe và lựa chọn đáp án đúng;

2.3.3. Bài tập nghe và kết hợp.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Thực hành đặt câu hỏi có liên quan đến kỳ nghỉ;

2.4.2. Bài tập sắp xếp câu theo trật tự phù hợp;

2.4.3. Thực hành với bạn trong lớp.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: My first trip to Hanoi;

2.5.2. Bài tập đọc và trả lời câu hỏi;

2.5.3. Bài tập True/False.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn kể về kỳ nghỉ vừa qua của bạn (tối thiểu 50 từ).

Bài 7. CÁC HOẠT ĐỘNG HÀNG NGÀY (ACTIVITIES)

1. Mục tiêu

- Sử dụng kết hợp thì hiện tại đơn và thì hiện tại tiếp; to infinitive và gerund và từ vựng về các hoạt động hàng ngày; các tính từ chỉ tính cách;

- Nghe và trả lời câu hỏi về đề tài các hoạt động hàng ngày;

- Nói về các hoạt động hàng ngày;

- Đọc hiểu bức thư giới thiệu về một chuyến du lịch;

- Viết đoạn văn mô tả hoạt động đang diễn ra trong một bức tranh.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Các hoạt động hàng ngày;

2.1.2. Tính từ chỉ tính cách.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Kết hợp thì hiện tại đơn và thì hiện tại tiếp diễn;

2.2.2. To infinivive and Gerund.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về đề tài các hoạt động hàng ngày;

2.3.2. Bài tập nghe và lựa chọn đáp án đúng;

2.3.3. Bài tập nghe và trả lời câu hỏi.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Nói về các hoạt động hàng ngày;

2.4.2. Thực hành nghe và lặp lại;

2.4.3. Thực hành theo cặp đôi.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: A letter;

2.5.2. Bài tập đọc và lựa chọn đáp án đúng.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn mô tả hoạt động đang diễn ra trong một bức tranh (tối thiểu 50 từ).

Bài 8. SỞ THÍCH (HOBBIES AND INTERESTS)

1. Mục tiêu

- Sử dụng kết hợp thì quá khứ đơn (Past simple) và thì quá khứ tiếp diễn (Past continuous) các từ vựng về sở thích , các môn thể thao đi chung với động từ: ***play, go*** và ***do***;

- Nghe các cá nhân nói về sở thích và trả lời câu hỏi;

- Nói về sở thích trong quá khứ và hiện tại;

- Đọc hiểu bài đọc và trả lời câu hỏi về sở thích;

- Viết đoạn văn ngắn mô tả các sở thích của bản thân.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Sở thích;

2.1.2. Cấu trúc Play/go/do+ sport.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Thì quá khứ đơn;

2.2.2. Thì quá khứ tiếp diễn;

2.2.3. Kết hợp thì quá khứ đơn và thì quá khứ tiếp diễn.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe các cá nhân nói về sở thích và trả lời câu hỏi;

2.3.2. Bài tập nghe và lựa chọn đáp án đúng.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Nói về sở thích trong quá khứ và hiện tại;

2.4.2. Thực hành nghe và lặp lại.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: What is a hobby?;

2.5.2. Bài tập True/False/Not given.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn mô tả các sở thích của bản thân (tối thiểu 80 từ).

Bài 9. CÁC KẾ HOẠCH TRONG TƯƠNG LAI (FUTURE PLANS)

1. Mục tiêu

- Sử dụng cấu trúc Will và going to; các từ định lượng a little, a few, many, much và a lot of và các từ vựng về các hoạt động trên lễ hội và sự kiện đặc biệt; các tính từ mô tả địa điểm;

- Nghe và trả lời câu hỏi về nơi sinh sống;

- Nói về các dự định và kế hoạch cho một lễ hội và sự kiện đặc biệt;

- Đọc hiểu bài đọc về các cách chào đón năm mới ở một số quốc gia và trả lời câu hỏi;

- Viết đoạn văn ngắn mô tả các dự định và kế hoạch chào đón năm mới.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Lễ hội;

2.1.2. Tính từ mô tả địa điểm.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Cấu trúc Will và going to;

2.2.2. Từ định lượng a little, a few, many, much và a lot of.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về nơi sinh sống;

2.3.2. Bài tập nghe và lựa chọn đáp án đúng.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Nói về các dự định và kế hoạch cho một lễ hội và sự kiện đặc biệt;

2.4.2. Thực hành nghe và lặp lại;

2.4.3. Thực hành theo cặp đôi.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: New Year Celebrations;

2.5.2. Bài tập True/False/Not given.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn mô tả các dự định và kế hoạch chào đón năm mới (tối thiểu 80 từ).

Bài 10. NGOẠI HÌNH VÀ TÍNH CÁCH (APPEARANCE AND PERSONALITY)

1. Mục tiêu

- Sử dụng cấu trúc so sánh hơn (comparative), so sánh nhất (superlative); và các tính từ mô tả ngoại hình và tính cách;

- Nghe và trả lời câu hỏi về tuổi, ghi các tính từ mô tả hình dáng và tính cách một người;

- Mô tả ngoại hình và tính cách các thành viên trong lớp học;

- Đọc hiểu bài đọc về đề tài du lịch và trả lời câu hỏi;

- Viết đoạn văn ngắn mô tả một người bạn thân.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Tính từ mô tả ngoại hình;

2.1.2. Tính từ mô tả tính cách.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. So sánh hơn (Comparative);

2.2.2. So sánh nhất (Superlative).

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về tuổi, ghi các tính từ mô tả hình dáng và tính cách một người;

2.3.2. Bài tập nghe và lựa chọn đáp án đúng;

2.3.3. Bài tập nghe và điền hoàn chỉnh.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Mô tả ngoại hình và tính cách các thành viên trong lớp học;

2.4.2. Thực hành nghe và lặp lại;

2.4.3. Thực hành theo cặp đôi.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: My travel page;

2.5.2. Bài tập True/False/Not given.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn mô tả về một người bạn thân (tối thiểu 80 từ).

Bài 11. CÔNG NGHỆ (TECHNOLOGY)

1. Mục tiêu

- Sử dụng thì hiện tại hoàn thành (Present perfect); cấu trúc How long...?, for và since và các từ vựng về các thiết bị công nghệ và ứng dụng;

- Nghe và trả lời câu hỏi về đặc tính các loại thiết bị phổ biến trong gia đình;

- Thực hành nói về các thiết bị công nghệ;

- Đọc hiểu và trả lời câu hỏi về sự phát triển của công nghệ kỹ thuật số;

- Viết đoạn văn ngắn mô tả thiết bị công nghệ mà bạn yêu thích.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

2.1.1. Các thiết bị công nghệ;

2.1.2. Công nghệ.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Thì hiện tại hoàn thành;

2.2.2. Cấu trúc How long...?;

2.2.3. Giới từ For và since.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về đặc tính các loại thiết bị phổ biến trong gia đình;

2.3.2. Bài tập True/False.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Thực hành nói về các thiết bị công nghệ;

2.4.2. Thực hành nghe và lặp lại;

2.4.3. Thực hành theo cặp đôi.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: The Rise of Digital Media;

2.5.2. Bài tập True/False/Not given.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn mô tả thiết bị công nghệ mà bạn yêu thích (tối thiểu 80 từ).

Bài 12. MUA SẮM (SHOPPING)

1. Mục tiêu

- Sử dụng thì hiện tại hoàn thành (Present perfect) và thì quá khứ đơn (Past simple) và từ vựng về các loại thực phẩm;

- Nghe và trả lời câu hỏi về mua sắm;

- Thực hành nói về kế hoạch mua sắm;

- Đọc hiểu và trả lời câu hỏi thói quen mua sắm;

- Viết đoạn văn ngắn kể về việc mua sắm tại chợ/siêu thị tuần trước và hiện tại.

2. Nội dung

2.1. Từ vựng (Vocabulary)

Các từ vựng liên quan đến mua sắm.

2.2. Ngữ pháp (Grammar)

2.2.1. Thì hiện tại hoàn thành;

2.2.2. Thì quá khứ đơn;

2.2.3. Kết hợp thì hiện tại hoàn thành và thì quá khứ đơn.

2.3. Kỹ năng nghe (Listening)

2.3.1. Nghe và trả lời câu hỏi về mua sắm;

2.3.2. Bài tập nghe và lựa chọn đáp án đúng.

2.4. Kỹ năng nói (Speaking)

2.4.1. Thực hành nói về kế hoạch mua sắm;

2.4.2. Thực hành nghe và lặp lại;

2.4.3. Thực hành theo cặp đôi.

2.5. Kỹ năng đọc (Reading)

2.5.1. Bài đọc: My Shopping Day;

2.5.2. Bài tập True/False/Not given.

2.6. Kỹ năng viết (Writing)

Viết đoạn văn ngắn kể về việc mua sắm tại chợ/siêu thị tuần trước và hiện tại (tối thiểu 80 từ).

IV. Điều kiện thực hiện môn học

1. Phòng học chuyên môn/nhà xưởng

- Phòng học được trang bị hệ thống đèn đủ ánh sáng;

- Bàn, ghế rời cho từng sinh viên;

- Bàn ghế giáo viên, bảng, máy chiếu, phấn (hoặc bút bảng).

2. Trang thiết bị máy móc

Máy chiếu, hệ thống âm thanh.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu

Giáo viên sử dụng giáo trình dùng chung và tham khảo các tài liệu giảng dạy khác hỗ trợ bài giảng.

4. Các điều kiện khác

Khuyến khích các cơ sở giáo dục nghề nghiệp, cơ sở giáo dục đại học có đăng ký hoạt động giáo dục nghề nghiệp trang bị phòng học nghe nhìn và các điều kiện khác để có thể tổ chức giảng dạy môn học hoặc một số nội dung của môn học theo hình thức trực tuyến.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung

1.1. Kiến thức: Các kiến thức về từ vựng và cấu trúc ngữ pháp theo từng chủ đề liên quan trong chương trình.

1.2. Về kỹ năng:

- Kỹ năng nghe: Nghe và xác định thông tin về gia đình, bạn bè, các hoạt động hàng ngày và trong các sự kiện đặc biệt, vị trí và nơi chốn, và các sở thích, kế hoạch trong tương lai, ngoại hình, tính cách và mua sắm theo yêu cầu.

- Kỹ năng nói: Tự giới thiệu về bản thân, gia đình, công việc, sở thích và các hoạt động hàng ngày và trong các sự kiện đặc biệt; mô tả tính cách và ngoại hình của bản thân và người khác; giới thiệu các sản phẩm công nghệ và công dụng; mô tả thói quen mua sắm theo yêu cầu.

- Kỹ năng đọc: Đọc hiểu đại ý và thông tin chi tiết của các bài đọc ngắn theo yêu cầu.

- Kỹ năng viết: Viết câu và đoạn văn ngắn về các chủ đề khác nhau theo yêu cầu.

1.3. Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Làm việc độc lập hoặc theo nhóm.

2. Phương pháp đánh giá

Việc đánh giá kết quả học tập của người học được thực hiện theo quy định tại Thông tư 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13 tháng 3 năm 2017 của Bộ trưởng Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ.

Phương pháp đánh giá sẽ dựa theo đặc thù ngành, nghề đào tạo và điều kiện của từng cơ sở giáo dục nghề nghiệp, có thể kết hợp kiểm tra nghe, nói và tự luận.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học

1. Phạm vi áp dụng môn học

Môn học Tiếng Anh là một trong các môn học bắt buộc thuộc khối các môn học chung trong chương trình đào tạo trình độ cao đẳng. Tùy theo đặc thù của các ngành, nghề đào tạo, các trường lựa chọn môn học Tiếng Anh hoặc môn học ngoại ngữ khác theo quy định của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội để giảng dạy.

2. Miễn trừ, bảo lưu kết quả học tập môn học

a) Miễn học, miễn thi kết thúc môn học Tiếng Anh

Người học được miễn học, miễn thi kết thúc môn học Tiếng Anh trong các trường hợp sau:

- Có chứng chỉ Tiếng Anh Bậc 2 trở lên theo Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dùng cho Việt Nam;

- Có chứng chỉ Tiếng Anh tương đương cấp độ A2 trở lên theo Khung tham chiếu chung Châu Âu do các tổ chức nước ngoài cấp.

b) Bảo lưu, công nhận kết quả học tập

Thực hiện theo quy định tại Thông tư 09/2017/TT-BLĐTBXH của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội.

c) Người học có nhu cầu được miễn trừ, bảo lưu kết quả môn học phải có đơn đề nghị hiệu trưởng xem xét, quyết định khi nhập học và trước mỗi kỳ thi.

3. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học

- Đối với giáo viên: Giáo viên vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học; chú trọng phương pháp giao tiếp trong giảng dạy; áp dụng đa dạng các kỹ thuật dạy học; lấy người học làm trung tâm; tổ chức các hoạt động nghe, nói, đọc và viết sinh động nhằm tăng cường sự tham gia của người học; tổ chức các hoạt động đa dạng với sự hỗ trợ của các học liệu, giáo cụ trực quan sinh động phục vụ mục tiêu bài học.

- Đối với người học: Quan sát, hoạt động nhóm, thao tác theo hướng dẫn của giáo viên và làm bài tập về nhà.

- Chương trình môn học tiếng Anh trình độ cao đẳng có thể chia thành 02 (hai) phần để giảng dạy, mỗi phần 60 giờ.

- Khuyến khích việc tổ chức dạy và học trực tuyến môn học, kết hợp với các phần mềm tự học trực tuyến nhằm nâng cao chất lượng dạy và học.

- Bên cạnh việc học 120 giờ trên lớp, giáo viên xây dựng nội dung và mục tiêu tự học thêm 180 giờ cho người học thông qua hệ thống bài tập bổ sung, phần mềm hoặc ứng dụng tiếng Anh hỗ trợ tự học, tài liệu tham khảo khác nhằm giúp người học đạt được năng lực ngoại ngữ theo quy định sau khi tốt nghiệp trình độ cao đẳng.

4. Tài liệu tham khảo

1. Thông tư số 01/2014/TT-BGDĐT ngày 24 tháng 01 năm 2014 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc Ban hành Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc dung cho Việt Nam.

2. Quyết định số 1982/QĐ-TTg ngày 18 tháng 10 năm 2016 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Khung trình độ quốc gia Việt Nam.

3. Thông tư 03/2017/TT-BLĐTBXH ngày 01 tháng 3 năm 2017 của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định về quy trình xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình; tổ chức biên soạn, lựa chọn, thẩm định giáo trình đào tạo trình độ trung cấp và cao đẳng.

4. Thông tư 09/2017/TT-BLĐTBXH ngày 13 tháng 3 năm 2017 của Bộ Lao động - Thương binh và Xã hội quy định việc tổ chức thực hiện chương trình đào tạo trình độ trung cấp, trình độ cao đẳng theo niên chế hoặc theo phương thức tích lũy mô-đun hoặc tín chỉ; quy chế kiểm tra, thi, xét công nhận tốt nghiệp.

5. Tim Falla and Paul A. Davies, Solutions Elementary (02nd edition), Oxford University Press, 2012.

6. Miles Craven, Breakthrough Plus 1, MacMillan Education, 2013.

7. Herbert Puchta and Jeff Stranks, More! 1, Cambridge University Press, 2008.

8. Jack C. Richards, Tactics for Listening (02nd edition), Oxford University Press, 2015.

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: Kỹ năng mềm và Hội nhập nghề nghiệp

Mã môn học: MH07

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; *(Lý thuyết: 26 giờ; Thực hành, tích hợp, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 31 giờ; Thi/Kiểm tra: 3 giờ)*

I. Vị trí, tính chất của môn học

- Vị trí: Môn học nằm trong trương trình đào tạo dùng cho học sinh hệ trung cấp và sinh viên cao đẳng

- Tính chất: là môn học điều kiện, kết quả đánh giá không tính vào điểm trung bình chung học kỳ, năm học, điểm trung bình chung tích lũy, xếp loại tốt nghiệp nhưng là một trong các điều kiện để xét hoàn thành khối lượng học tập, xét điều kiện dự thi tốt nghiệp hoặc bảo vệ chuyên đề, khóa luận tốt nghiệp.

II. Mục tiêu môn học

- Về kiến thức:

+ Xác định được các yếu tố cần thiết hướng đến thái độ tích cực, mang lại hiệu quả trong các mối quan hệ và đạt được hiệu quả làm việc nhóm.

+ Cải thiện khả năng giao tiếp trong cuộc sống cá nhân nói chung và trong công việc kinh doanh nói riêng.

+ Phân tích được bức tranh tổng quan xu hướng việc làm, định hướng nghề nghiệp bản thân và hiểu rõ được yêu cầu nhà tuyển dụng.

+ Trình bày được nội dung cơ bản của kế hoạch kinh doanh, phân tích và ra quyết định lựa chọn.

+ Xác định được các kiến thức cốt lõi về Xanh hóa giáo dục nghề nghiệp.

+ Xác định được vai trò và ý nghĩa của phân loại và tái chế rác thải

+ Tìm hiểu được quy trình chăm sóc cây nông nghiệp

+ Trang bị các kiến thức cơ bản về chuyển đổi số và một số ứng dụng thực tế

+ Trang bị các kiến thức cơ bản về trí tuệ nhân tạo

- Về kỹ năng:

+ Thực hiện được các kỹ năng về đàm phán, giao tiếp ứng xử hiệu quả với nhà tuyển dụng, cách viết CV ấn tượng nhất.

+ Lập được kế hoạch kinh doanh cho bản thân hoặc theo yêu cầu.

+ Thực hiện đánh giá và lựa chọn kế hoạch kinh doanh.

+ Thực hiện phân loại và tái chế rác thải.

+ Thực hiện chăm sóc cây trồng trong thực tế

+ Sử dụng an toàn phân bón, chế phẩm, thuốc bảo vệ trên một số giống cây trồng.

+ Tạo được một số tài khoản và ứng dụng công nghệ số và trí tuệ nhân tạo

+ Thực hiện một số kỹ năng cơ bản để thiết kế và sáng tạo trên không gian số

+ Ứng dụng một số tính năng công nghệ trí tuệ nhân tạo AI trong cuộc sống

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Chủ động, tích cực trong việc học tập, nghiên cứu môn học; tiếp cận và giải quyết các vấn phù hợp với xu thế phát triển hiện nay.

III. Nội dung môn học

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Thi/ Kiểm tra
1	**Chương 1: Kỹ năng mềm và khởi sự doanh nghiệp**	**30**	**16**	**13**	**1**
	1. Kỹ năng giao tiếp và ứng xử 1.1. Tổng quan về giao tiếp 1.2. Kỹ năng giao tiếp hiệu quả 1.3. Phương pháp cải thiện kỹ năng giao tiếp	5	3	2	
	2. Kỹ năng làm việc nhóm 2.1. Khái nhiệm về làm việc nhóm và tầm quan trọng của làm việc nhóm 2.2. Các yêu tố cần thiết để làm việc nhóm hiệu quả 2.3. Các hình thức làm việc nhóm 2.4. Các giai đoạn của làm việc nhóm 2.5. Những vấn đề ảnh hưởng đến hiệu quả của của làm việc nhóm	5	3	2	
	3. Kỹ năng viết CV và phỏng vấn việc làm 3.1. Tổng quan nghề nghiệp, việc làm và tìm việc 3.2. Kỹ năng chuẩn bị hồ sơ xin việc 3.3. Kỹ năng tham gia phỏng vấn tuyển dụng	10	5	5	

	4. Khởi sự doanh nghiệp 4.1. Đánh giá bản thân với tư cách là chủ doanh nghiệp 4.2. Lựa chọn ý tưởng kinh doanh 4.3. Bài tập thực hành 4.4. Kiểm tra	10	5	4	1
2	**Chương 2: Xanh hóa trong môi trường giáo dục nghề nghiệp**	**15**	**5**	**9**	**1**
	1. Khái quát chung 1.1 Khái niệm chung 1.2 Vai trò và ý nghĩa 1.3 Các hoạt động xanh hóa trong môi trường giáo dục nghề nghiệp	3	2	1	
	2. Phân loại và tái chế rác thải 2.1 Vai trò và ý nghĩa 2.2 Phân loại các loại rác thải 2.3 Tái chế rác thải	7	2	4	**1**
	3. Chăm sóc cây trồng nông nghiệp 3.1 Tổng quan chung 3.2 Phân loại cây trồng nông nghiệp 3.3 Chăm sóc cây trồng nông nghiệp và sử dụng chế phẩm, phân bón 3.4 Thực hành chăm sóc cây trồng	5	1	4	
3	**Chương 3: Chuyển đổi số và trí tuệ nhân tạo AI**	**15**	**5**	**9**	**1**
	1. Chuyển đổi số 1.1 Đăng ký tài khoản email và cách sử dụng Gmail 1.2 Đăng ký tài khoản và tạo bài thuyết trình và hướng dẫn viết CV (Curriculum Vitae) bằng Canva 1.3 Chỉnh sửa video bằng phần mềm CapCut 1.4 Đăng ký tài khoản và sử dụng các mạng xã hội	10	3	7	
	2. Trí tuệ nhân tạo AI (Artificial Intelligence) 2.1 Tạo tài khoản và sử dụng ChatGPT	5	2	2	**1**

	2.2 Tạo tài khoản và sử dụng Gemini				

2. Nội dung chi tiết

Chương 1: Kỹ năng mềm và khởi sự Doanh nghiệp Thời gian: 30 giờ

1. Mục tiêu

- Về kiến thức:

+ Xác định được các yếu tố cần thiết hướng đến thái độ tích cực, mang lại hiệu quả trong các mối quan hệ và đạt được hiệu quả làm việc nhóm.

+ Cải thiện khả năng giao tiếp trong cuộc sống cá nhân nói chung và trong công việc kinh doanh nói riêng.

+ Phân tích được bức tranh tổng quan xu hướng việc làm, định hướng nghề nghiệp bản thân và hiểu rõ được yêu cầu nhà tuyển dụng.

+ Trình bày được nội dung cơ bản của kế hoạch kinh doanh, phân tích và ra quyết định lựa chọn.

- Về kỹ năng:

+ Thực hiện được các kỹ năng về đàm phán, giao tiếp ứng xử hiệu quả với nhà tuyển dụng, cách viết CV ấn tượng nhất.

+ Lập được kế hoạch kinh doanh cho bản thân hoặc theo yêu cầu.

+ Thực hiện đánh giá và lựa chọn kế hoạch kinh doanh.

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Chủ động, tích cực trong việc học tập, nghiên cứu môn học; tiếp cận và giải quyết các vấn phù hợp với xu thế phát triển hiện nay.

2. Nội dung

2.1.Kỹ năng giao tiếp và ứng xử Thời gian: 10 giờ

2.1.1. Tổng quan về giao tiếp

2.1.2. Kỹ năng giao tiếp hiệu quả

2.1.3. Phương pháp cải thiện kỹ năng giao tiếp

2.2. Kỹ năng làm việc nhóm Thời gian: 5 giờ

2.2.1. Khái nhiệm về làm việc nhóm và tầm quan trọng của làm việc nhóm

2.2.2. Các yêu tố cần thiết để làm việc nhóm hiệu quả

2.2.3. Các kiểu làm việc nhóm

2.2.4. Các giai đoạn làm việc nhóm

2.2.5. Những vấn đề ảnh hưởng đến hiệu quả của của làm việc nhóm

2.3. Kỹ năng viết CV và phỏng vấn việc làm Thời gian: 5 giờ

2.3.1. Tổng quan nghề nghiệp, việc làm và tìm việc

2.3.2. Kỹ năng chuẩn bị hồ sơ xin việc

2.3.3. Kỹ năng tham gia phỏng vấn tuyển dụng

2.4. Ý tưởng khởi nghiệp Thời gian: 10 giờ

2.4.1. Đánh giá bản thân với tư cách là chủ doanh nghiệp

2.4.2. Lựa chọn ý tưởng kinh doanh

2.4.3. Bài tập thực hành

2.4.4. Kiểm tra

Chương 2. Xanh hóa trong môi trường giáo dục nghề nghiệp Thời gian 15 giờ

1. Mục tiêu:

- Về kiến thức:

+ Xác định được các kiến thức cốt lõi về Xanh hóa giáo dục nghề nghiệp.

+ Xác định được vai trò và ý nghĩa của phân loại và tái chế rác thải

+ Tìm hiểu được quy trình chăm sóc cây nông nghiệp

- Về kỹ năng:

+ Thực hiện phân loại và tái chế rác thải.

+ Thực hiện chăm sóc cây trồng trong thực tế

+ Sử dụng an toàn phân bón, chế phẩm, thuốc bảo vệ trên một số giống cây trồng.

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Tăng cường tính tự chủ, tích cực trong việc học tập, nghiên cứu bài học

+ Chủ động tìm hiểu các kiến thức trong nội dung bài học

+ Đảm bảo an toàn

2. Nội dung

2.1 Khái quát chung Thời gian: 3 giờ

2.1.1. Khái niệm chung

2.1.2. Vai trò và ý nghĩa

2.1.3. Các hoạt động xanh hóa trong môi trường giáo dục nghề nghiệp

2.2. Phân loại và tái chế rác thải Thời gian: 7 giờ

2.1. Vai trò và ý nghĩa

2.2. Phân loại các loại rác thải

2.3. Tái chế rác thải

2.3. Chăm sóc cây trồng nông nghiệp Thời gian: 5 giờ

2.3.1. Tổng quan chung

2.3.2. Phân loại cây trồng nông nghiệp

2.3.3 Chăm sóc cây trồng nông nghiệp và sử dụng chế phẩm, phân bón

2.3.4 Thực hành chăm sóc cây trồng

Chương 3: Chuyển đổi số và trí tuệ nhân tạo AI Thời gian 15 giờ

1. Mục tiêu:

- Về kiến thức:

+ Trang bị các kiến thức cơ bản về chuyển đổi số và một số ứng dụng thực tế
+ Trang bị các kiến thức cơ bản về trí tuệ nhân tạo
- Về kỹ năng:
+ Tạo được một số tài khoản và ứng dụng công nghệ số và trí tuệ nhân tạo
+ Thực hiện một số kỹ năng cơ bản để thiết kế và sáng tạo trên không gian số
+ Ứng dụng một số tính năng công nghệ trí tuệ nhân tạo AI trong cuộc sống
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
+ Tăng cường tính tự chủ, tích cực trong việc học tập, nghiên cứu bài học
+ Chủ động tìm hiểu các kiến thức trong nội dung bài học
+ Đảm bảo an toàn

2. Nội dung

2.1. Chuyển đổi số Thời gian: 10 giờ

2.1.1 Đăng ký tài khoản Gmail và cách sử dụng email

2.1.2 Đăng ký tài khoản và tạo bài thuyết trình và hướng dẫn viết CV bằng Canva

2.1.3 Chỉnh sửa video bằng phần mềm

2.1.4 Đăng ký tài khoản và sử dụng các mạng xã hội

2. 2. Trí tuệ nhân tạo AI Thời gian: 5 giờ

2.2.1 Tạo tài khoản và sử dụng ChatGPT

2.2.2 Tạo tài khoản và sử dụng Gemini

IV. Điều kiện thực hiện môn học

1. Phòng học chuyên môn/nhà xưởng:

- Phòng học lý thuyết số lượng học sinh, sinh viên tối đa: 120 HSSV
- Phòng máy tính có kết nối mạng internet, số lượng HSSV tối đa 35.
- Với nội dung Chương 2,3:

Phòng học chuyên môn: 20-35 HSSV

Nhà xưởng, khu vườn: 20-35 HSSV

2. Trang bị máy móc thiết bị:

Máy tính, máy chiếu Projector

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên liệu vật liệu khác

- Đề cương, giáo án, bài giảng môn hoc, giáo trình, tài liệu tham khảo
- Giáo trình, tài liệu phát tay và các tài liệu liên quan khác

V. Nội dung và phương pháp, đánh giá

1. Nội dung:

- Kiến thức: Kiểm tra lý thuyết với các nội dung đã học có liên hệ với thực tiễn.

- Kỹ năng : Kiểm tra và đánh giá các bài tập; bài thảo luận của các nhóm

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm

2. Phương pháp

- Đánh giá trong quá trình học: Kiểm tra viết (Tự luận và trắc nghiệm), đánh giá thông qua sản phẩm.

- Đánh giá cuối môn học: Kiểm tra theo hình thức: Vấn đáp hoặc viết (Tự luận và trắc nghiệm).

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học

1. Phạm vi áp dụng chương trình: Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp và cao đẳng.

2. Hướng dẫn một số điểm chính về phương pháp giảng dạy môn học:

- Hình thức giảng dạy chính của môn học: Lý thuyết trên lớp kết hợp với thảo luận nhóm và thực hành tại phòng học, mô hình vườn Farm.

- Giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

3. Những trọng tâm chương trình cần chú ý:

- Kỹ năng giao tiếp và kỹ năng phỏng vấn xin việc

- Kỹ năng lập kế hoạch kinh doanh

- Kỹ năng phân loại và tài chế rác thải

- Kỹ năng chăm sóc cây

- Kỹ năng thiết kế và sáng tạo trên không gian số

4. Tài liệu cần tham khảo:

5. Ghi chú và giải thích (nếu có)

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: XÁC ĐỊNH BỐI CẢNH NGHỀ VÀ TIẾN TRÌNH ĐÀO TẠO

Mã môn học: MH 66

Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ; (LT: 15 giờ; TH: 14 giờ; KT: 1 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Đây là năng lực chung cần lĩnh hội đầu tiên nhằm giúp học sinh, sinh viên có cái nhìn tổng quát và rõ ràng về nghề nghiệp và chương trình đào tạo. Năng lực này giảng dạy đầu tiên

- Tính chất: Đây là môn học bắt buộc của nghề

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:

+ Trình bày được nhu cầu nhân lực trong bối cảnh hiện tại và các chính sách hỗ trợ đào tạo nghề nghiệp của đất nước.

+ Trình bày được vị trí các môn học trong chương trình đào tạo nghề.

+ So sánh yêu cầu của nghề và khả năng của bản thân;

- Về kỹ năng:

+ Định hướng nghề nghiệp đúng và xây dựng được mỗi liên hệ giữa nghề và những nội dung cần học.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thí nghiệm/ thảo luận/ bài tập	Kiểm tra
1	Chương 1: Nhu cầu về nhân lực trong bối cảnh hiện tại	5	4	1	
2	Chương 2: Tìm hiểu nghề và đào tạo nghề	14	6	7	1
3	Chương 3: So sánh yêu cầu của nghề và khả năng của bản thân	6	3	3	
4	Chương 4: Tổng kết kết quả tư duy	5	2	3	
	Cộng	**30**	**15**	**14**	**1**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Nhu cầu về nhân lực trong bối cảnh hiện tại Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của chương:

- Trình bày được xu hướng nhân lực trong thời đại 4.0 và tầm quan trọng của việc học nghề và có tay nghề

- Mô tả được chính sách hỗ trợ đào tạo nghề của Nhà nước hiện nay, vấn đề việc làm của học sinh – sinh viên học nghề sau khi ra trường.

- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành tác phong công nghiệp.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 1:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/ BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Xu hướng nhân lực trong thời đại 4.0	1	1	1			
2	Tầm quan trọng của việc học nghề và có tay nghề	2	2	2			
3	Vấn đề việc làm của học sinh – sinh viên học nghề sau khi ra trường	2	1	1	1	1	
	Cộng	**5**	**4**	**4**	**1**	**1**	

Chương 2 : Tìm hiểu nghề và đào tạo nghề

Thời gian:14 giờ

1. Mục tiêu của chương

- Trình bày được vị trí các năng lực trong nghề và vị trí các năng lực trong chương trình đào tạo

- Mô tả được chính sách hỗ trợ đào tạo nghề của Nhà nước hiện nay.

- Nhận thức được nghề và chương trình đào tạo

- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành kỹ năng làm việc nhóm, tác phong công nghiệp

2.Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 2:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/ BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Xác định vị trí các năng lực trong nghề	4	2	2	2	2	
2	Xác định vị trí các năng lực trong chương trình đào tạo	5	2	2	2	2	1
3	Chính sách hỗ trợ đào tạo nghề của Nhà nước hiện nay	2	1	1	1	1	
4	Trao đổi nhận thức về nghề và chương trình đào tạo với các thành viên khác trong nhóm.	3	1	1	2	2	
	Cộng	**14**	**6**	**6**	**7**	**7**	**1**

Chương 3: So sánh yêu cầu của nghề và khả năng của bản thân

Thời gian: 6 giờ

1. Mục tiêu của chương

- Trình bày được khái niệm kỹ năng, năng khiếu, thái độ
- Phân biệt được kỹ năng với năng khiếu
- Trình bày được tầm quan trọng của thái độ người học trong việc học nghề
- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành kỹ năng làm việc nhóm, tác phong CN

2.Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/ BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Kỹ năng của người học	2	1	1	1	1	
2	Năng khiếu ảnh hưởng như thế nào tới người học	2	1	1	1	1	
3	Tầm quan trọng của thái độ người học	2	1	1	1	1	
	Cộng	**6**	**3**	**3**	**3**	**3**	

Chương 4: Tổng kết kết quả tư duy Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của chương

- Trình bày được đặc điểm chính của nghề kỹ thuật sửa chữa lắp ráp máy tính
- Trình bày được đặc điểm chính của công việc và thị trường lao động
- Phân biệt được nội dung đào tạo, các thành phần chính của chương trình đào tạo
- Xác định được đúng năng khiếu cá nhân của bản thân người học
- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành kỹ năng làm việc nhóm, tác phong CN

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/ BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Đặc điểm chính của nghề kỹ thuật sửa chữa, lắp ráp máy tính	**0.25**	**0.25**	**0.25**			
2	Đặc điểm chính của công việc và thị trường lao động.	0.25	0.25	0.25			
3	Nội dung đào tạo và các thành phần chính của chương trình đào tạo.	1.5	0.5	0.5	1	1	
4	Xác định thái độ và năng khiếu cá nhân tạo điều kiện thuận lợi cho việc hành nghề	3	1	1	2	2	
	Cộng	**5**	**2**	**2**	**3**	**3**	

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			

3.1	Tài liệu môn học Xác định bối cảnh và tiến trình đào tạo			
3.2	Giấy A4	1 gram		
4	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Nội dung	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Nhu cầu về nhân lực trong bối cảnh hiện tại	- Xác định được nhu cầu nhân lực và chính sách đào tạo nghề hiện tại	- Nhận biết được nhu cầu nhân lực của địa phương	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên
Tìm hiểu nghề và đào tạo nghề	- Thông tin về nghề : loại hình doanh nghiệp, nhiệm vụ, thuận lợi, khó khăn, triển vọng nghề, lương thưởng, phát triển công nghệ, quy định lao động,… - Thông tin về đào tạo : Thành phần trong chương trình đào tạo - Mối liên hệ giữa năng lực và chương trình đào tạo	- Thu thập thông tin về nghề - Tìm hiểu nội dung chương trình đào tạo - Thiết lập mối liên hệ giữa yêu cầu của nghề và nội dung đào tạo	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên

So sánh yêu cầu của nghề và khả năng bản thân	- Yêu cầu của nghề : phân biệt kỹ năng, năng khiếu, thái độ và kiến thức - Khả năng của bản thân trong mối liên hệ với nghề	- Yêu cầu của nghề : phân biệt kỹ năng, năng khiếu, thái độ và kiến thức - Khả năng của bản thân trong mối liên hệ với nghề	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên
Tổng kết kết quả tư duy	Củng cố định hướng nghề của cá nhân	Trình bày lựa chọn nghề qua bài viết trong đó liên hệ giữa yêu cầu của nghề và khả năng của bản thân .	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên

2. Phương pháp đánh giá

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này này có 01 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Kiểm tra kết thúc Môn học

Môn học này cần tối thiểu 1 điểm kiểm tra thường xuyên, 1 điểm kiểm tra định kỳ và 01 điểm thi kết thúc.

Chiến lược đánh giá dựa trên một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm. Mỗi đề thi kiến thức thực hành bao gồm 20 câu hỏi, nội dung các câu hỏi thuộc 3 phần:

+ Phần thứ nhất: Xác định vị trí các môn học trong nghề và chương trình đào tạo nghề (10 câu hỏi);

+ Phần thứ 2: Xu hướng nghề nghiệp trong bối cảnh hiện tại (5 câu hỏi);

+ Phần thứ 3: Kiến thức về kỹ năng, năng khiếu, thái độ của người học (5 câu hỏi);

HSSV sẽ đạt tối đa 20 điểm nếu trả lời đúng 17/20 câu hỏi và được tiếp tục làm bài thi thực hành

Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức báo cáo theo nhóm

Tiến trình bài thi gồm ba giai đoạn nối tiếp nhau :

Giai đoạn 1 : Thu thập dữ liệu về doanh nghiệp và nghề. Hoàn thành phần này người học sẽ đạt 20 điểm.

Giai đoạn 2 : Qua quá trình thảo luận nhóm, trình bày nhận thức và đưa ra nhận xét thông qua thiết lập mối liên hệ giữa nghề và tiến trình đào tạo. Hoàn thành phần này người học đạt 20 điểm

Giai đoạn 3 : Xác nhận và giải thích lựa chọn nghề khi sinh viên nộp bài báo cáo. Hoàn thành phần này người học đạt 60 điểm.

Các lưu ý quan trọng:

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu sinh viên không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn. Khi đó sinh viên sẽ bị đánh giá không đạt.

Đối với việc đánh giá từng thành tố năng lực có trong bảng đặc tính kỹ thuật sau đây, sinh viên sẽ được cho 0 điểm hoặc toàn bộ số điểm đối với từng tiêu chí cụ thể. Để đạt năng lực này, sinh viên phải tích lũy 85 điểm. Ngoài ra, sinh viên phải hoàn thành bài thi kiến thức thực hành mới được thực hiện bài thi thực hành

Bài thi thực hiện trong 1,5 giờ trong đó thời gian cho bài thi kiến thức là 0.5 giờ, bài thi thực hành là 1 giờ

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học, chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học nhằm đảm bảo chất lượng giảng dạy.

- Đối với người học:

Học sinh, sinh viên luyện tập theo hướng dẫn của giáo viên, đọc và nghiên cứu tài liệu, làm bài tập nhóm.

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	**Chương 1: Xác định vị trí các năng lực trong nghề**		
1.1	Xu hướng nhân lực trong thời đại 4.0	- Diễn biến của Cách mạng công nghiệp lần thứ 4	**GV :** Giới thiệu về Cách mạng công nghiệp lần thứ 4 **HSSV :** Lấy ví dụ về các thành tựu khoa học kỹ thuật áp dụng cho các ngành công nghiệp
1.2	Tầm quan trọng của việc học nghề và có tay nghề	- Tầm quan trọng của kỹ năng nghề trong bối cảnh đất nước hiện tại - Các ngành nghề ưu tiên phát triển trọng điểm	**GV** : Hướng dẫn giảng giải về bối cảnh kinh tế - xã hội của đất nước hiện tại. Nhấn mạnh đến sự cần thiết của nhân lực có tay nghề Giới thiệu về các ngành nghề ưu tiên phát triển trọng điểm của nhà nước
1.3	Vấn đề việc làm của học sinh – sinh viên học nghề sau khi ra trường	- Nhu cầu tuyển dụng nhân lực các cấp bậc đào tạo. - Cơ hội cho nguồn nhân lực công nhân kỹ thuật có tay nghề Trung Cấp – Cao Đẳng	**GV :** Các số liệu về nhu cầu tuyển dụng nhân lực ở các cấp bậc đào tạo.
2	**Chương 2 : Tìm hiểu nghề và đào tạo nghề**		
2.1	Xác định vị trí các năng lực trong nghề	- Đặc điểm của nghề và điều kiện làm việc. - Điều kiện tiếp nhận vào nghề: thị giác, thính giác tốt, tính khí ôn hòa, quan tâm đến nghề, tập trung	**GV:** - Giới thiệu về nghề đào tạo bằng các slide - Yêu cầu người học tìm hiểu đặc điểm thị trường lao động, bản chất và yêu cầu của công việc qua tiếp xúc người trong nghề, thông tin trên

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
			Internet, tham quan nơi làm việc. **HSSV:** - Mô tả về nghề đào tạo - Tìm hiểu thị trường lao động, thảo luận về nhận thức nghề trong nhóm
2.2	Xác định vị trí các năng lực trong chương trình đào tạo	- Lý do xây dựng các năng lực trong chương trình đào tạo. - Tầm quan trọng của đào tạo ban đầu và bồi dưỡng	**GV:** Giới thiệu vị trí các năng lực - Hướng dẫn xác định vị trí các năng lực trong chương trình đào tạo **HSSV**: - Xác định vị trí các năng lực trong chương trình đào tạo
2.3	Chính sách hỗ trợ đào tạo nghề của Nhà nước hiện nay	Chính sách hỗ trợ đào tạo nhân lực của nhà nước	**GV**: Đưa ra các chính sách dành hỗ trợ người lao động học và nâng cao tay nghề đáp ứng công nghệ
2.4	Trao đổi nhận thức về nghề và chương trình đào tạo với các thành viên khác trong nhóm.	- Thuận lợi khi trao đổi ý kiến và lắng nghe ý kiến của mọi người	**GV:** - Giao nhiệm vụ: Trao đổi về nghề và chương trình đào tạo **HSSV:** - Nhận thức về nghề và chương trình đào
3	**Chương 3: So sánh yêu cầu của nghề và khả năng của bản thân**		
3.1	Kỹ năng của người học	- Kỹ năng: khả năng thực hiện hành vi	**GV:** - Giới thiệu các khái niệm - Yêu cầu người học tự khám phá kỹ năng bản thân đối với nghề thợ kỹ thuật sửa chữa, lắp ráp máy tính **HSSV:** - Trình bày được các khái niệm

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
			- Xác định khả năng của bản thân với các yêu cầu của nghề
3.2	Năng khiếu ảnh hưởng như thế nào tới người học	- Năng khiếu: khả năng tự có	**GV:** - Giới thiệu các khái niệm - Yêu cầu người học tự khám phá năng khiếu bản thân đối với nghề thợ kỹ thuật sửa chữa, lắp ráp máy tính **HSSV:** - Trình bày được các khái niệm - Xác định khả năng của bản thân với các yêu cầu của nghề
3.3	Tầm quan trọng của thái độ người học	- Thái độ: khả năng phản ứng tích cực hoặc tiêu cực trước tình huống.	**GV:** - Giới thiệu các khái niệm - Yêu cầu người học tự nhận thức thái độ bản thân đối với nghề thợ kỹ thuật sửa chữa, lắp ráp máy tính **HSSV:** - Trình bày được các khái niệm - Xác định khả năng của bản thân với các yêu cầu của nghề
4	**Chương 4: Tổng kết kết quả tư duy**		
4.1	Đặc điểm chính của nghề kỹ thuật sửa chữa, lắp ráp máy tính	- Thông tin đặc điểm của nghề kỹ thuật sửa chữa, lắp ráp máy tính	**GV:** - Yêu cầu người học soạn thảo và trình bày bản tổng hợp tình huống của bản thân và cơ hội nghề nghiệp dựa trên bối cảnh của thị trường lao động và tiến trình đào tạo được giới thiệu
4.2	Đặc điểm chính của công việc và thị trường lao động.	- Thông tin về nghề và địa điểm làm việc xuất phát từ việc tìm thông tin của bản thân, hoặc tham quan nơi làm việc.	

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
4.3	Nội dung đào tạo và các thành phần chính của chương trình đào tạo.	- Sử dụng chương trình đào tạo.	**HSSV:** - Soạn thảo và trình bày bản tổng hợp tình huống của bản thân và cơ hội nghề nghiệp dựa trên bối cảnh của thị trường lao động và tiến trình đào tạo được giới thiệu.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Tìm hiểu được nghề đào tạo
- So sánh yêu cầu của nghề và khả năng của bản thân
- Củng cố định hướng nghề của cá nhân

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Khoa Công nghệ thông tin (2021), Giáo trình Xác định bối cảnh và tiến trình đào tạo

[2]. Chương trình đào tạo trình độ Cao đẳng, Trung Cấp nghề CNTT, Quản trị mạng máy tính, Kỹ thuật sửa chữa và lắp ráp máy tính, Tin học văn phòng

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: AN TOÀN VÀ MÔI TRƯỜNG

Mã môn học: MH09

Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ; (Lý thuyết: 17 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 12 giờ; Kiểm tra 1 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Là môn học cơ sở trong chương trình đào tạo, bước đầu hội nhập nghề nghiệp. Đây là môn học nhằm giúp cho Học sinh, Sinh viên về hành vi an toàn và thái độ bảo vệ môi trường, phát triển khả năng phản ứng nhanh và phù hợp trong trường hợp khẩn cấp hoặc tai nạn

- Tính chất: Kiến thức, kỹ năng và thái độ về sức khỏe, an toàn và môi trường được học trong suốt quá trình đào tạo và được áp dụng trong từng tình huống làm việc cụ thể. Tuân thủ các quy định về sức khỏe, an toàn và môi trường là điều kiện bắt buộc để hoàn thành từng nội dung trong chương trình đào tạo về thực hiện các hoạt động nghề nghiệp của thợ làm việc trong lĩnh vực Công nghệ thông tin.

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:

+ Trình bày được quy định của pháp luật về sức khỏe, an toàn lao động;

+ Nêu được vai trò trách nhiệm của người lao động, chủ sử dụng lao động và các đơn vị có liên quan về vấn đề an toàn lao động và môi trường;

+ Trình bày được mục đích, ý nghĩa, tính chất của công tác bảo hộ lao động;

+ Phân tích được các yếu tố độc hại, mối nguy hiểm và rủi ro tác động đến sức khỏe người lao động và các biện pháp phòng chống khi làm việc trong môi trường có sử dụng máy tính

- Về kỹ năng:

+ Xác định được các tình huống nguy hiểm trong môi trường làm việc;

+ Xác định đúng các điều kiện an toàn khi tham gia lao động;

+ Sắp xếp nơi làm việc, văn phòng, nhà xưởng;

+ Sử dụng dụng cụ và thiết bị tin học, điện tử;

+ Thao tác trên sản phẩm một cách an toàn;

+ Sử dụng thành thạo trang thiết bị bảo hộ lao động cá nhân;

+ Sơ cấp cứu được nạn nhân bị tai nạn nghề nghiệp;

+ Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh tai nạn;

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng tránh tại nạn sảy ra

+ Rèn luyện tư duy, ý thức tổ chức kỷ luật, tác phong làm việc và kỹ năng làm việc nhóm

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	TH/TL/BT	Kiểm tra
1	**Chương 1:** Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ sức khỏe, an toàn của bản thân và mọi người.	15	8	6	1
2	**Chương 2:** Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ môi trường	10	6	4	
3	**Chương 3:** Phản ứng trong trường hợp tai nạn hoặc khẩn cấp	5	3	2	
	Cộng	**30**	**17**	**12**	**1**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ sức khỏe, an toàn của bản thân và mọi người. *Thời gian: 15 giờ*

1. Mục tiêu:

- Trình bày được các quy định của pháp luật nhà nước về đảm bảo sức khỏe và an toàn cho người lao động;

- Nêu được quyền và trách nhiệm của người lao động, chủ sử dụng lao động và các cơ quan chức năng có thẩm quyền về vấn đề sức khỏe, an toàn lao động và bảo vệ môi trường tại các cơ sở học tập và làm việc liên quan đến máy tính;

- Trình bày được các yếu tố đảm bảo an toàn trong nhà xưởng, cơ sở sản xuất và doanh nghiệp có sử dụng máy tính;

- Xác định được các tình huống nguy hiểm trong môi trường làm việc của nghề;

- Xử dụng được các thiết bị bảo hộ lao động cơ bản của nghề;

- Rèn luyện kỹ năng, tư duy khoa học và ý thức tự giác về vấn đề đảm bảo an toàn lao động trong quá trình tham gia học tập, lao động tại phòng học, nhà xưởng, cơ sở sản xuất và kinh doanh về máy tính.

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/ BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Quy định của pháp luật về sức khỏe và an toàn lao động	2	1	1	1	1	
2	Quyền và nghĩa vụ của người sử dụng lao động và người lao động về sức khỏe an toàn lao động tại doanh nghiệp có liên quan đến máy tính.	2	1	1	1	1	
3	Tác hại về thể chất và tinh thần của các sự cố hoặc tai nạn.	1	1	1			
4	Tầm quan trọng của giữ gìn vệ sinh và ngăn nắp trong phòng làm việc, nhà xưởng	3	2	2	1	1	
5	Các hành vi an toàn khi thao tác với máy tính và các thiết bị liên quan.	2	1	1	1	1	
6	Các yếu tố an toàn trong phòng học, nhà xưởng.	2	1	1	1	1	
7	Thiết bị bảo hộ lao động của nghề	3	1	1	1	1	1
	Cộng	**15**	**8**	**8**	**6**	**6**	**1**

Chương 2: Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ môi trường.

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

- Trình bày được các quy định của pháp luật nhà nước về bảo vệ môi trường đối với người lao động, chủ sử dụng lao động và các cơ quan quản lý liên quan;

- Thực hiện tốt các quy định bảo vệ môi trường tại cơ sở học tập, sản xuất và kinh doanh;

- Rèn luyện ý thức tự giác trong việc bảo vệ môi trường.

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/ BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Pháp luật và quy định áp dụng trong lĩnh vực máy tính và bảo vệ môi trường.	5	3	3	2	2	
2	Ý thức và thái độ bảo vệ môi trường khi làm việc trong xưởng và với máy tính	5	3	3	2	2	
	Cộng	**10**	**6**	**6**	**4**	**4**	

Chương 3: Phản ứng trong trường hợp tai nạn hoặc khẩn cấp *Thời gian: 5 giờ*

1. Mục tiêu:

- Trình bày được các loại tai nạn lao động thường gặp trong quá trình học tập và làm việc;

- Trình bày được quy trình xử lý đối với tai nạn lao động sảy ra;

- Thực hiện được các thao tác cần thiết để sơ cứu tại chỗ đối với nạn nhân bị tai nạn lao động;

- Rèn luyện kỹ năng sơ cấp cứu, làm việc nhóm trong học tập và lao động.

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/ BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Phân loại tai nạn lao động	1	1	1			
2	Sơ cứu tại chỗ trong trường hợp khẩn cấp	2	1	1	1	1	
3	Quy trình giải quyết tai nạn lao động tại cơ sở, lưu trữ hồ sơ và báo cáo	2	1	1	1	1	
	Cộng	**5**	**3**	**3**	**2**	**2**	

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn	01	Sạch sẽ, thoáng mát, đảm bảo đủ không gian, an toàn cho người học và thiết bị	
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu, phông chiếu	01 bộ	Hoạt động tốt	
2.2	Máy tính	01	Hoạt động tốt	
3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Giáo trình/tài liệu An toàn và môi trường	01 quyển/HS	Đủ cho số lượng học sinh trong lớp	
3.2	Các văn bản pháp luật về An toàn và môi trường		Được cập nhật mới nhất theo quy định của pháp luật	
3.3	Tranh/Mô hình sơ cấp cứu	01 bộ		
4.	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các chương	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Chương 1: Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ sức khỏe, an toàn của bản thân và mọi người.	Luật an toàn lao động. Tình huống nguy hiểm Quy tắc an toàn trong nghề sửa chữa, lắp ráp máy tính. Nguy cơ cháy nổ	Kiến thức về các luật cơ bản về an toàn và sức khỏe (Bộ luật Lao Động) Nhận biết các tình huống nguy hiểm và biện pháp phòng tránh	-Tuân thủ các quy định của pháp luật, của cơ sở sản xuất về an toànlao động; - Nghiêm túc tuân thủ các quy tắc an toàn, quy trình thực hiện trong quá trình học tập và làm việc;	40

Chương 2: Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ môi trường	Luật bảo vệ môi trường đối với lĩnh vực sản xuất kinh doanh cũng như đào tạo Tiêu chí đảm bảo an toàn môi trường đối với người lao động và người sử dụng lao động trong đào tạo, sản xuất, kinh doanh	Những điều luật cụ thể trong bộ luật bảo vệ môi trường năm 2020 Một số quy định cụ thể của các công ty, cơ sở dịch vụ và đào tạo về lĩnh vực sửa chữa lắp ráp máy tính	- Tuân thủ các quy định của pháp luật, về bảo vệ môi trường trong sản xuất, kinh doanh và đào tạo; - Nghiêm túc thực hiện các quy định của cơ sở đào tạo, công ty,... - Nâng cao tinh thần sáng tạo, tư duy khoa học nhằm tạo ra môi trường làm việc tốt nhất.	35
Chương 3: Phản ứng trong trường hợp tai nạn hoặc khẩn cấp	Các tình huống có nguy cơ sảy ra tai nạn lao động; trình tự sơ cấp cứu nạn nhân bị tai nạn lao động Thu thập, hoàn thiện hồ sơ tai nạn lao động	Yêu cầu kỹ thuật đối với sơ cấp cứu Quy định của pháp luật về thủ tục, hồ sơ tai nạn lao động và các chế độ báo cáo	- Nâng cao ý thức tự giác, trách nhiệm đối với đồng nghiệp làm việc cùng mình; -Kỹ năng phản ứng nhanh, chính xác và khoa học;	25

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, hồ sơ học tập, được giảng viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này có 01 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá thông qua bài kiểm tra thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học.

2.3 Thi kết thúc

- Bài thi kết thúc môn học được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

- Môn học được thực hiện giảng dạy cho Học sinh, Sinh viên hệ Trung cấp, Cao đẳng các nghề: Công nghệ thông tin; Quản trị mạng máy tính; Tin học văn phòng; Tin học.

- Môn học được áp dụng thực hiện đối với Học sinh, Sinh viên từ K62 trở đi.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	**Chương 1:** Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ sức khỏe, an toàn của bản thân và mọi người.		
1.1	Quy định của pháp luật về sức khỏe và an toàn lao động	Luật lao động. Yêu cầu của nhà sản xuất. Cách tham khảo tài liệu.	**<u>Trình bày lý thuyết</u>** Tầm quan trọng của việc thực hiện các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ sức khỏe, an toàn của bản thân và mọi người. Phân biệt các mối nguy hại ngắn hạn, trung hạn, dài hạn và tác hại của chúng. Khung pháp lí và quy định, quyền và nghĩa vụ của người sử dụng lao động và người lao động. Các tình huống thường nguy hại đến sức khỏe và an toàn của ***thợ sửa chữa, lắp ráp máy tính***, các biện pháp phòng ngừa tai nạn.
1.2	Quyền và nghĩa vụ của người sử dụng lao động và người lao động về sức khỏe an toàn lao động tại doanh nghiệp có liên quan đến máy tính.	Quyền và nghĩa vụ của người sử dụng lao động. Quyền và nghĩa vụ của người lao động.	
1.3	Tác hại về thể chất và tinh thần của các sự cố hoặc tai nạn.	ảnh hưởng của chất độc hại, bỏng, thương tật và bệnh nghề nghiệp; tác hại về tinh thần hoặc cân bằng tâm lí.	
1.4	Tầm quan trọng của giữ gìn vệ sinh và ngăn nắp trong phòng làm việc, nhà xưởng	Phòng tránh rơi dụng cụ, rơi vãi chất nguy hại, đổ vỡ thiết bị	
1.5	Các hành vi an toàn khi thao tác với máy tính và các thiết bị liên quan.	Biện pháp phòng ngừa : - Tác hại của chất hóa học đối với sức khỏe và an toàn; sử dụng dụng cụ điện và khí nén; - sử dụng dụng cụ nâng và chuyển; hàn, cắt và đốt;	

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.6	Các yếu tố an toàn trong phòng học, nhà xưởng.	Xác định lối thoát hiểm. Vị trí hộp sơ cứu, thiết bị dập lửa và cứu hộ khi hỏa hoạn, nguồn nước (vòi rửa khử nhiễm, rửa mắt, …), điều khiển hệ thống thông gió,…	**<u>Thực hành</u>** Xác định các tình huống rủi ro đối với ***thợ sửa chữa, lắp ráp máy tính*** đồng thời xác định các thiết bị bảo hộ và thái độ an toàn trong các tình huống nêu trên.
1.7	Thiết bị bảo hộ lao động của nghề	Thiết bị bảo hộ tập thể. Thiết bị và chi tiết phụ bảo hộ cá nhân.	
2.	**Chương 2:** Các biện pháp và quy định bắt buộc nhằm bảo vệ môi trường		
2.1	Pháp luật và quy định áp dụng trong lĩnh vực máy tính và bảo vệ môi trường.	Luật và quy định về bảo vệ môi trường, các hợp chất hữu cơ bay hơi (COV), chất đốt halogen (chất làm mỏng tầng ozone), chất làm lạnh thay thế của máy lạnh, tác động của các chất này lên hiện tượng nóng lên của trái đất, khói, …	**<u>Trình bày lý thuyết</u>** Khái niệm ô nhiễm và mối nguy hại đối với môi trường; ô nhiễm vật lý, hóa học, chất độc hại, ô nhiễm đất, nước và không khí. Tác động trực tiếp và gián tiếp đối với môi trường. **<u>Thực hành</u>** Xác định các tình huống làm việc thực tế ***thợ sửa chữa, lắp ráp máy tính*** có thể gây hại đến môi trường khi thải ra các chất gây ô nhiễm, các thiết bị và thái độ cần có trong các hình huống nêu trên.
2.2	Ý thức và thái độ bảo vệ môi trường khi làm việc trong xưởng và với máy tính	Tác hại của chất hóa học đối với môi trường. Nguyên tắc cơ bản không làm ô nhiễm môi trường. Tái chế thiết bị đã sử dụng. Cách sử dụng, lưu trữ và tiêu hủy dầu, mỡ, chất tẩy rửa	
3.	**Chương 3:** Phản ứng trong trường hợp tai nạn hoặc khẩn cấp		

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
3.1	Phân loại tai nạn lao động	Nguyên tắc, tiêu chí phân loại tai nạn lao động; Các loại tai nạn lao động thường sảy ra	**<u>Trình bày lý thuyết</u>** Các tình huống khẩn cấp thường gặp: hỏa hoạn, điện giật, cháy nổ, nhiễm độc, bỏng, … Thiết bị sơ cứu và thiết bị tương tự dùng sơ cứu. Trình bày các khái niệm chính khi cấp cứu và cách thực hiện biện pháp cấp cứu hoặc sơ cứu. Tầm quan trọng khi thực hiện các biện pháp cấp cứu phù hợp. Trình bày giới hạn thực hiện và quy định cần thiết để nhận hỗ trợ từ các nguồn lực y tế có chất lượng. **<u>Thực hành</u>** Xác định các vật dụng bên trong túi sơ cứu và các thiết bị cấp cứu, các hành động tương ứng hoặc cách sử dụng trong trường hợp tai nạn hoặc cấp cứu.
3.2	Sơ cứu tại chỗ trong trường hợp khẩn cấp	Khái niệm sơ cứu. Hộp y tế và thiết bị sơ cứu Thực hiện sơ cứu đối với từng dạng tai nạn Bỏng, đứt, vết thương trên cơ thể, nhiễm độc, điện giật, bỏng mắt, …	
3.3	Quy trình giải quyết tai nạn lao động tại cơ sở, lưu trữ hồ sơ và báo cáo	Xác định giới hạn khi cấp cứu Xác định phương pháp hiệu quả khi liên hệ : - cấp cứu; - người phụ trách tại chỗ; Nguồn lực: nhân sự, thuốc, nhân viên cứu thương, lính cứu hỏa.	

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Quy định của pháp luật đối với vấn đề an toàn lao động và bảo vệ môi trường;

- Trang thiết bị, phương tiện thực hiện sơ cấp cứu trong trường hợp sảy ra tai nạn lao động;

- Quy tắc đảm bảo an toàn trong lao động

4. Tài liệu tham khảo:

[1] Chương trình đào tạo môn An toàn lao động đã được nhà trường ban hành và sử dụng cho công tác đào tạo từ năm 2021 trở về trước;

[2] Luật bảo vệ môi trường được sửa đổi và thông qua năm 2020;

[3] Luật an toàn, vệ sinh lao động năm 2015;

[4] Quy định về An toàn lao động và vệ sinh môi trường của một số công ty đóng trên địa bàn tỉnh Vĩnh Phúc như: Prime, VPIC1,...

CHƯƠNG TRÌNH MÔĐUN

Tên mô đun: **MẠNG MÁY TÍNH**

Mã mô đun: MĐ10

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT: 25 giờ; TH: 33 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Được bố trí sau khi HSSV học xong các môn học chung và bố trí song song với các môn học/ mô đun cơ sở.

- Tính chất: Là mô đun kỹ thuật cơ sở, nhằm trang bị các kiến thức về hệ thống mạng, các chuẩn về mạng, mạng Internet để HSSV có thể nắm bắt được khi thao tác với các hệ thống máy tính hoặc hệ thống CSDL trên mạng LAN.

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

Trình bày được lịch sử phát triển của mạng máy tính.

Trình bày được định nghĩa mạng máy tính, lợi ích của mạng máy tính.

Trình bày được các thành phần, ý nghĩa và tác dụng của mô hình OSI, nguyên tắc hoạt động của hệ thống mạng LAN.

Phân loại được các kiến trúc mạng máy tính.

Liệt kê được các thành phần trong mạng, ý nghĩa và tác dụng của các thành phần.

Kể được tên các thiết bị hoạt động trong các lớp trong mô hình OSI.

Trình bày được các chuẩn bấm dây mạng

Trình bày được các giao thức cơ bản.

Trình bày được cấu trúc địa chỉ Ipv4, Ipv6

Kể được tên các hệ điều hành mạng

Trình bày được chức năng của dịch vụ DHCP

Trình bày được khái niệm và tầm quan trọng của Internet.

Liệt kê được các ứng dụng tìm kiếm thông tin, ứng dụng chia sẻ dữ liệu và ứng dụng hội thoại trên Internet.

Trình bày được các ứng dựng AI và ứng dụng vào trong thực tế học tập và công việc

- Kỹ năng:

Xây dựng được mô hình mạng Lan hình sao.

Cấu hình được máy tính kết nối vào mạng LAN và kiểm tra được kết nối mạng LAN.

Bấm được dây mạng đúng yêu cầu kỹ thuật

Cấu hình được địa chỉ IP cho máy tính, chia được mạng con

Cài được hệ điều hành mạng

Nâng cấp được máy chủ

Cài đặt và cấu hình được dịch vụ DHCP

Phát hiện được các sai hỏng cơ bản trong mạng LAN, đề xuất phương pháp xử lý.

Sử dụng thành thạo các trình duyệt web để khai thác thông tin hiệu quả trên internet.

Sử dụng thành thạo công cụ tìm kiếm Google, Bing

Sử dụng thành thạo ứng dụng gửi thư điện tử Gmail

Khai thác được các ứng dụng chia sẻ dữ liệu trên internet: Dropbox, Google Drive, OneDriver.

Sử dụng được AI cũng như kết nối được với các ứng dụng khác phục vụ trong học tập và làm việc

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Nghiêm túc và thực hiện đúng các qui chế về việc sử dụng Internet

Hoàn thiện tốt các yêu cầu được giao trong việc tìm kiếm các thông tin

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Nội dung	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
1	Bài 1: Giới thiệu tổng quan về mạng máy tính	4	3	1	
2	Bài 2: Mô hình tham chiếu OSI	4	2	2	
3	Bài 3: Cáp mạng và Vật tải truyền	8	4	4	
4	Bài 4: Giao thức TCP/IP	12	3	9	
5	Bài 5: Hệ điều hành mạng	12	4	7	1
6	Bài 6: Tổng quan về Internet	2	1	1	
7	Bài 7: Tìm kiếm thông tin trên Internet	2	1	1	
8	Bài 8: Thư điện tử và các ứng dụng lưu trữ	4	2	2	
9	Bài 9: AI và ứng dụng trong học tập, công việc	12	5	6	1
	Cộng	**60**	**25**	**33**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Giới thiệu tổng quan về mạng máy tính Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được lịch sử phát triển mạng máy tính

Trình bày được lợi ích mạng máy tính

Trình bày được các dịch vụ mạng cơ bản

Phân biệt được mạng Lan, Wan

Trình bày được các mô hình quản lý mạng

Xây dựng được mô hình mạng hình sao

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 1:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Mạng máy tính	**0.5**	0.5				
1.1	Định nghĩa mạng máy tính						
1.2	Lịch sử phát triển mạng máy tính						
1.3	Lợi ích kết nối mạng						
2	Các loại mạng máy tính	**1.5**	1	1	0.5	0.5	
2.1	Mạng cục bộ (LAN)						
2.2	Mạng đô thị (MAN)						
2.3	Mạng diện rộng (WAN)						
3	Mô hình xử lý mạng	**0.5**	0.5	0.5			
3.1	Mô hình xử lý mạng tập trung						
3.2	Mô hình xử lý mạng phân phối						
3.3	Mô hình xử lý cộng tác						
4	Mô hình quản lý mạng	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
4.1	Mô hình nhóm (Workgroup)						
4.2	Mô hình miền (Domain)						
5	Các dịch vụ mạng	**0.5**	0.5	0.5			
	Cộng	**4**	3	3	1	1	

Bài 2: Mô hình tham chiều OSI Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm mô hình OSI

Trình bày được chức năng các lớp trong mô hình OSI

Kể được tên các thiết bị mạng hoạt động trong các lớp

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 2:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Lớp vật lý	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
2	Lớp liên kết dữ liệu	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
3	Lớp mạng	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
4	Lớp giao vận	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
5	Lớp phiên	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
6	Lớp trình diễn	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
7	Lớp ứng dụng	**1.0**	0.5	0.5	0.5	0.5	
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**	**2**	

Bài 3: Cáp mạng và Vật tải truyền Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các mô hình mạng có dây, không dây

Trình bày được chức năng của các thiết bị mạng

Trình bày được cấu tạo và chức năng của cáp mạng

Đọc được tên các thiết bị mạng có trong mô hình.

Bấm được dây mạng cáp xoắn đôi đúng yêu cầu kỹ thuật

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Giới thiệu về môi trường truyền dẫn	0.5	0.5	0.5			
2	Các thiết bị mạng	3.5	1.5	1.5	2		
3	Các loại cáp	4	2	2	2		
3.1	Cáp đồng trục						
3.2	Cáp quang						
3.3	Cáp xoắn đôi						
	Cộng	**8**	**4**	**4**	**4**		

Bài 4: Giao thức TCP/IP Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các giao thức trong mạng

So sánh được mô hình OSI và giao thức TCP/IP

Trình bày được cấu trúc địa chỉ Ipv4

Trình bày được cấu trúc địa chỉ IpV6

Biểu diễn được địa chỉ Ipv4, Ipv6 trên máy tính.

Chia được mạng con với Ipv4

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 4:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Giao thức trong mạng IP	0.5	0.5	0.5			
1.1	Tổng quan về TCP/IP						
1.2	So sánh OSI và TCP/IP						

2	Địa chỉ IP V4	3.5	0.5	0.5	3	3	
2.1	Cấu trúc địa chỉ IPV4						
2.2	Lớp địa chỉ						
2.3	Biểu diễn địa chỉ						
3	Phân chia mạng con	4	1	1	3	3	
4	Ipv6	4	1	1	3	3	
4.1	Tổng quan về Ipv6						
4.2	Cấu trúc địa chỉ Ipv6						
4.3	Biểu diễn địa chỉ Ipv6						
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**9**	**9**	

Bài 5: Hệ điều hành mạng Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày tổng quan về các hệ điều hành mạng

Trình bày được các thao tác nâng cấp máy chủ

Trình bày được nguyên tắc hoạt động của dịch vụ DHCP

Cài đặt được hệ điều hành mạng

Nâng cấp được máy chủ

Gia nhập được máy trạm vào miền

Cài đặt và cấu hình được dịch vụ DHCP

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 5:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Cài đặt hệ điều hành mạng	8	3	3	5		
1.1	Tổng quan về HĐH mạng						
1.2	Cài đặt hệ điều hành máy trạm						
1.3	Cài đặt HĐH máy chủ						

2	Dịch vụ DHCP	4	1	1	2		
2.1	Tổng quan về DHCP						
2.2	Cài đặt dịch vụ DHCP						
2.3	Cấu hình DHCP						
3	Kiểm tra định kỳ						1
	Cộng	**12**	**4**	**4**	**7**		1

Bài 6: Tổng quan về Internet Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm, tầm quan trọng của Internet

Trình bày được các khái niệm cơ bản của Internet: webpage, website, domain, hyperlink, URL…

Cài đặt và sử dụng được các trình duyệt web: IE, FireFox, CocCoc (Chrome)

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 6:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Giới thiệu về Internet	**0.25**	0.25	0.25			
2	Các khái niệm cơ bản	**0.25**	0.25	0.25			
3	Sử dụng các trình duyệt web	**1.0**	0.5	0.5	0.5	0.5	
4	Sao lưu nội dung trang web	**0.5**			0.5	0.5	
	Cộng	**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	

Bài 7: Tìm kiếm thông tin trên Internet Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được một số công cụ tìm kiếm trên Internet.

Phát biểu được cú pháp từ khóa tìm kiếm trên Internet.

Sử dụng thành thạo công cụ tìm kiếm Google.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 7:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Giới thiệu về công cụ tìm kiếm	**0.5**	0.5	0.5			
2	Tìm kiếm thông tin với Google	**1.5**	0.5	0.5	1	1	
2.1	Tìm kiếm cơ bản						
2.2	Tìm kiếm nâng cao						
	Cộng	**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	

Bài 8: Thư điện tử và các ứng dụng lưu trữ Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm, ưu điểm và nhược điểm của thư điện tử (Email)

Trình bày được cấu trúc của một địa chỉ Email.

Trình bày được khái niệm, vai trò và chức năng của các ứng dụng lưu trữ và chia sẻ dữ liệu trên Internet.

Sử dụng thành thạo công cụ Gmail để gửi và nhận thư điện tử (Email).

Sử dụng được các ứng dụng chia sẻ dữ liệu trên internet: Mediafire, Dropbox, Google Drive, OneDriver.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 8:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Giới thiệu thư điện tử (Email), và ứng dụng lưu trữ chia sẻ dữ liệu trên internet	**0.5**	0.5	0.5			
2	Sử dụng công cụ Gmail	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
3	Cài đặt và sử dụng Google Driver	**1.5**	0.5	0.5	1.0	1.0	
4	Cài đặt và sử dụng OneDriver	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	

5	Cài đặt và sử dụng Dropbox	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**	**2**	

Bài 9: AI và ứng dụng trong học tập, công việc

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm về AI, vai trò và chức năng của các ứng dụng AI

Sử dụng được các câu lệnh của AI ChatGPT để tạo nội dung theo yêu cầu.

Kết nối ChatGPT với các ứng dụng AI khác để tạo video, hình ảnh

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 9:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Giới thiệu về AI	**0.5**	0.5	0.5			
2	Các xu hướng AI và ứng dụng AI	**0.5**	0.5	0.5			
3	Ai ChatGPT và Gemini	**0.5**	0.5	0.5			
4	Câu lệnh ChatGPT	**4.5**	1.5	1.5	3	3	
5	Kết nối Chagpt & ứng dụng thực tế trong học tập và công việc	**5**	2	2	3	3	
6	Kiểm tra định kỳ	**1**					1
	Cộng	**12**	**5**	**5**	**6**	**6**	1

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	**Điều kiện thực hiện**	**Số lượng**	**Yêu cầu**	**Ghi chú**
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
2.1	Máy tính	19	Cài hệ điều hành Win 7	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
2.3	Hub	9	Hoạt động	
2.4	Switch	9	Hoạt động	
2.5	Router	9	Hoạt động	
2.6	Repeater	9	Hoạt động	
2.7	Modem	9	Hoạt động	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Kìm bấm mạng	19	Sử dụng được	
3.2	Hộp hạt mạng	1	Chưa sử dụng	
3.3	Hộp dây mạng	1	Cáp xoắn đôi 5e hoặc cat 6	
3.4	Card Test dây mạng	9	Hoạt động tốt	
4	Điều kiện khác			
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Giới thiệu tổng quan về mạng máy tính	- Lịch sử phát triển mạng máy tính - Lợi ích của mạng máy tính - Các dịch vụ mạng cơ bản - Mạng LAN, WAN - Các mô hình quản lý mạng	Đọc hiểu các lịch sử phát triển mạng máy tính Phân tích được lợi ích của mạng máy tính Trình bày các dịch vụ mạng cơ bản So sánh các loại mạng máy tính Xây dựng mô hình mạng hình sao	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

Bài 2: Mô hình tham chiếu OSI	- Khái niệm mô hình OSI - Chức năng các lớp trong mô hình OSI - Các thiết bị mạng hoạt dộng trong các lớp	- Trình bày được khái niệm mô hình OSI - Trình bày được chức năng các lớp trong mô hình OSI - Kể được tên các thiết bị mạng hoạt động trong các lớp	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 3: Cáp mạng và vận tải truyền	- Các mô hình mạng có dây, không dây - Các thiết bị mạng - Cấu tạo và chức năng của cáp mạng - Cách bấm dây cáp mạng xoắn đôi	- Trình bày được các mô hình mạng có dây, không dây - Trình bày được chức năng của các thiết bị mạng - Trình bày được cấu tạo và chức năng của cáp mạng - Đọc được tên các thiết bị mạng có trong mô hình. - Bấm được dây mạng cáp xoắn đôi đúng yêu cầu kỹ thuật	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 4: Giao thức TCP/IP	- Các giao thức mạng - Cấu trúc địa chỉ Ipv4, Ipv6 - Các cách chia mạng con	- Trình bày được các giao thức trong mạng - So sánh được mô hình OSI và giao thức TCP/IP - Trình bày được cấu trúc địa chỉ Ipv4, IpV6 - Biểu diễn được địa chỉ Ipv4, Ipv6 trên máy tính.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của	

		- Chia được mạng con với Ipv4	giảng viên/giáo viên	
Bài 5: Hệ điều hành mạng	- Các hệ điều hành mạng - Các thao tác nâng cấp máy chủ - Nguyên tắc hoạt động của dịch vụ DHCP - Cài đặt và cấu hình được dịch vụ DHCP	- Trình bày tổng quan về các hệ điều hành mạng - Trình bày được nguyên tắc hoạt động của dịch vụ DHCP - Cài đặt được hệ điều hành mạng - Nâng cấp được máy chủ - Gia nhập được máy trạm vào miền - Cài đặt và cấu hình được dịch vụ DHCP	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 6: Tổng quan về Internet	- Khái niệm, tầm quan trọng của Internet - Các khái niệm cơ bản của Internet - Cài đặt và sử dụng các trình duyệt web: IE, FireFox, CocCoc (Chrome)	- Trình bày được khái niệm, tầm quan trọng của Internet - Trình bày được các khái niệm cơ bản của Internet: webpage, website, domain, hyperlink, URL… - Cài đặt và sử dụng được các trình duyệt web: IE, FireFox, CocCoc (Chrome)	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

Bài 7: **Tìm kiếm thông tin trên Internet**	- Các công cụ tìm kiếm trên Internet - Từ khóa tìm kiếm	- Liệt kê được một số công cụ tìm kiếm trên Internet. - Phát biểu được cú pháp từ khóa tìm kiếm trên Internet. - Sử dụng thành thạo công cụ tìm kiếm Google.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 8: **Thư điện tử và các ứng dụng lưu trữ**	- Khái niệm, ưu điểm và nhược điểm của thư điện tử (Email). - Địa chỉ Email - Gửi và nhận thư điện tử - Khái niệm, vai trò và chức năng, cách chia sẻ dữ liệu trên các ứng dụng lưu trữ và chia sẻ dữ liệu trên Internet	- Trình bày được khái niệm, ưu điểm và nhược điểm của thư điện tử (Email). - Trình bày được cấu trúc của một địa chỉ Email. - Sử dụng thành thạo công cụ Gmail để gửi và nhận thư điện tử (Email). - Trình bày được khái niệm, vai trò và chức năng của các ứng dụng lưu trữ và chia sẻ dữ liệu trên Internet. - Sử dụng được các ứng dụng chia sẻ dữ liệu trên internet: Mediafire, Dropbox, Google Drive, OneDriver.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của GV + Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

Bài 9: **AI và ứng dụng trong học tập, công việc**	Các ứng dụng AI trong học tập và công việc	- Trình bày được khái niệm, vai trò của các ứng dụng của AI - Sử dụng được các câu lệnh của AI ChatGPT để tạo nội dung theo yêu cầu. - Kết nối ChatGPT với các ứng dụng AI khác để tạo video, hình ảnh	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

2. Phương pháp

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học, chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học nhằm đảm bảo chất lượng giảng dạy. Các bài tập thực hành được xây dựng theo nội dung của từng bài; các bài thực hành có sự gắn kết và xuyên suốt cả mô đun giảng dạy.

- Đối với người học:

Học sinh, sinh viên luyện tập theo hướng dẫn của giáo viên, đọc và nghiên cứu tài liệu làm bài tập nhóm.

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	**Bài 1: Giới thiệu tổng quan về mạng máy tính**		
1.1	Mạng máy tính	Khái niệm, lịch sử phát triển, lợi ích của mạng máy tính	*Trình bày lý thuyết*: Lịch sử phát triển, lợi ích mạng máy tính Các dịch vụ mạng cơ bản - Các mô hình quản lý mạng *Thực hành* - Phân biệt mạng Lan, Wan - Xây dựng mô hình mạng hình sao
1.2	Các loại mạng máy tính	Các loại mạng LAN, MAN, WAN	
1.3	Mô hình xử lý mạng	Mô hình mạng tập trung, phân phối, cộng tác	
1.4	Mô hình quản lý mạng	Mô hình Workgroup, Domain	
1.5	Các dịch vụ mạng	Các dịch vụ mạng	
2.	**Bài 2: Mô hình tham chiếu OSI**		
2.1	Lớp vật lý	- Khái niệm mô hình OSI - Chức năng các lớp trong mô hình OSI - Các thiết bị mạng trong từng lớp	*Trình bày lý thuyết*: - Khái niệm mô hình OSI - Chức năng các lớp trong mô hình OSI - Kể tên các thiết bị mạng hoạt động trong các lớp
2.2	Lớp liên kết dữ liệu		
2.3	Lớp mạng		
2.4	Lớp giao vận		
2.5	Lớp phiên		
2.6	Lớp trình diễn		
2.7	Lớp ứng dụng		
3.	**Bài 3. Cáp mạng và Vật tải truyền**		
3.1	Giới thiệu về môi trường truyền dẫn	Các kiến thức về môi trường truyền dẫn	*Trình bày lý thuyết*

3.2	Các thiết bị mạng	Chức năng của các thiết bị mạng	- Các môi trường truyền dẫn. - Chức năng của các thiết bị mạng - Cấu tạo, ưu điểm, nhược điểm của các loại cáp mạng *Thực hành* - Nhận biết các loại thiết bị mạng - Bấm được dây mạng cáp xoắn đôi đúng yêu cầu kỹ thuật
3.3	Các loại cáp	Các loại cáp mạng: Cáp đồng trục, cáp quang, cáp xoắn đôi	
4.	**Bài 4: Giao thức TCP/IP**		
4.1	Giao thức trong mạng IP	Các giao thức trong mạng	*Trình bày LT* - Các giao thức trong mạng - Cấu trúc địa chỉ Ipv4, Ipv6 *Thực hành* - So sánh được mô hình OSI và giao thức TCP/IP Biểu diễn được địa chỉ Ipv4, Ipv6 trên máy tính. - Chia được mạng con với Ipv4
4.2	Địa chỉ IPv4	Cấu trúc địa chỉ Ipv4	
4.3	Phân chia mạng con	Cách phân chia mạng con	
4.4	Địa chỉ Ipv6	Cấu trúc địa chỉ Ipv4	
5	**Bài 5. Hệ điều hành mạng**		
5.1	Cài đặt hệ điều hành mạng	- Tổng quan về HĐH mạng - Các bước cài đặt hệ điều hành máy chủ, máy trạm	*Trình bày lý thuyết* - Hệ điều hành mạng

5.2	Dịch vụ DHCP	- Khái niệm, nguyên lý hoạt động của DHCP - Cài đặt, cấu hình dịch vụ DHCP	- Khái niệm, nguyên lý hoạt động của DHCP *Thực hành* - Cài đặt hệ điều hành máy chủ, máy trạm - Cài đặt, cấu hình dịch vụ DHCP
6	**Bài 6: Tổng quan về Internet**		
6.1	Giới thiệu về Internet	Khái niệm, lịch sử phát triển, tầm quan trọng của Internet	*Trình bày LT* - Khái niệm, lịch sử phát triển, tầm quan trọng của Internet - Khái niệm, Webpage, website, domain, hyperlink, URL… *Thực hành* - Cài đặt, sử dụng các trình duyệt web: IE, FireFox, CocCoc (Chrome) - Sao lưu nội dung trang Web
6.2	Các khái niệm cơ bản	Webpage, website, domain, hyperlink, URL…	
6.3	Sử dụng các trình duyệt web	Các trình duyệt web: IE, FireFox, CocCoc (Chrome)	
6.4	Sao lưu nội dung trang web	Cách sao lưu nội dung trang Web	
7	**Bài 7: Tìm kiếm thông tin trên Internet**		
7.1	Giới thiệu về công cụ tìm kiếm	Một số công cụ tìm kiếm trên Internet.	*Trình bày LT* - Các công cụ tìm kiếm trên Internet - Cách tìm kiếm cơ bản, nâng cao trên Internet *Thực hành* - Tìm kiếm cơ bản, nâng cao trên Internet
7.2	Tìm kiếm thông tin với Google	Cú pháp từ khóa tìm kiếm trên Internet	
8	**Bài 8: Thư điện tử - Email**		

8.1	Giới thiệu thư điện tử (Email), và ứng dụng lưu trữ chia sẻ dữ liệu trên internet	Khái niệm, ưu điểm và nhược điểm của thư điện tử (Email) Khái niệm, vai trò và chức năng của các ứng dụng lưu trữ và chia sẻ dữ liệu trên Internet	*Trình bày lý thuyết* - Khái niệm, ưu điểm và nhược điểm của thư điện tử (Email) - Cấu trúc của một địa chỉ Email *Thực hành* - Tạo địa chỉ Email - Gửi và nhận Email
8.2	Sử dụng công cụ Gmail	- Cấu trúc của một địa chỉ Email - Gửi và nhận thư điện tử (Email).	
8.2	Cài đặt và sử dụng Google Driver	Các ứng dụng chia sẻ dữ liệu trên internet: Mediafire, Dropbox, Google Drive, OneDriver	*Trình bày lý thuyết* Khái niệm, vai trò và chức năng của các ứng dụng lưu trữ và chia sẻ dữ liệu trên Internet *Thực hành* Chia sẻ dữ liệu trên internet qua các ứng dụng: Mediafire, Dropbox, Google Drive, OneDriver
8.3	Cài đặt và sử dụng OneDriver		
8.4	Cài đặt và sử dụng Dropbox		
8.5	Sử dụng Mediafire		
9	**Bài 9: AI và ứng dụng trong học tập và công việc**		
9.1	Giới thiệu về AI	Khái niệm, vai trò của các ứng dụng AI	*Trình bày LT* Khái niệm, vai trò của các ứng dụng AI trong cuộc các mạng công nghệ 4.0
9.2	Các xu hướng AI và ứng dụng AI	Các xu thế ứng dụng AI hiện tại ở Việt Nam và thế giới, xu thế AI trong tượng lai	
9.3	AI ChatGPT và Gemini	Sự ra đời của 2 AI nổi tiếng thế giới nhất hiện nay, ứng dụng thực tế 2 AI này	

9.4	Câu lệnh ChatGPT	Cấu trúc các loại câu lệnh trong AI ChatGPT để tạo nội dung số nhanh, chính xác phù hợp với mọi phong cách	*Trình bày LT* Giới thiệu các loại câu lệnh thường dùng và nâng cao cho từng ngành nghề và phong cách khách nhau. *Thực hành* Thực hiện tạo các nội dung từ ChatGPT cho nghành nghề và phong cách cụ thể
9.5	Kết nối Chatgpt & ứng dụng thực tế trong học tập và công việc	Cách kết nối Chatgpt với các ứng dụng AI khác để tạo dung số hoàn chỉnh	*Trình bày LT* Giới các loại AI kết nối với ChatGPT để tạo nội dung số nhanh chóng cũng như ứng dụng của từng loại AI. *Thực hành* Thực hiện kết nối ChatGPT với các AI khác và thực hiện tạo nội dung số theo yêu cầu của giảng viên.

3. Yêu cầu đối với giáo viên giảng dạy

Có kiến thức về mạng máy tính.

Bấm dây mạng theo đúng yêu cầu kỹ thuật.

Hiểu rõ cấu trúc địa chỉ Ipv4, Ipv6; Cách phân chia mạng con

Cài đặt được hệ điều hành mạng; cài đặt và cấu hình được dịch vụ DHCP

Có kiến thức về các ứng dụng tìm kiếm thông tin, ứng dụng chia sẻ dữ liệu và ứng dụng hội thoại trên Internet.

4. Những trọng tâm cần chú ý:

- Lợi ích kết nối mạng máy tính

- Dịch vụ mạng, mô hình OSI

- Chuẩn bấm mạng cáp xoắn đôi và ứng dụng.

- Các giao thức trong mạng IP
- Cấu trúc địa chỉ IP
- Chia mạng con
- Cài hệ điều hành
- Tìm kiếm thông tin bằng Google
- Gửi và nhận thư điện tử (Email)
- Sử dụng các công cụ lưu trữ và chia sẻ dữ liệu trên Internet.
- Sử dụng các công cụ AI để tạo nội dung số

5. Tài liệu tham khảo:

[1]. Giáo trình quản trị mạng – từ website www. ebook4you.org.

[2]. Khoa Công nghệ thông tin (2010), Mạng máy tính

[3]. Ngô Bá Hùng, Phạm Thế Phi (2005), Giáo trình mạng máy tính, NXB Giáo dục

WebSite

[6]. http://biboo.vn/share/bo-tai-lieu-de-thi-nhap-mon-mang-may-tinh.html

[7]. http://forum.uit.edu.vn/threads/201-Tong-hop-cac-tai-lieu-Mang-may-tinh-amp-CCNA

[8]. https://lamhongs.files.wordpress.com/2012/04/mangmaytinhinternet.pdf

[9]. www.google.com

[10]. www.gmail.com

[11] https://chatgpt.com/

[12] https://gemini.google.com/

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: TIẾNG ANH CHUYÊN NGÀNH

Mã mô đun: MĐ11

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT: 29 giờ; TH: 29 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Môn học được bố trí học sau khi học xong môn học tiếng Anh giao tiếp và trước các môn chuyên ngành.

- Tính chất: Là môn học chung bổ trợ ngôn ngữ tiếng Anh cho các môn học chuyên ngành.

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

+ Nêu được một số thuật ngữ, ký hiệu và thông số kỹ thuật của linh kiện, thiết bị máy tính bằng tiếng Anh;

+ Trình bày được tính năng của một số thiết bị máy tính;

+ Trình bày được một số cấu trúc ngữ pháp thường dùng trong tiếng Anh chuyên ngành;

- Kỹ năng:

+ Đọc và hiểu thông số kỹ thuật, tính năng của các thiết bị, linh kiện máy tính;

+ Sử dụng được một số tài liệu tiếng Anh chuyên ngành;

+ Vận dụng kiến thức đã học vào thực tế;

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Rèn luyện đức tính cẩn thận, kỹ năng làm việc độc lạp, tác phong công nghiệp và tôn trọng các nguyên tắc trong lĩnh vực công nghệ thông tin.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
1	**Unit 1: Computers today**	8	4	4	
2	**Unit 2: Input/output devices**	8	4	4	
3	**Unit 3: Storage devices**	8	3	4	1
4	**Unit 4: Basic software**	12	6	6	
5	**Unit 5: Creative software**	4	2	2	
6	**Unit 6: Programming**	4	2	2	
7	**Unit 7: Computers tomorrow**	8	4	3	1
8	**Unit 8: Computer repair tools**	8	4	4	
	Cộng	**60**	**29**	**29**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Unit 1: Computers today **Thời gian: 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày ứng dụng của máy tính trong cuộc sống hàng ngày
- Trình bày tên các thiết bị cơ bản của hệ thống máy tính và chức năng của chúng
- Đọc và hiểu được cấu trúc của những trung tâm xử lý khác nhau
- Đọc và hiểu được chức năng của Ram và Rom
- Rèn luyện cho bản thân thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của* Unit 1*:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Computer applications	**2**	1	1	1	1	
2	Configuration	**2**	1	1	1	1	
3	Inside the system	**2**	1	1	1	1	
4	Bits and bytes	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**8**	**4**	**4**	**4**	**4**	

Unit 2: Input/output devices **Thời gian: 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày tên các thiết bị đầu vào và đầu ra.
- Nêu được các phím và chức năng của chúng trên bàn phím.
- Đọc được những thông số kỹ thuật của màn hình.
- Sử dụng cấu trúc ngữ pháp "used to/used for" để nói về chức năng của các thiết bị.
- Rèn luyện thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của* Unit 2*:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Type and click	**2**	1	1	1	1	

2	Viewing the output	**3**	2	2	1	1	
3	Choosing a printer	**3**	1	1	2	2	
	Cộng	**8**	**4**	**4**	**4**	**4**	

Unit 3: Storage devices **Thời gian: 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày các loại thiết bị lưu trữ khác nhau.
- Hỏi và trả lời câu hỏi về ở cứng.
- Sử dụng kỹ năng đọc scan để tìm thông tin chi tiết trong bài đọc và trả lời câu hỏi.
- Đưa ra những lời khuyên và khuyến nghị khi đi mua ở cứng.
- Ứng dụng kiến thức đã học vào thực tế.
- Rèn luyện thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng (1+2+3)	**LT**		**TH**		**KT (3)**
			LT (1)	**LT - Online**	**TH (2)**	**TH - Online**	
1	Floppy	**2**	1	1	1	1	
2	Hard drives	**3**	1	1	2	2	
3	Optical breakthrough	**3**	1	1	1	1	1
	Cộng	**8**	**3**	**3**	**4**	**4**	**1**

Unit 4: Basic software Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được các loại hệ điều hành
- Trình bày cấu tạo và chức năng của phần mềm cơ sở dữ liệu
- Trình bày được từ vựng liên quan tới các ứng dụng mạng Internet
- Sử dụng kỹ năng skim và scan để đọc bài đọc và trả lời câu hỏi
- Rèn luyện cho bản thân thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của* Unit 4*:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Operating system	**2**	1	1	1	1	
2	The graphical user interface	**2**	1	1	1	1	
3	A walkthrough word processor	**2**	1	1	1	1	
4	Spreadsheets	**2**	1	1	1	1	
5	Databases	**2**	1	1	1	1	
6	Faces of the Internet	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**12**	**6**	**6**	**6**	**6**	

Unit 5: Creative software Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

-Trình bày từ vựng liên quan tới đa phương tiện

- Trình bày các chức năng khác nhau của dụng cụ đồ hoạ

- Viết thư tới các bài báo hỏi một số thông tin về các phần cứng và phần mềm

- Rèn luyện cho bản thân thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của* Unit 5*:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Creative software	**2**	1	1	1	1	
2	Multimedia	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**	**2**	

Unit 6: Programming Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

khi học xong bài học này người học có khả năng:

- Trình bày được những khái niệm cơ bản trong lập trình

- Trình bày những từ viết tắt liên quan đến lập trình

- Hỏi và trả lời câu hỏi về ngôn ngữ máy tính

- Rèn luyện cho bản thân thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.

- Ứng dụng kiến thức đã học vào thực tế.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của* Unit 6*:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Program design	**2**	1	1	1	1	
2	Languages	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**	**2**	

Unit 7: Computer tomorrow **Thời gian: 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày những hệ thống truyền thông khác nhau
- Trình bày thành phần cấu tạo và chức năng của mạng máy tính
- Đọc và thảo luận những ý tưởng cơ bản về an ninh và bảo mật trên mạng Internet
- Rèn luyện cho bản thân thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.
- Ứng dụng kiến thức đã học vào thực tế.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của* Unit 7*:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Electronic communications	**2**	1	1	1	1	
2	Internet issues	**3**	2	2	1	1	
3	LANs and WANs	**3**	1	1	1	1	1
	Cộng	**8**	**4**	**4**	**3**	**3**	1

Unit 8: Computer repair tools **Thời gian: 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Kể tên được các công cụ sửa chữa máy tính (gồm cả phần cứng và phần mềm)
- Trình bày được đặc điểm và công dụng của bộ dụng cụ sửa chữa máy tính
- Tìm hiểu tài liệu, thảo luận và đưa ra hướng dẫn sử dụng bộ dụng cụ sửa chữa máy tính
- Đọc hiểu được một số thông báo từ máy tính trong quá trình thực hiện sửa chữa máy tính (cài hệ điều hành, cài phần mềm ứng dụng)

- Rèn luyện cho bản thân thái độ nghiêm túc, tỉ mỉ, chính xác trong học tập và trong thực hiện công việc.

- Ứng dụng kiến thức đã học vào thực tế.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của* Unit 8*:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Common computer errors	4	2	2	2	2	
2	Common computer repair tools	4	2	2	2	2	
	Cộng	**8**	**4**	**4**	**4**	**4**	

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	24	Cài hệ điều hành Win 7 trở lên	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
2.3	Máy in	01	Hoạt động	
2.4	Tai nghe chuyên dụng	24	Hoạt động	
2.5	Mô hình thiết bị phần cứng máy tính (RAM, Mainboard, CPU,…)	06	Thiết bị hỏng	Dùng quan sát và gọi tên
2.6	Bộ dụng cụ sửa chữa máy tính	06	Thiết bị hỏng	Dùng quan sát và gọi tên
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Tài liệu học tập		Đủ theo số lượng HS	

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
3.2	Bài thực hành		Đủ theo số lượng HS	
3.3	Điều kiện khác			
4				
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Pts
Unit 1: Computers today	- Ứng dụng của máy tính trong đời sống con người ngày nay; - Cấu hình và các thành phần cơ bản của máy tính; - Đơn vị đo thông tin	- Trình bày được các ứng dụng của máy tính; - Gọi tên chính xác của các thành phần phần cứng máy tính; - Nêu được đơn vị đo thông tin và bản chất của nó	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Chủ động và tự giác trong việc tra cứu từ điển, tài liệu chuyên ngành về máy tính + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	10
Unit 2: Input/ output devices	- Thiết bị đưa thông tin vào máy tính; - Thiết bị hiển thị thông tin từ máy tính; - Thiết bị xuất thông tin	- Trình bày được tên gọi và thông tin chính về các thiết bị nhập, xuất thông tin trên máy tính; - Lựa chọn được thiết bị nhập, xuất theo yêu cầu.		15
Unit 3: Storage devices	- Thiết bị lưu trữ dữ liệu trên máy tính; - Xu hướng của thị trường và công nghệ về thiết bị lưu trữ dữ liệu trên máy tính.	- Trình bày được các thiết bị lưu trữ cơ bản; - Trình bày được các thiết bị lưu trữ phổ biến hiện nay và xu hướng tương lai; - Gọi đúng tên một số thiết bị lưu trữ thông qua vật thật, hình ảnh		15

Unit 4 Basic software	- Phần mềm máy tính: Phần mềm hệ thống, phần mềm ứng dụng; - Giao diện đồ họa người dùng; - Phần mềm xử lý văn bản; - Phần mềm tính toán, quản lý dữ liệu. - Phần mềm Internet	- Kể đúng tên và ứng dụng của các phần mềm máy tính; - Dịch được văn bản giới thiệu về phần mềm máy tính: hệ điều hành, phần mềm xử lý văn bản, phần mềm tính toán và quản lý dữ liệu.		15
Unit 5: Creative software	- Phần mềm sáng tạo và xu hướng thịnh hành của phần mềm; - Ứng dụng của công nghệ đa phương tiện trong đời sống con người và xu hướng phát triển	- Nêu được ứng dụng của công nghệ đa phương tiện; - Kể tên một số phần mềm đa phương tiện thịnh hành hiện nay		5
Unit 6: Programming	- Phần mềm thiết kế và ngôn ngữ dùng trong máy tính;	- Trình bày được ngôn ngữ máy tính; - Tra cứu và dịch được tài liệu về xây dựng phần mềm trên máy tính và các ứng dụng khác.		10
Unit 7: Computer tomorrow	- Thông tin và công nghệ truyền tin điện tử; - Tiện ích của Internet; - Hệ thống mạng máy tính.	- Trình bày được đặc điểm và lợi ích của thông tin liên lạc điện tử; - Trình bày được vai trò và ứng dụng của Internet trong cuộc sống; - Sử dụng được Internet để tra cứu và dịch tài liệu về mạng máy tính và những vấn đề liên quan của công nghệ thông tin.		15

Unit 8: Computer repair tools	- Sự cố thường gặp ở máy tính; - Công cụ sửa chữa máy tính thông dụng	- Trình bày được một số sự cố máy tính thường gặp; - Gọi tên chính xác các công cụ phục vụ cho khắc phục sự cố máy tính: công cụ sửa chữa phần cứng, phần mềm; - Tra cứu và dịch được tài liệu giới thiệu về các công cụ sửa chữa máy tính cũng như một số hướng dẫn khắc phục sự cố máy tính mà nhà sản xuất đưa ra.		15

2. Phương pháp:

Phương pháp đánh giá dựa trên một bài thi viết gồm 3 phần:

+ Phần thứ nhất: 20 câu hỏi trắc nghiệm;

+ Phần thứ 2: Viết tên của các thiết bị phần cứng máy tính, dụng cụ sửa chữa máy tính;

+ Phần thứ 3: Dịch tài liệu tiếng anh về lĩnh vực công nghệ thông tin;

+ Phần thứ 4: Đọc tài liệu và viết ra câu trả lời đúng.

Các lưu ý quan trọng:

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt quá trình làm bài thi. Giảng viên cho dừng bài thi ngay nếu sinh viên không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn.

Mô đun này gồm 02 bài kiểm tra định kỳ.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
1	**Unit 1: Computers today**		
	- Computer applications	- Từ vựng, các bài viết về các chủ đề Computer	**GV**:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
	- Configuration - Inside the system - Bits and bytes	applications; Configuration; Inside the system; Bits and bytes; - Phương pháp đọc hiểu và dịch tài liệu tiếng anh chuyên ngành công nghệ thông tin; - Đọc tài liệu và trả lời câu hỏi; - Quan sát hình ảnh, vật thật (thiết bị phần cứng máy tính) và gọi tên.	- Giới thiệu từ điển thông dụng về lĩnh vực công nghệ thông tin và phương pháp tra từ điển sách cũng như từ điển điện tử thông qua slide và sách từ điển. - Chiếu slide tài liệu về các chủ đề trong bài học hoặc phát tay tài liệu đã in và hướng dẫn HSSV đọc, dịch tài liệu; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm thực hiện hỏi và trả lời câu hỏi thuộc chủ đề của bài học. **HSSV:** - Quan sát và thực hành tra từ điển theo sự hướng dẫn của giảng viên - Thực hiện đọc và dịch tài liệu; - Thảo luận, hội thoại theo nhóm mà GV đã lập. - Quan sát hình ảnh hoặc vật thật và gọi tên tiếng anh của chúng.
2	**Unit 2: Input/output devices**		
	- Type and click - Viewing the output - Choosing a printer	- Từ vựng, các bài viết về các chủ đề: Type and click, Viewing the output, Choosing a printer; - Đọc tài liệu và trả lời câu hỏi; - Quan sát hình ảnh, vật thật (thiết bị phần cứng máy tính) và gọi tên;	**GV**: - Giới thiệu từ điển thông dụng nói về thiết bị nhập/xuất - Chiếu slide giới thiệu hình ảnh các thiết bị nhập/xuất thông dụng; - Giới thiệu thiết bị nhập/xuất thực tế bằng vật thật cho HSSV quan sát và gọi tên; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
		- Lựa chọn thiết bị phù hợp với yêu cầu của người sử dụng	thực hiện đọc tài liệu, hỏi và trả lời câu hỏi thuộc chủ đề của bài học. **HSSV:** - Quan sát, tra từ điển và thực hành đọc tên các thiết bị được quan sát; - Biên dịch tài liệu về đặc điểm và chức năng chính của thiết bị nhập/xuất máy tính; - Thảo luận, hội thoại theo nhóm mà GV đã lập. - Thảo luận nhóm làm bài tập dịch tài liệu và trả lời câu hỏi.
3	**Unit 3: Storage devices**		
	- Floppy - Hard drives - Optical breakthrough	- Từ vựng, các bài viết về các chủ đề: Floppy, Hard drives, Optical breakthrough. - Đọc, dịch tài liệu về thiết bị lưu trữ và trả lời câu hỏi hội thoại; - Quan sát hình ảnh, vật thật (thiết bị lưu trữ) và gọi tên tiếng anh của chúng; - Lựa chọn thiết bị phù hợp với yêu cầu của người sử dụng	**GV**: - Giới thiệu từ điển thông dụng về thiết bị lưu trữ; - Chiếu slide giới thiệu hình ảnh các thiết bị lưu trữ thông dụng; - Giới thiệu thiết bị lưu trữ thực tế bằng vật thật cho HSSV quan sát và gọi tên; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm thực hiện đọc tài liệu, thảo luận về chủ đề thiết bị lưu trữ: thông số kỹ thuật, ưu/nhược điểm của thiết bị, xu hướng thị trường,… **HSSV:** - Quan sát, tra từ điển và thực hành đọc tên các thiết bị được quan sát;

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
			- Biên dịch tài liệu về đặc điểm và chức năng chính, thông số kỹ thuật của thiết bị lưu trữ; - Thảo luận, hội thoại theo nhóm mà GV đã lập. - Thảo luận nhóm làm bài tập dịch tài liệu và trả lời câu hỏi.
4	**Unit 4: Basic software**		
	Operating system The graphical user interface A walkthrough word processor Spreadsheets Databases Faces of the Internet	- Từ vựng, bài viết về phần mềm máy tính và các ứng dụng cơ bản của nó; - Một số ứng dụng cơ bản của phần mềm: Xử lý văn bản, tính toán và quản lý dữ liệu,…	**GV**: - Giới thiệu từ điển thông dụng về thiết bị lưu trữ; - Chiếu slide giới thiệu hình ảnh các thiết bị lưu trữ thông dụng; - Giới thiệu thiết bị lưu trữ thực tế bằng vật thật cho HSSV quan sát và gọi tên; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm thực hiện đọc tài liệu, thảo luận về chủ đề thiết bị lưu trữ: thông số kỹ thuật, ưu/nhược điểm của thiết bị, xu hướng thị trường,… **HSSV:** - Quan sát, tra từ điển và dịch tài liệu được cung cấp; - Thảo luận, hội thoại theo nhóm mà GV đã lập. - lam bài tập độc lập dịch tài liệu và trả lời câu hỏi.
5	**Unit 5: Creative software**		
	Creative software Multimedia	- Từ vựng, bài viết về phần mềm sáng tạo và xu hướng phát triển của phần mềm;	**GV**: - Chiếu slide giới thiệu từ vựng liên quan đến chủ đề của bài học;

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
		- Một số phần mềm sáng tạo trên thị trường hiện nay; - Công nghệ đa phương tiện và ứng dụng của nó trong đời sống hàng ngày	- Chiếu Slide giới thiệu về công nghệ đa phương tiên và phần mềm sáng tạo; - Hướng dẫn HSSV sử dụng các ứng dụng để tra cứu, tìm kiếm và biên dịch tài liệu tiếng anh một cách nhanh chóng; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm thực hiện tra cứu, đọc tài liệu, biên dịch tài liệu theo chủ đề của bài học; **HSSV:** - Quan sát, tra từ điển và dịch tài liệu được cung cấp; - Thảo luận, hội thoại theo nhóm mà GV đã lập. - lam bài tập độc lập dịch tài liệu và trả lời câu hỏi.
6	**Unit 6: Programming**		
	Program design Languages	- Từ vựng, bài viết về ngôn ngữ máy tính, thiết kế, xây dựng chương tình phần mềm máy tính; - Một số phần mềm máy tính và ngôn ngữ lập trình; - Xu hướng phát triển của phần mềm	**GV**: - Chiếu slide giới thiệu từ vựng liên quan đến chủ đề của bài học; - Hướng dẫn HSSV sử dụng các ứng dụng để tra cứu, tìm kiếm và biên dịch tài liệu tiếng anh một cách nhanh chóng; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm thực hiện tra cứu, đọc tài liệu, biên dịch tài liệu theo chủ đề phần mềm máy tính. **HSSV:**

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
			- Quan sát, tra từ điển và dịch tài liệu được cung cấp; - Thảo luận, hội thoại theo nhóm mà GV đã lập. - lam bài tập độc lập dịch tài liệu và trả lời câu hỏi.
7	**Unit 7: Computer tomorrow**		
	Electronic communications Internet issues LANs and WANs	- Từ vựng, bài viết về thông tin liên lạc điện tử và xu hướng phát triển cũng như lợi ích của nó đối với đời sống con người ngày nay; - Hệ thống mạng máy tính và Internet; - Sự cố thường gặp đối với mạng máy tính và Internet	**GV**: - Chiếu slide giới thiệu từ vựng liên quan đến chủ đề của bài học; - Chiếu Slide giới thiệu mạng máy tính và Internet; - Chiếu Slide giới thiệu các mô hình mạng và ứng dụng của nó; - Hướng dẫn HSSV sử dụng các ứng dụng để tra cứu, tìm kiếm và biên dịch tài liệu tiếng anh một cách nhanh chóng; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm thực hiện tra cứu, đọc tài liệu, biên dịch tài liệu theo chủ đề của bài học; **HSSV:** - Quan sát, tra từ điển và dịch tài liệu được cung cấp; - Gọi đúng tên mạng máy tính và trình bày đặc điểm, ứng dụng của nó; - Thảo luận nhóm trao đổi, chiwa sẻ hiểu biết của mình về mạng máy tính và thông tin liên lạc điện tử;

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
			- lam bài tập độc lập dịch tài liệu và trả lời câu hỏi.
8	**Unit 8: Computer repair tools**		
	Common computer errors Common computer repair tools	- Lỗi thường gặp ở máy tính; - Giải pháp khắc phục sự cố máy tính; - Công cụ sửa chữa phần cứng máy tính; - Công cụ sửa chữa phần mềm máy tính.	**GV**: - Chiếu slide giới thiệu về các lỗi thường gặp khi sử dụng máy tính, - Giới thiệu công cụ sửa chữa, khắc phục sự cố phần cứng, phần mềm máy tính; - Chiếu Slide hướng dẫn HSSV tham khảo, tra cứu, biên dịch tài liệu liên quan đến sự cố máy tính và giải pháp khắc phục; - Hướng dẫn và tổ chức cho HSSV hoạt động nhóm theo từng cặp 2 HSSV một nhóm thực hiện tra cứu, đọc tài liệu, biên dịch tài liệu theo chủ đề của bài học; - Hướng dẫn HSSV nhận diện và gọi tên chính xác các công cụ sửa chữa máy tính. **HSSV:** - Quan sát, tra từ điển và dịch tài liệu được cung cấp; - Thảo luận, hội thoại theo nhóm mà GV đã lập. - Quan sát và gọi tên các công cụ sửa chữa máy tính; - Làm bài tập độc lập dịch tài liệu và trả lời câu hỏi.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Thực hiện tra cứu được từ điển chuyên ngành công nghệ thông tin bằng từ điển sách hoặc từ điển điện tử;

- Xác định được đúng tên tiếng anh của các thành phần phần cứng máy tính và đọc được thông số kỹ thuật của nó;

- Nhận biết được những lỗi phổ biến của máy tính và phương thức khắc phục sự cố bằng tiếng anh.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Eric H. Glendinning John McEwan (2004), Basic English for computing, NXB Đại học sư phạm.

[2]. Thạc Bình Cường (2009), Tiếng Anh chuyên ngành công nghệ thông tin, NXB Đại học sư phạm

[3]. En.wikipedia.org

[4]. https://learnenglish.britishcouncil.org

[5]. EnglishforIT.edu.vn

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: CƠ SỞ DỮ LIỆU

Mã môn học: MH12

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (LT: 20 giờ; TH: 23 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau khi sinh viên học xong các môn học chung.

- Tính chất: Là môn học chuyên môn nghề.

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:

Trình bày được kiến trúc và nguyên lý thiết kế cơ sở dữ liệu quan hệ.

Trình bày được các mô hình dữ liệu, mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ và các phép toán trên dữ liệu.

Trình bày được các khái niệm, tính năng và các phương thức xử lý dữ liệu của ngôn ngữ truy vấn dữ liệu SQL.

- Về kỹ năng:

Xây dựng được các phép đại số quan hệ, ràng buộc, các phụ thuộc hàm và cách chuẩn hóa các cơ sở dữ liệu quan hệ.

Thiết kế được một số cơ sở dữ liệu quan hệ thông dụng: quản lý nhân sự, quản lý bán hàng,

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Rèn luyện và phát triển kỹ năng học tập khoa học, tư duy sáng tạo, tác phong làm việc công nghiệp;

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ bài tập	Kiểm tra
1	Chương 1: Mô hình quan hệ	1	1		
2	Chương 2: Ngôn ngữ đại số quan hệ	4	2	2	
3	Chương 3: Ngôn ngữ truy vấn SQL	5	3	2	
4	Chương 4: Phụ thuộc hàm	10	4	5	1
5	Chương 5: Phủ của tập phụ thuộc hàm	10	4	6	
6	Chương 6: Chuẩn hóa cơ sở dữ liệu	15	6	8	1
	Cộng	**45**	**20**	**23**	**2**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Mô hình quan hệ Thời gian: 1giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được các khái niệm về cơ sở dữ liệu, hệ quản trị cơ sở dữ liệu và mô hình quan hệ;

Phát biểu được cách chuyển đổi từ lược đồ cơ sở dữ liệu sang mô hình quan hệ dữ liệu;

Áp dụng các phép toán đại số quan hệ để biểu diễn trên lược đồ quan hệ;

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập.

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Nguyên nhân ra đời của mô hình quan hệ	**0.25**	0.25	0.25			
2	Hệ quản trị cơ sở dữ liệu	**0.25**	0.25	0.25			
3	Mô hình quan hệ	**0.25**	0.25	0.25			
4	Mô hình thực thể kết hợp	**0.25**	0.25	0.25			
	Cộng	**1**	**1**	**1**			

Chương 2: Ngôn ngữ đại số quan hệ Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được các phép toán đại số (phép trừ, phép hợp, phép giao…) và các phép toán quan hệ (Phép chọn, phép chiếu, phép gán…)

Vận dụng một số phép toán để giải một số bài tập ứng dụng.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các phép toán đại số	**2**	1	1	1	1	
2	Các phép toán quan hệ	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**	**2**	

Chương 3: Ngôn ngữ truy vấn SQL Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được cách xây dựng cơ sở dữ liệu trên Access và cấu trúc các câu lệnh truy vấn SQL;

Xây dựng được các câu lệnh truy vấn cơ sở dữ liệu bằng SQL;

Vận dụng được các câu lệnh truy vấn để giải một số bài toán quản lý.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Truy vấn chọn	**3**	2	2	1	1	
2	Truy vấn lồng	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**5**	**3**	**3**	**2**	**2**	

Chương 4: Phụ thuộc hàm Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được các khái niệm phụ thuộc hàm, thuật toán Satifies và hệ luật dẫn Armstrong;

Trình bày được cách mô tả các phụ thuộc hàm để ứng dụng vào các bài toán tìm khóa, tìm phủ tối thiểu và chuẩn hóa cơ sơ dữ liệu;

Áp dụng phụ thuộc hàm tìm phủ tối thiểu và chuẩn hóa cơ sở dữ liệu;

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Phụ thuộc hàm	**2**	1	1	1	1	
2	Hệ luật dẫn Amstrong	**6**	3	3	3	3	
2.1	Bao đóng của tập phụ thuộc hàm						
2.2	Hệ luật dẫn Amstrong						
2.3	Bao đóng của tập thuộc tính						

3	Ứng dụng	**1**			1	1	
	Kiểm tra định kỳ	**1**					1
	Cộng	**10**	**4**	**4**	**5**	**5**	**1**

Chương 5: Phủ của tập phụ thuộc hàm Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được các khái niệm về phụ thuộc hàm, khóa của lược đồ quan hệ;

Trình bày được cách tìm tập phụ thuộc hàm tối thiểu trong bài toán;

Xác định được đầy đủ và chính xác các khóa của các lược đồ cơ sở dữ liệu.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng số	**LT**		**TH/TN/TL/BT**		**Kiểm tra**
			LT	**LT-Online**	**TH**	**TH-Online**	
1	Định nghĩa	**1**	1	1			
2	Phủ tối thiểu của một tập phụ thuộc hàm	**4**	1	1	3	3	
2.1	Phụ thuộc hàm có vế trái dư thừa/vế phải có 1 thuộc tính						
2.2	Tập phụ thuộc hàm không dư thừa						
2.3	Thuật toán tìm phủ tối thiểu của tập phụ thuộc hàm						
3	Khóa của lược đồ quan hệ	**5**	2	2	3	3	
3.1	Thuật toán tìm 1 khóa						
3.2	Thuật toán tìm tất cả các khóa						
	Cộng	**10**	**4**	**4**	**6**	**6**	

Chương 6: Chuẩn hóa cơ sở dữ liệu Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được các khái niệm về các dạng chuẩn của lược đồ quan hệ, các phép tách, kết nối bảo toàn dữ liệu;

Thiết kế, chuẩn hóa một số lược đồ quan hệ cụ thể;

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH/TN/TL/BT		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Dạng chuẩn của lược đồ quan hệ	**4**	2	2	2	2	
1.1	Dạng chuẩn 1NF và 2NF						
1.2	Dạng chuẩn 3NF/Boyce Code						
	Kiểm tra định kỳ	**1**					1
2	Phép tách kết nối bảo toàn	**5**	2	2	3	3	
2.1	Phép tách kết nối bảo toàn thông tin						
2.2	Phép tách kết nối bảo toàn phụ thuộc hàm						
3	Thiết kế CSDL bằng cách phân rã	**5**	2	2	3	3	
3.1	Phân rã thành dạng chuẩn BC (hoặc 3NF) bảo toàn thông tin						
3.2	Phân rã thành dạng chuẩn 3NF vừa bảo toàn thông tin vừa bảo toàn phụ thuộc hàm						
	Cộng	**15**	**6**	**6**	**8**	**8**	**1**

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Lớp học/phòng học lý thuyết.	Giảng dạy	1	
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu/phông chiếu	Giảng dạy	1	Sử dụng tốt
2.2	Máy tính	Giảng dạy	1	Cấu hình phù hợp với hiện tại
3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Giấy in A4	In tài liệu học tập	1 Gram	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các chương	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Chương 1: Mô hình quan hệ	- Nguyên nhân ra đời của mô hình quan hệ - Hệ quản trị cơ sở dữ liệu - Mô hình quan hệ - Mô hình thực thể kết hợp	- Trình bày được các khái niệm về CSDL, HQTCSDL và mô hình quan hệ; - Phát biểu được cách chuyển đổi từ lược đồ cơ sở dữ liệu sang mô hình quan hệ dữ liệu; - Áp dụng các phép toán ĐSQH để biểu diễn trên lược đồ quan hệ;	- Hình thành tư duy khoa học, phát triển năng lực làm việc cá nhân, theo nhóm - Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi - Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Chương 2: Ngôn ngữ đại số quan hệ	- Các phép toán đại số - Các phép toán quan hệ	- Trình bày được các phép toán đại số: trừ, hợp, giao…) và các phép toán quan hệ: chọn, chiếu, gán…) - Vận dụng một số phép toán để giải một số bài tập ứng dụng.		
Chương 3: Ngôn ngữ truy vấn SQL	- Truy vấn chọn - Truy vấn lồng	- Trình bày được cách xây dựng cơ sở dữ liệu trên Access và cấu trúc các câu lệnh truy vấn SQL; - Xây dựng được các câu lệnh truy vấn cơ sở dữ liệu bằng SQL; - Vận dụng được các câu lệnh truy vấn để giải một số bài toán quản lý		

Chương 4: Phụ thuộc hàm	- Phụ thuộc hàm - Hệ luật dẫn Amstrong - Ứng dụng	- Trình bày được các khái niệm phụ thuộc hàm, thuật toán Satifies và hệ luật dẫn Armstrong; - Trình bày được cách mô tả các phụ thuộc hàm để ứng dụng vào các bài toán tìm khóa, tìm phủ tối thiểu và chuẩn hóa cơ sơ dữ liệu; - Áp dụng phụ thuộc hàm tìm phủ tối thiểu và chuẩn hóa cơ sở dữ liệu;		
Chương 5: Phủ của tập phụ thuộc hàm	- Định nghĩa - Phủ tối thiểu của một tập phụ thuộc hàm - Khóa của lược đồ quan hệ	- Trình bày được các khái niệm về phụ thuộc hàm, khóa của lược đồ quan hệ; - Trình bày được cách tìm tập phụ thuộc hàm tối thiểu trong bài toán; - Xác định được đầy đủ và chính xác các khóa của các lược đồ cơ sở dữ liệu.		
Chương 6: Chuẩn hóa cơ sở dữ liệu	- Dạng chuẩn của lược đồ quan hệ - Phép tách kết nối bảo toàn - Thiết kế CSDL bằng cách phân rã	- Trình bày được các khái niệm về các dạng chuẩn của lược đồ quan hệ, các phép tách, kết nối bảo toàn dữ liệu; - Thiết kế, chuẩn hóa một số lược đồ quan hệ cụ thể;		

1.1. Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Ở từng phần nội dung kiến thức và bài tập

1.2. Thi kết thúc môn học

a. Dạng thức đề thi kết thúc môn học:

- Với đề thi chỉ có phần kiến thức:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng 30 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm hoặc câu hỏi tự luận

- Với đề thi tích hợp phần kiến thức và bài tập (kỹ năng):

Nội dung phần kiến thức phải liên quan đến nội dung phần bài tập và lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng 30 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề (tùy theo số tín chỉ)

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, hồ sơ học tập, bài kiểm tra, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, hồ sơ học tập, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc

- Bài thi kết thúc môn học được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

- Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho sinh viên cao đẳng và trung cấp

- Tổng thời gian thực hiện môn học là 45 giờ, giáo viên giảng các giờ lý thuyết và đan xen các giờ bài tập.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	**Chương 1: Mô hình quan hệ**		
1	Nguyên nhân ra đời của mô hình quan hệ	- Khái niệm mô hình quan hệ - Nguyên nhân ra đời	Lý thuyết: - Trình bày được các khái niệm về cơ sở dữ liệu, hệ quản trị cơ sở dữ
2	Hệ quản trị cơ sở dữ liệu	- Khái niệm - Ví dụ	

3	Mô hình quan hệ	- Khái niệm - Các phép toán tập hợp - Các phép toán quan hệ - Các tính chất của đại số quan hệ	liệu và mô hình quan hệ; - Phát biểu được cách chuyển đổi từ lược đồ cơ sở dữ liệu sang mô hình quan hệ dữ liệu; - Áp dụng các phép toán đại số quan hệ để biểu diễn trên lược đồ quan hệ;
4	Mô hình thực thể kết hợp	- Giới thiệu mô hình - Chuyển từ thực thể kết hợp sang lược đồ CSDL	
2.	**Chương 2: Ngôn ngữ đại số quan hệ**		
1	Các phép toán đại số	- Phép trừ - Phép tích đề các - Phép hợp - Phép giao - ...	Lý thuyết: - Trình bày được các phép toán đại số (phép trừ, phép hợp, phép giao…) và các phép toán quan hệ (Phép chọn, phép chiếu, phép gán…) - Vận dụng một số phép toán để giải một số bài tập ứng dụng.
2	Các phép toán quan hệ	- Phép chiếu - Phép chọn - Phép kết nối tự nhiên - Phép chia	
3.	**Chương 3: Ngôn ngữ truy vấn SQL**		
1	Truy vấn chọn	- Cú pháp - Ý nghĩa	Lý thuyết: - Trình bày được cách xây dựng cơ sở dữ liệu trên Access và cấu trúc các câu lệnh truy vấn SQL; - Xây dựng được các câu lệnh truy vấn cơ sở dữ liệu bằng SQL; - Vận dụng được các câu lệnh truy vấn để giải một số bài toán quản lý.
2	Truy vấn lồng	- Cú pháp - Ý nghĩa	

4.	**Chương 4: Phụ thuộc hàm**		
1	Phụ thuộc hàm	- Khái niệm - Phụ thuộc hàm hiển nhiên	<u>Lý thuyết</u>: - Trình bày được các khái niệm phụ thuộc hàm, thuật toán Satifies và hệ luật dẫn Armstrong; - Trình bày được cách mô tả các phụ thuộc hàm để ứng dụng vào các bài toán tìm khóa, tìm phủ tối thiểu và chuẩn hóa cơ sơ dữ liệu; - Áp dụng phụ thuộc hàm tìm phủ tối thiểu và chuẩn hóa cơ sở dữ liệu;
2	Hệ luật dẫn Amstrong	- Bao đóng của tập phụ thuộc hàm - Hệ luật dẫn Amstrong - Bao đóng của tập thuộc tính	
3	Ứng dụng	Bài tập	
5.	**Chương 5: Phủ của tập phụ thuộc hàm**		
1	Định nghĩa	Định nghĩa phụ thuộc hàm	<u>Lý thuyết</u>: - Trình bày được các khái niệm về phụ thuộc hàm, khóa của lược đồ quan hệ; - Trình bày được cách tìm tập phụ thuộc hàm tối thiểu trong bài toán; - Xác định được đầy đủ và chính xác các khóa của các lược đồ cơ sở dữ liệu.
2	Phủ tối thiểu của một tập phụ thuộc hàm	- Phụ thuộc hàm có vế trái dư thừa/vế phải có 1 thuộc tính - Tập phụ thuộc hàm không dư thừa - Thuật toán tìm phủ tối thiểu của tập phụ thuộc hàm	
3	Khóa của lược đồ quan hệ	- Thuật toán tìm 1 khóa - Thuật toán tìm tất cả các khóa	
6.	**Chương 6: Chuẩn hóa cơ sở dữ liệu**		
1	Dạng chuẩn của lược đồ quan hệ	- Dạng chuẩn 1NF và 2NF - Dạng chuẩn 3NF/Boyce Code	<u>Lý thuyết</u>: - Trình bày được các khái niệm về các dạng chuẩn

2	Phép tách kết nối bảo toàn	- Phép tách kết nối bảo toàn thông tin - Phép tách kết nối bảo toàn phụ thuộc hàm	của lược đồ quan hệ, các phép tách, kết nối bảo toàn dữ liệu; - Thiết kế, chuẩn hóa một số lược đồ quan hệ cụ thể;
3	Thiết kế CSDL bằng cách phân rã	- Phân rã thành dạng chuẩn BC (hoặc 3NF) bảo toàn thông tin - Phân rã thành dạng chuẩn 3NF vừa bảo toàn thông tin vừa bảo toàn phụ thuộc hàm	

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Các mô hình dữ liệu;

- Ngôn ngữ truy vấn SQL;

- Ràng buộc toàn vẹn quan hệ;

- Chuẩn hóa cơ sở dữ liệu.

4. Tài liệu tham khảo:

[1] Trần Đức Quang, Hồ Thuần (2003), *Cơ sở dữ liệu và cơ sở tri thức tập1, tập 2*, NXB Thống kê.

[2] Lê tiến Vương (1999), *Nhập môn cơ sở dữ liệu*, NXB Khoa học Kỹ thuật.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: HỆ QUẢN TRỊ CƠ SỞ DỮ LIỆU ACCESS

Mã số mô đun: MĐ13

Thời gian thực hiện mô-đun : 60 giờ; (Lý thuyết: 16 giờ; Thực hành**,** thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 42 giờ; Kiểm tra: 02 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi học xong một số môn học/mô đun: Cơ sở dữ liệu, soạn thảo văn bản điện tử, ...

- Tính chất : Là mô đun kỹ thuật cơ sở.

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

Trình bày được các đặc tính và chức năng của phần mềm Access.

Phát biểu được cách thiết kế và quản trị với các cơ sở dữ liệu trên Access.

Mô tả được cách thức truy vấn đến cơ sở dữ liệu bằng công cụ QBE trên Access và ngôn ngữ SQL.

- Kỹ năng:

Sử dụng được các công cụ của phần mềm Access.

Tạo và quản trị được cơ sở dữ liệu trên Access (tạo bảng, truy vấn, thiết kế biểu mẫu và báo biểu).

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Chủ động, sáng tạo trong việc tìm hiểu các tài liệu phục vụ cho môn học.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/thí nghiệm/thảo luận/bài tập	Kiểm tra
1	**Bài 1**: Tổng quan về Access	4	2	2	
2	**Bài 2**: Tạo bảng dữ liệu	8	2	6	
3	**Bài 3:** Truy vấn dữ liệu	16	4	11	1
4	**Bài 4:** Thiết kế mẫu biểu	16	4	12	
5	**Bài 5**: Thiết kế báo biểu	16	4	11	1
	Cộng	**60**	**16**	**42**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Tổng quan về Microsoft Access *Thời gian: 4 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được một vài khái niệm về Access, những thao tác cơ bản với các đối tượng trên Access.

Cài đặt được phần mềm Access

Thực hiện được các thao tác cơ bản trên hệ quản trị cơ sở dữ liệu Access.

Chủ động tìm hiểu các tính năng của phần mềm Access.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Giới thiệu phần mềm Access	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
2.2	Các thao tác trên tập tin cơ sở dữ liệu	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
Cộng		**4.0**	**2.0**	**2.0**	**2.0**	**2.0**	

Bài 2: Tạo bảng dữ liệu *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cấu trúc và cách thiết kế bảng, cách tạo quan hệ giữa các bảng, cách nhập dữ liệu cho các bản ghi trong bảng.

Tạo được bảng, mối quan hệ các bảng và nhập dữ liệu cho bảng

Nghiêm túc, cẩn thận trong quá trình thiết kế các bảng.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Các khái niệm cơ bản	0.5	0.5	0.5			
2.2	Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Access	0.5	0.5	0.5			
2.3	Tạo bảng	4.0	0.5	0.5	3.5	3.5	
2.4	Tạo mối quan hệ cho các bảng	2.0	0.25	0.25	1.75	1.75	
2.5	Nhập dữ liệu cho bảng	1.0	0.25	0.25	0.75	0.75	
Cộng		**08**	**02**	**02**	**06**	**06**	

Bài 3: Truy vấn dữ liệu *Thời gian: 16 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm và phân loại truy vấn dữ liệu

Phát biểu được cách tạo các loại truy vấn

Sử dụng được công cụ QBE và ngôn ngữ SQL để tạo ra các truy vấn

Nghiêm túc, cẩn thận trong quá trình thiết kế truy vấn.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Khái niệm cơ bản	1.0	1.0	1.0			
2.2	Tạo Select Query sử dụng Design View	3.0	0.5	0.5	2.5	2.5	
2.3	Tạo Total Query	3.0	0.5	0.5	2.5	2.5	
2.4	Tạo Parameter Query	3.0	0.5	0.5	2.5	2.5	
2.5	Tạo Crosstab Query	3.0	0.5	0.5	2.5	2.5	
2.6	Action Query	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	
2.7	Kiểm tra định kỳ	1.0					1.0
Cộng		**16**	**04**	**04**	**11**	**11**	**01**

Bài 4: Thiết kế mẫu biểu *Thời gian: 16 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được chức năng và đặc trưng của mẫu biểu

Phát biểu được các dạng mẫu biểu thông dụng

Mô tả được chức năng và thuộc tính của các đối tượng trên mẫu biểu

Thiết kế được các mẫu biểu nhập liệu, mẫu biểu dùng để tra cứu dữ liệu cơ bản làm tiền đề cho việc tạo ra các sản phẩm phần mềm hoàn thiện.

Nghiêm túc, sáng tạo trong việc tạo ra các biểu mẫu.

2. Nội dung của bài

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Các khái niệm cơ bản	1.0	1.0	1.0			
2.2	Tạo mẫu biểu sử dụng Form Wizard	5.0	1.0	1.0	4.0	4.0	
2.3	Tạo mẫu biểu sử dụng Form Design	6.0	1.0	1.0	5.0	5.0	
2.4	Tạo biểu mẫu dạng main – sub	4.0	1.0	1.0	3.0	3.0	
Cộng		**16**	**04**	**04**	**12**	**12**	

Bài 5: Thiết kế báo biểu *Thời gian: 16 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các chức năng và các cách tạo báo biểu trên Access.

Thiết kế, chỉnh sửa được các báo biểu với từng yêu cầu cụ thể.

Nghiêm túc, tỉ mỉ trong quá trình tạo các báo biểu.

2. Nội dung của bài

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Tổng quan về báo biểu	2.0	2.0	2.0			
2.2	Cách tạo báo biểu sử dụng Report Wizard	8.0	1.0	1.0	7.0	7.0	
2.3	Định dạng báo biểu	5.0	1.0	1.0	4.0	4.0	
2.4	Kiểm tra định kỳ	1.0					1.0
Cộng		**16**	**04**	**04**	**11**	**11**	**1**

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Điều kiện thực hiện	Nội dung thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng				
1.1	Phòng học chuyên môn	Giảng dạy tích hợp	1	Đầy đủ trang thiết bị, máy móc	
2.	Trang thiết bị máy móc				
2.1	Máy chiếu, phông chiếu	Giảng dạy	1	Sử dụng tốt	
2.2	Máy tính	Giảng dạy, thực hành	19	Cấu hình phù hợp với hiện tại	
3.	Vật tư, học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu				
3.1	Bộ phần mềm Microsoft Office 2010	Cài đặt	1	Bản quyền	
3.2	Phần mềm Unikey	Cài đặt	1	Bản quyền	
3.3	Bộ cài hệ điều hành Windows 7	Cài đặt	1	Bản quyền	
3.4	Giấy in A4	In tài liệu, bài tập, ...	1 Gram		
4.	Điều kiện khác				
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	Thực hành	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm

Bài 1: Tổng quan về Microsoft Access	- Giới thiệu phần mềm Access - Các thao tác trên tập tin cơ sở dữ liệu	- Trình bày được một vài khái niệm về Access, những thao tác cơ bản với các đối tượng trên Access. - Cài đặt được phần mềm Access - Thực hiện được các thao tác cơ bản trên hệ quản trị cơ sở dữ liệu Access.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 2: Tạo bảng dữ liệu	- Các khái niệm cơ bản - Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Access - Tạo bảng - Tạo mối quan hệ cho các bảng - Nhập dữ liệu cho bảng	- Trình bày được cấu trúc và cách thiết kế bảng, cách tạo quan hệ giữa các bảng, cách nhập dữ liệu cho các bản ghi trong bảng. - Tạo được bảng, mối quan hệ các bảng và nhập dữ liệu cho bảng	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 3: Truy vấn dữ liệu	- Khái niệm cơ bản - Tạo Select Query sử dụng Design View - Tạo Total Query - Tạo Parameter Query - Tạo Crosstab Query - Action Query	- Trình bày được khái niệm và phân loại truy vấn dữ liệu - Phát biểu được cách tạo các loại truy vấn - Sử dụng được công cụ QBE và ngôn ngữ SQL để tạo ra các truy vấn	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

Bài 4: Thiết kế mẫu biểu	- Các khái niệm cơ bản - Tạo mẫu biểu sử dụng Form Wizard - Tạo mẫu biểu sử dụng Form Design - Tạo biểu mẫu dạng main – sub	- Trình bày được chức năng và đặc trưng của mẫu biểu - Phát biểu được các dạng mẫu biểu thông dụng - Mô tả được chức năng và thuộc tính của các đối tượng trên mẫu biểu - Thiết kế được các mẫu biểu nhập liệu, mẫu biểu dùng để tra cứu dữ liệu cơ bản làm tiền đề cho việc tạo ra các sản phẩm phần mềm hoàn thiện.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 5: Thiết kế báo biểu	- Tổng quan về báo biểu - Cách tạo báo biểu sử dụng Report Wizard - Định dạng báo biểu	- Trình bày được các chức năng và các cách tạo báo biểu trên Access. - Thiết kế, chỉnh sửa được các báo biểu với từng yêu cầu cụ thể	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

1.1 Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Ở từng phần nội dung kiến thức và bài tập/kỹ năng

1.2 Thi kết thúc mô-đun

a. Dạng thức đề thi kết thúc mô-đun: gồm 02 phần thi

Phần thi kỹ năng thực hành và phần thi kiến thức thực hành *(các kiến thức phải liên quan đến các nội dung của kỹ năng thực hành)*

- Phần kiến thức thực hành:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi 30 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi vấn đáp

- Phần kỹ năng thực hành: đánh giá kỹ năng thông qua sản phẩm hoặc kỹ năng thực hành.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề (tùy theo số tín chỉ)

Kiểm tra lý thuyết: Sử dụng các câu hỏi trắc nghiệm

Kiểm tra định kỳ: Sử dụng bài tập thực hành

Kiểm tra kết thúc mô đun: Trắc nghiệm + thực hành

2. Phương pháp

2.1 Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng nghề tin học văn phòng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Sau mỗi buổi học giáo viên giành thời gian hướng dẫn sinh viên tự rèn luyện kỹ năng ở nhà, hoàn thành hồ sơ học tập đã được giao.

Sử dụng phương pháp dạy học truyền thống kết hợp với phương pháp mới.

Sử dụng máy chiếu để bài giảng sinh động, học sinh sinh viên rễ tiếp thu.

Kết hợp với công nghệ đa phương tiện như quay lai các thao tác mà giáo viên làm thành video sau đó học sinh có thể copy về thực hiện lại nội dung bài học.

- Đối với người học:

Hoàn thành hồ sơ học tập đã được giao. Sinh viên có thể liên hệ với giáo viên giảng dạy để mượn phòng thực hành khi rèn luyện kỹ năng. Sinh viên tự thực hiện công việc của mình theo quĩ thời gian của giờ tự học.

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Tìm hiểu chung Access**		
	- Các thao tác trên tập tin cơ sở dữ liệu - Tạo bảng dữ liệu - Truy vấn dữ liệu - Thiết kế mẫu biểu - Thiết kế báo biểu	- Tài liệu kỹ thuật - Chức năng, nhiệm vụ, đặc điểm của các công cụ trong Access - Tạo bảng dữ liệu, nhập chính xác dữ liệu và mối quan hệ các bảng - Truy vấn dữ liệu trong bảng thông quan các công cụ : Select Query sử dụng Design View, Total Query, Parameter Query, Crosstab Query, Action Query. - Thiết kế được mẫu biểu, báo biểu thông qua công cụ Wizard: Form Wizard, Form Design, main – sub, Report Wizard - Định dạng được mẫu biểu, báo biểu	**GV:** - Giới thiệu chung về chức năng, nhiệm vụ, đặc điểm của Access - Phân tích tính năng, đặc điểm của công cụ tạo bảng dữ liệu thông qua bài tập thực tế. - Làm mẫu và giải thích - Giải thích cách truy vấn dữ liệu bằng các công cụ trong Access. - Làm mẫu - Mô tả cụ thể các mẫu biểu, báo biểu, giải thích chi tiết cách tạo và định dạng chúng - Giới thiệu các yêu cầu thực tế **HSSV:** - Hoạt động độc lập, tự nhận biết và vận dụng các công cụ trên thông qua nhu cầu thực tế và bài tập cụ thể.
2	**Nội dung 2: Chuẩn bị**		
	- Phân tích nhu cầu thực tế của bài tập - Thiết bị, vật tư	- Tài liệu kỹ thuật - Máy tính để bàn hoạt động tốt - Xác định sử dụng công cụ phù hợp	**GV:** - Phân tích yêu cầu thực tế cần vận dụng công cụ Access

			- Tạo bài tập thực tế, yêu cầu học sinh tự chuẩn bị học liệu cần thiết - Gợi ý hoặc làm mẫu nếu cần **HSSV:** - Tìm hiểu yêu cầu thực tế cần vận dụng chính xác công cụ cần thực hiện - Chuẩn bị đầy đủ học liệu cần thiết
3	**Nội dung 3: Cài đặt Access**		
	- Kết nôi - Cài đặt	- Máy tính để bàn hoạt động tốt - Tài liệu kỹ thuật - Phần mềm Microsoft Access bản quyền - Đảm bảo an toàn	**GV:** - Hướng dẫn kết nối máy tính - Chỉ rõ các yêu cầu kỹ thuật khi cài đựt - Giao nhiệm vụ cụ thể thông qua yêu cầu thực tế - Tạo các tình huống hư hỏng trong quá trình cài đặt **HSSV:** - Từng cá nhân (theo nhóm) thực hiện kết máy tính theo hướng dẫn. - Cài đặt phần mềm Access theo yêu cầu. - Xử lý các lỗi cơ bản gặp phải khi thực hiện cài đặt **GV:** - Nhận xét, kiểm tra kết quả quá trình chuẩn bị của HSSV
4	**Nội dung 4: Sử dụng hệ QT CSDL Access**		
	- Thanh Menu - Các nút điều khiển - Các tuỳ chọn cửa sổ - Thư viện (Library) - Tạo bảng dữ liệu - Thiết lập mối quan hệ giữa các bảng	- Tài liệu kỹ thuật; - Sử dụng các công cụ chính xác, phù hợp với yêu cầu thực tế: tạo bảng, nhập xuất dữ liệu, truy vấn dữ liệu, thiết kế biểu mẫu, biểu báo. - Khai thác tính năng của các công cụ hỗ trợ: - Bảo hộ lao động phù hợp - Đảm bảo an toàn	**GV:** - Hướng dẫn tính năng, đặc điểm của từng công cụ trong Access - Chỉ rõ những chú ý vận hành, khai thác - Làm mẫu - Giới thiệu bảng qui trình và hướng dẫn sử dụng bảng (nếu có). **HSSV:**

	- Nhập/xuất dữ liệu - Truy vấn nhập/xuất dữ liệu - Thiết kế biểu mẫu, biểu báo		- Xác định được chính xác công cụ thực hiện - Thực hành độc lập (theo nhóm): + Tạo bảng dữ liệu + Mối quan hệ các bảng dữ liệu + Truy vấn, nhập/xuất dữ liệu + Tạo mẫu biểu, báo biểu phù hợp - Kiểm tra chéo kết quả công việc và các nhóm trình bày kết quả. **GV:** - Hướng dẫn thực hiện và chạy thử. **HSSV:** - Thực hiện kết nối và chạy thử sản phẩm của nhóm mình. - Thực hiện các kiểm tra, sửa chữa lại khi có sự cố - Vệ sinh vị trí làm việc sau khi hoàn thành công việc.
5	**Nội dung 5: Kiểm tra hoàn thiện**		
	- Khởi động máy tính để vận hành kiểm tra	- Tài liệu kỹ thuật; - Mở bài tập được yêu cầu. - Đảm bảo an toàn	**HSSV:** - Khởi động và vận hành máy tính - Tự nhận xét kết quả **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả. - Nêu những lưu ý cần thiết

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Hoàn thiện bài toán với các yêu cầu, sử dụng đầy đủ phần bảng, truy vấn, mẫu biểu và báo biểu theo yêu cầu

4. Tài liệu tham khảo:

Website:

[1]. http://vforum.vn/diendan/showthread.php?47136-Giao-trinh-hoc-Access-2010-tieng-Viet-toan-tap

[2]. http://www.slideshare.net/TpHc1/giao-trinh-huongdanchitietaccess2010

[3]. http://ket-noi.com/forum/viewtopic.php?f=129&t=228064

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔ-ĐUN

Tên mô-đun: LẬP TRÌNH CĂN BẢN

Mã mô-đun: MĐ14

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT 25 giờ; TH: 33 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô-đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí học trước các môn học/mô đun đào tạo chuyên môn nghề.

- Tính chất: Là mô đun thuộc nhóm mô đun cơ sở.

II. Mục tiêu mô-đun:

- Kiến thức

Phát biểu được các khái niệm cơ bản, cấu trúc chung, cú pháp, ý nghĩa của các câu lệnh dùng trong ngôn ngữ lập trình.

Trình bày được một số yêu cầu thực tế đơn giản, lập lưu đồ thuật toán chính xác cho một chương trình lập trình.

Giải thích nguyên nhân và cách khắc phục một số sai hỏng thông thường

- Kỹ năng

Vẽ được chính xác lưu đồ thuật toán cho một số bài toán thực tế đơn giản.

Lập trình được hoàn thiện chương trình giải quyết một số bài toán ứng dụng cơ bản trong máy tính.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm

Rèn luyện tính cẩn thận, chính xác, hình thành kỹ năng làm việc độc lập.

III. Nội dung mô-đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài 1: Tổng quan về ngôn ngữ lập trình	4	3	1	
2	Bài 2: Ngôn ngữ lập trình C	8	5	3	
3	Bài 3: Cấu trúc rẽ nhánh có điều kiện	12	4	7	1
4	Bài 4: Cấu trúc vòng lặp	8	3	5	
5	Bài 5: Hàm và thủ tục	8	4	4	
6	Bài 6: Cấu trúc mảng	16	4	11	1
7	Bài 7: Chuỗi ký tự	4	2	2	
	Cộng	**60**	**25**	**33**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Tổng quan về ngôn ngữ lập trình C Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các khái niệm về lập trình và thuật toán.

Mô tả được các bước xây dựng thuật toán, quá trình xây dựng một phần mềm đúng trình tự.

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Khái niệm về lập trình, thuật toán	1	1	1			
2	Các bước xây dựng thuật toán	1	1	1			
3	Quá trình xây dựng một phần mềm	2	1	1	1		
	Cộng	**4**	**3**	**3**	**1**		

Bài 2: Ngôn ngữ lập trình C Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các khái niệm cơ bản như: tên, từ khóa, biến và các kiểu dữ liệu

Giải thích được cấu trúc của một chương trình C và mô tả được môi trường lập trình turbo C

Vận dụng được các loại biến, hằng, biểu thức cho từng chương trình cụ thể.

Thực hiện được việc chạy chương trình.

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các khái niệm cơ bản	2	2	2			
2	Nhập xuất dữ liệu	2	1	1	1		

3	Cấu trúc một chương trình C	2	1	1	1		
4	Môi trường lập trình trên Turbo C	2	1	1	1		
	Cộng	**8**	**5**	**5**	**3**		

Bài 3: Cấu trúc rẽ nhánh có điều kiện Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng lệnh if, lệnh switch.

- Phân biệt và đánh giá một số bài toán sử dụng lệnh if hoặc switch.

- Thực hiện được một số bài toán sử dụng lệnh if, switch thông qua các ví dụ.

- Giải các bài toán lập trình cới các cấu trúc lồng nhau.

- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng số	**Lý thuyết**		**Thực hành**		**Kiểm tra**
			LT	**LT-Online**	**TH**	**TH-Online**	
1	Lệnh và khối lệnh	2	1	1	1		
2	Lệnh if	6	2	2	4		
3	Lệnh switch	3	1	1	2		
4	Kiểm tra định kỳ	1					1
	Cộng	**12**	**4**	**4**	**7**		**1**

Bài 4: Cấu trúc vòng lặp Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được ý nghĩa, cú pháp và cách sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while.

- Phân biệt và đánh giá một số bài toán sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while.

- Thực hiện được một số bài toán sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while thông qua các ví dụ.

- Giải các bài toán lập trình cới các cấu trúc lồng nhau.

- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Lệnh for	4	2	2	2		
2	Lệnh while	2	1	1	1		
3	Lệnh do... while	2	1	1	1		
	Cộng	**8**	**4**	**4**	**4**		

Bài 5: Hàm và thủ tục Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được khái niệm hàm, tham số, tham trị, tham biến
- Giải thích được cách truyền tham số và qui tắc xây dựng hàm.
- Sử dụng hàm viết các chương trình con theo yêu cầu.
- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các khái niệm cơ bản về hàm và thủ tục	1	1	1			
2	Quy tắc xây dựng một hàm	0.5	0.5	0.5			
3	Sử dụng hàm	3	1	1	2		
4	Cách truyền tham số	3.5	0.5	0.5	3		
	Cộng	**8**	**3**	**3**	**5**		

Bài 6: Cấu trúc mảng Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được khái niệm mảng, cách khai báo, gán giá trị và truy xuất tới các phần tử của mảng
- Giải được một số bài toán thực tế sử dụng cấu trúc mảng (tính tổng, sắp xếp, tìm kiếm …).

- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Khái niệm mảng	1	1	1			
2	Khai báo mảng	3	1	1	2		
3	Các xử lý trên mảng	11	2	2	9		
4	Kiểm tra định kỳ	1					1
	Cộng	**16**	**4**	**4**	**11**		**1**

Bài 7: Chuỗi ký tự Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Phát biểu được khái niệm, cách khai báo biến kiểu chuỗi ký tự.

- Giải thích được ý nghĩa, cú pháp của các hàm xử lý chuỗi cơ bản

- Sử dụng được các hàm xử lý chuỗi để giải các bài tập cơ bản (Xuất, nhập, cộng, ghép …).

- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Khái niệm và cách khai báo	1	1	1			
2	Các xử lý chuỗi ký tự	3	1	1	2		
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**		

IV. Điều kiện thực hiện mô-đun

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng			

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Đầy đủ trang thiết bị, máy móc	
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu, phông chiếu	1	Sử dụng tốt	
2.2	Máy tính	19	Cấu hình phù hợp với hiện tại	
3.	Vật tư, học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Hệ điều hành Windows 7	1	Bản quyền	
3.2	Phần mềm lập trình C	19	Bản quyền	
3.3	Giấy in A4	1 Gram		
3.4	Giáo trình, tài liệu, môn Lập trình căn bản	20	Đầy đủ	
3.5	Các Slide bài giảng	1	Đầy đủ nội dung	
4.	Điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Bài 1:Tổng quan ngôn ngữ lập trình C	- Khái niệm về lập trình và thuật toán. - Xây dựng thuật toán, cài đặt phần mềm	- Phát biểu được Khái niệm về lập trình và thuật toán. - Giải thích được các thuật toán. - Thực hiện cài đặt phần mềm C	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy

Bài 2: Ngôn ngữ lập trình C	- Giới thiệu các khái niệm cơ bản như: tên, từ khóa, biến và các kiểu dữ liệu - Các thao tác cơ bản khi viết chương trình C	- Phát biểu được khái niệm cơ bản như: tên, từ khóa, biến và các kiểu dữ liệu - Sử dụng được ngôn ngữ lập trình C tạo được những chương trình đầu tiên	+ Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên
Bài 3: Cấu trúc rẽ nhánh có điều kiện	- Giới thiệu ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng lệnh if, lệnh switch. - Cách sử dụng lệnh if và lệnh switch cơ bản cho các bài lập trình	- Phát biểu ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng lệnh if, lệnh switch - Sử dụng lệnh if và lệnh switch cơ bản viết được một số chương trình	
Bài 4. Cấu trúc vòng lặp	- Giới thiệu ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while. - Cách sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while cơ bản cho các bài lập trình	- Phát biểu ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while - Sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while cơ bản viết được một số chương trình	
Bài 5. Hàm và thủ tục	- Khái niệm hàm, tham số, tham trị, tham biến, thủ tục. - Sử dụng hàm viết chương trình con.	Phát biểu ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while - Sử dụng lệnh for, lệnh while, do…while cơ bản chương trình	
Bài 6. Cấu trúc mảng	- Khái niệm mảng, cách khai báo, gán giá trị và truy xuất tới các phần tử của mảng - Giải bài toán sử dụng cấu trúc mảng	- Phát biểu được khái niệm mảng, phân loại mảng, cách khai báo, gán giá trị và truy xuất tới các phần tử của mảng. - Vận dụng làm các bài tập về mảng.	

Bài 7 : Chuỗi ký tự	- Khái niệm, cách khai báo biến kiểu chuỗi ký tự. - Sử dụng được các hàm xử lý chuỗi để giải các bài tập cơ bản	- Phát biểu được khái niệm, cách khai báo biến kiểu chuỗi ký tự. - Vận dụng các hàm xử lý chuỗi để giải các bài tập cơ bản	

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 02 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Kiểm tra kết thúc mô đun

Phương pháp đánh giá dựa trên một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

+ Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm. Mỗi đề thi bao gồm 30 câu hỏi. HSSV sẽ đạt tối đa 20 điểm nếu trả lời đúng 25/30 câu hỏi và được tiếp tục làm bài thi thực hành.

+Bài thi thực hành yêu cầu người học lập trình xây dựng được chương trình theo yêu cầu.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô-đun

1. Phạm vi áp dụng mô-đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô-đun:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
1	**Bài 1:Tổng quan về ngôn ngữ lập trình C**		
	- Tổng quát các khái niệm, chức năng và mô phỏng chương trình lập trình cơ bản	- Giới thiệu khái niệm về lập trình và thuật toán. - Xây dựng thuật toán, cài đặt phần mềm	**GV**: - Giới thiệu khái niệm chức năng nhiệm vụ và cách xây dựng thuật toán **HSSV:**

			- Phát biểu được chức năng nhiệm vụ và cách xây dựng thuật toán
2	**Bài 2: Ngôn ngữ lập trình C**		
	- Các khái niệm cơ bản và thao tác lập trình trên C	- Giới thiệu các khái niệm cơ bản của các thành phần trong C - Viết được các chương trình cơ bản đầu tiên.	**GV:** - Giới thiệu khái niệm, thành phần cấu trúc chương trình C - Hướng dẫn: Viết một số đoạn chương trình đơn giản bằng ngôn ngữ C **HSSV:** - Trình bày được khái niệm, thành phần cấu trúc chương trình C - Thực hành viết một số đoạn chương trình đơn giản **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
3	**Bài 3: Cấu trúc rẽ nhánh có điều kiện**		
	- Tìm hiểu về cấu trúc lệnh rẽ nhánh if và lệnh switch	- Giới thiệu ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng lệnh if, lệnh switch. - Cách sử dụng lệnh if và lệnh switch cơ bản cho các bài lập trình	**GV:** - Giới thiệu khái niệm, cú pháp.. của các cấu trúc lệnh rẽ nhánh - Hướng dẫn: Viết một số đoạn chương trình đơn giản bằng cấu trúc lệnh rẽ nhánh. **HSSV:** - Trình bày được khái niệmkhái niệm, cú pháp.. của các cấu trúc lệnh rẽ nhánh - Thực hành viết một số đoạn chương trình đơn giản **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế

			- Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
4	**Bài 4. Cấu trúc vòng lặp**		
	- Tìm hiểu về cấu trúc vòng lặp	- Giới thiệu ý nghĩa lệnh, khối lệnh, cú pháp và cách sử dụng cấu trúc vòng lặp - Cách sử dụng cấu trúc vòng lặp cơ bản cho các bài lập trình	**GV:** - Giới thiệu khái niệm, cú pháp.. của các cấu trúc vòng lặp - Hướng dẫn: Viết một số đoạn chương trình đơn giản bằng cấu trúc vòng lặp. **HSSV:** - Trình bày được khái niệm, cú pháp.. của các cấu trúc vòng lặp - Thực hành viết một số đoạn chương trình đơn giản **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
5	**Bài 5 : Hàm và thủ tục**		
	- Hàm và các thao tác làm việc với hàm. -Sử dụng hàm viết các chương trình con	- Khái niệm hàm, tham số, tham trị, tham biến - Sử dụng hàm viết chương trình con.	**GV:** - Giới thiệu hàm và các cách sử dụng hàm - Hướng dẫn: Viết một số đoạn chương trình đơn giản bằng cấu trúc hàm **HSSV:** - Trình bày được khái , cú pháp.. của hàm - Thực hành viết một số đoạn chương trình đơn giản **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết

6	**Bài 6 : Cấu trúc mảng**		
	- Tìm hiểu về mảng trong ngôn ngữ lập trình C	- Khái niệm mảng,phân loại mảng, cách khai báo, gán giá trị và truy xuất tới các phần tử của mảng. - Giải bài toán sử dụng cấu trúc mảng	**GV:** Giới thiệu mảng, cách khai báo, gán giá trị và truy xuất tới các phần tử của mảng Hướng dẫn viết một số chương trình mảng **HSSV:** -Nắm bắt khái niệm, cú pháp và các thao tác làm việc trên mảng - Vận dụng mảng cho các bài lập trình cụ thể **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
7	**Bài 7 : Chuỗi ký tự**		
	- Tìm hiểu khái niệm, cú pháp và các ứng dụng của chuỗi ký tự	- Phát biểu được khái niệm, cách khai báo biến kiểu chuỗi ký tự. - Vận dụng các hàm xử lý chuỗi để giải các bài tập cơ bản	**GV:** Giới thiệu chuỗi ký tự, cách khai báo, gán giá trị và các hàm xử lý chuỗi Hướng dẫn viết một số chương trình với các hàm xử lý chuỗi **HSSV:** -Nắm bắt khái niệm, cú pháp và các thao tác làm việc với chuỗi ký tự - Vận dụng các hàm xử lý chuỗi cho các bài lập trình cụ thể **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Công dụng của ngôn ngữ lập trình C, hiểu cú pháp, công dụng của các câu lệnh dùng trong ngôn ngữ lập trình C;

- Phân tích được chương trình: Xác định nhiệm vụ chương trình (phải làm gì);

- Vận dụng điều kiện, trợ giúp môi trường của ngôn ngữ lập trình: Các thao tác biên tập chương trình, các công cụ, điều khiển, trợ giúp, gỡ rối, bẫy lỗi, v.v.;

- Viết chương trình và thực hiện chương trình trong máy tính.

4. Tài liệu cần tham khảo

[1]. Giáo trình môn lập trình C, Lê Mạnh Thạnh, NXB Giáo dục, 2000;

[2]. Giáo trình kỹ thuật lập trình C, Nguyễn Linh Giang, Nguyễn Xuân Thực, Lê Văn Thái, NXB Giáo dục, 2005;

[3]. Ngô Trung việt, Giáo trình ngôn ngữ lập trình C và C++ , NXB Giao thông vận tải, 1995;

CHƯƠNG TRÌNH MÔ-ĐUN

Tên mô-đun: LẮP RÁP VÀ CÀI ĐẶT MÁY TÍNH

Mã mô-đun: MĐ15

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT: 16 giờ; TH: 42 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô-đun:

- Vị trí:

Là năng lực đặc thù nghề Kỹ thuật sửa chữa, lắp ráp máy tính, công nghệ thông tin... Năng lực này nhằm phát triển các kiến thức, kĩ năng trong việc lắp ráp, cài đặt được một bộ máy vi tính hoàn chỉnh.

- Tính chất:

Năng lực này bố trí giảng dạy sau năng lực sau tất cả các năng lực sửa chữa máy tính chuyên ngành.

II. Mục tiêu mô-đun:

- Kiến thức:

+ Trình bày được đặc điểm nhận dạng, chức năng của các thành phần của máy vi tính

+ Giải thích tính tương thích giữa các linh kiện, thiết bị

+ Trình bày được quy trình lắp ráp máy tính

+ Trình bày được khái niệm, chức năng của hệ điều hành.

+ Trình bày được tính tương thích của HĐH với cấu hình MT

+ Trình bày được chức năng của trình điều khiển thiết bị

+ Trình bày được khái niệm phần mềm

+ Trình bày được quy trình cài đặt một phần mềm ứng dụng

- Kỹ năng:

+ Đọc được sơ đồ lắp ráp máy tính

+ Lựa chọn đúng, đủ các bộ phận, thiết bị lắp ráp

+ Lắp ráp các bộ phận máy tính theo đúng sơ đồ đảm bảo yêu cầu kỹ thuật

+ Kết nối, vận hành được máy tính đạt yêu cầu (không có các thông báo lỗi)

+ Phân biệt được các loại hệ điều hành.

+ Phân vùng ổ cứng phù hợp với HĐH

+ Cài đặt được HĐH Windows cho máy tính (Windows7; 10; 11; …)

+ Cài đặt được trình điều khiển cho thiết bị

+ Cài đặt và gỡ bỏ được các phần mềm theo đúng yêu cầu

+ Xác định và xử lý được các sự cố thường gặp khi cài đặt và sử dụng phần mềm

+ Sao lưu được dữ liệu sang usb, hdd, ổ cứng mạng…

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy

+ Rèn luyện tư duy, ý thức tổ chức kỷ luật, tác phong làm việc và kỹ năng làm việc nhóm

III. Nội dung mô-đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thí nghiệm/ thảo luận/ bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1: Chuẩn bị lắp ráp	8	2	6	
2	Bài 2: Lắp ráp máy tính	12	3	9	
3	Bài 3: Kiểm tra vận hành hoạt động của máy tính	4	1	2	1
4	Bài 4: Tìm hiểu về HĐH và các phần mềm	4	2	2	
5	Bài 5 : Cài đặt hệ điều hành	12	3	9	
6	Bài 6: Cài đặt trình điều khiển thiết bị	4	1	3	
7	Bài 7: Cài đặt phần mềm ứng dụng	12	3	8	1
8	Bài 8: Kiểm tra, vận hành hoạt động hệ điều hành và phần mềm ứng dụng	4	1	3	
	Cộng	**60**	**16**	**42**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Chuẩn bị lắp ráp Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được tính tương thích giữa các linh kiện, thiết bị máy tính

- Lựa chọn được đúng, đủ các bộ phận, thiết bị lắp ráp.

- Đọc được sơ đồ lắp ráp máy tính

- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Lựa chọn bộ phận, thiết bị lắp ráp	8	2	2	6		
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**6**		

Bài 2: Lắp ráp máy tính Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được tính tương thích giữa các linh kiện, thiết bị
- Trình bày được quy trình lắp ráp máy tính
- Thực hiện lắp ráp một bộ máy tính hoàn chỉnh theo đúng sơ đồ đảm bảo yêu cầu kỹ thuật
- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Xác định vị trí lắp ráp	4	1	1	3		
2	Lắp ráp các bộ phận, thiết bị của máy tính	8	2	2	6		
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**9**		

Bài 3: Kiểm tra vận hành hoạt động của máy tính Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được các thao tác kiểm tra, vẫn hành hoạt động của máy tính
- Kết nối, vận hành được máy tính đạt yêu cầu (không có các thông báo lỗi)
- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Kiểm tra vật lý	1	0.5	0.5	0.5		
2	Khởi động máy tính	1.5	0.5	0.5	1.0		
3	Truy cập BIOS	1.5	0	0	0.5		1
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**2**		1

Bài 4: Tìm hiểu về HĐH và phần mềm ứng dụng Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được khái niệm, chức năng của hệ điều hành.
- Trình bày được khái niệm phần mềm ứng dụng
- Phân biệt được các loại hệ điều hành thông dụng thiện nay.
- Nhận dạng được các loại phần mềm ứng dụng trên thực tế
- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Khái niệm hệ điều hành	0.5	0.5	0.5	0		
2	Mô tả chức năng và cách phân loại HĐH	1.5	0.5	0.5	1		
3	Khái niệm phần mềm	0.5	0.5	0.5	0		
4	Các phần mềm ứng dụng thông dụng	1.5	0.5	0.5	1		
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**		

Bài 5: Cài đặt hệ điều hành Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được tính tương thích của HĐH với cấu hình MT
- Trình bày được các thao tác sao lưu dữ liệu trên ổ đĩa cứng
- Thực hiện phân vùng được ổ cứng phù hợp với HĐH
- Cài đặt được HĐH Windows cho máy tính (Windows7; 10; 11; …) -

- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Xác định tính tương thích của máy tính với HĐH	1	0.5	0.5	0.5		
2	Sao lưu dữ liệu	1.5	0.5	0.5	1		
3	Phân vùng ổ cứng	1.5	0.5	0.5	1		
4	Cài đặt hệ điều hành	8	1.5	1.5	6.5		
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**9**		

Bài 6: Cài đặt trình điều khiển thiết bị Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày chức năng của trình điều khiển thiết bị
- Thực hiện cài đặt, cập nhật được trình điều khiển cho thiết bị
- Thực hiện sao lưu được dữ liệu sang usb, hdd, ổ cứng mạng…
- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Kiểm tra trình điều khiển thiết bị	3	1	1	2		
2	Cài đặt, cập nhật trình điều khiển	1	0	0	1		
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**		

Bài 7: Cài đặt phần mềm ứng dụng Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được quy trình cài đặt một phần mềm ứng dụng
- Cài đặt và gỡ bỏ được các phần mềm theo đúng yêu cầu
- Xác định và xử lý được các sự cố thường gặp khi cài đặt và sử dụng phần mềm
- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Xác định tính tương thích của phần mềm với hệ điều hành	2	1	1	1		
2	Cài đặt, gỡ bỏ phần mềm	8	1.5	1.5	6.5		
3	Xử lý sự cố khi cài đặt, gỡ bỏ phần mềm	2	0.5	0.5	0.5		1
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**8**		**1**

Bài 8: Kiểm tra, vận hành hoạt động hệ điều hành và phần mềm ứng dụng

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được các thao tác kiểm tra, vận hành hoạt động của HĐH và phần mềm ứng dụng

- Kết nối, vận hành được hệ điều hành và các phần mềm hoạt động đạt yêu cầu (không có các thông báo lỗi)

- Xác định các biện pháp hiệu quả phòng tránh rủi ro.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Kiểm tra hoạt động của máy tính và trình điều khiển	1	0.25	0.25	0.75		
2	Kiểm tra dữ liệu	1	0.25	0.25	0.75		
3	Kiểm tra số phân vùng	1	0.25	0.25	0.75		
4	Kiểm tra hoạt động của phần mềm	1	0.25	0.25	0.75		
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**		

IV. Điều kiện thực hiện mô-đun

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học thực hành	1	Đầy đủ trang thiết bị, máy móc thực hành	
1.2	....			
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	20	Hoạt động tốt	
2.2	Máy chiếu		Hoạt động tốt	
2.3	Các thiết bị chữa cháy	5	Hoạt động tốt	
2.4	Bảo hộ lao động	20	Hoạt động tốt	
2.5	Bộ dụng cụ tháo lắp máy tính	20	Hoạt động tốt	
2.6	CPU các loại	20	Hoạt động tốt	
2.7	Main board các loại	20	Hoạt động tốt	
2.8	RAM các loại	20	Hoạt động tốt	
2.9	HDD; SSD	20	Hoạt động tốt	
2.10	Bộ nguồn máy tính	5	Hoạt động tốt	
2.11	Case máy tính	20	Hoạt động tốt	
2.12	Chuột+ bàn phím máy tính	20	Hoạt động tốt	
2.13	Màn hình máy tính	20	Hoạt động tốt	
2.14	….			
3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu	20	Hoạt động tốt	
3.1	Các dụng cụ an toàn lao động	20	Hoạt động tốt	
3.2	Phim, tranh ảnh,….	1	Hoạt động tốt	
3.3	Tài liệu,….	20	Hoạt động tốt	
3.4	Mạng Internet	1	Hoạt động tốt	
4.	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Chuẩn bị lắp ráp	- Thông số kỹ thuật thiết bị, bộ phận - Lựa chọn đúng, đủ các bộ phận, thiết bị lắp ráp. - Đầy đủ dụng cụ lắp ráp	- Xác định đúng thông số thiết bị, bộ phận cho trước. - Thiết bị, bộ phận đầy đủ, phù hợp và tương thích với nhau. - Dụng cụ lắp ráp phù hợp với bộ phận, thiết bị	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, an toàn lao động + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo yêu cầu/ hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên +.....	5
Bài 2: Lắp ráp máy tính	- Vị trí lắp ráp - Các sự cố khi lắp ráp - Lắp ráp các bộ phận theo đúng sơ đồ - Đảm bảo an toàn	- Chỉ đúng vị trí, hướng lắp các bộ phận của máy tính; - Danh sách các sự cố liên quan đến lắp ráp máy tính. - Bộ máy tính hoàn chỉnh, các bộ phận đúng vị trí.		25
Bài 3: Kiểm tra vận hành	- Thông báo lỗi khi có sự cố - Máy khởi động được, không có các thông báo lỗi - Truy cập được BIOS	- Các thông báo lỏng ram, HDD, CPU, quạt tản nhiệt…. - Vị trí lắp ráp theo sơ đồ, cảm quan chắc chắn. - Máy tính khởi động được và không có thông báo lỗi - Truy cập, đọc được các thông tin BIOS		10

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 4: Tìm hiểu về HĐH và các phần mềm	- Khái niệm, chức năng của hệ điều hành - Các loại hệ điều hành hiện đại ngày nay - Khái niệm phần mềm ứng dụng - Phân loại phần mềm	- Đọc hiểu khái niệm, chức năng của hệ điều hành - Liệt kê các loại hệ điều hành hiện đại ngày nay - Đọc hiểu khái niệm - Phân loại, liệt kê các loại phần mềm ứng dụng		5
Bài 5 : Cài đặt hệ điều hành	- Cấu hình máy tính, phiên bản hệ điều hành - Xác định tính tương thích của máy tính với HĐH - Quy trình cài đặt - Sao lưu dữ liệu - Phân vùng ổ cứng - Cài đặt hệ điều hành	- Đọc cấu hình máy tính, phiên bản hệ điều hành. - Mô tả sự tương thích giữa cấu hình máy tính và phiên bản của hệ điều hành - Mô tả trình tự cài đặt hệ điều hành - Sao lưu dữ liệu - Phân vùng ổ cứng theo yêu cầu - Cài đặt hệ điều hành đúng trình tự		25
Bài 6: Cài đặt trình điều khiển thiết bị	- Các chỉ dẫn cài đặt, cập nhật các trình điều khiển - Cài đặt trình điều khiển thiết bị - Cập nhật trình điều khiển thiết bị	- Mô tả các bước cài đặt và cập nhật trình điều khiển thiết bị. - Cài đặt trình điều khiển - Cập nhật trình điều khiển		10

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 7: Cài đặt phần mềm ứng dụng	- Cấu hình máy tính, phiên bản hệ điều hành, phiên bản phần mềm. - Chỉ dẫn cài đặt - Cài đặt phần mềm MS Office - Cài đặt phần mềm Unikey - Cài đặt phần mềm Winzar - Cài đặt phần mềm Foxit Reader - Chỉ dẫn gỡ bỏ phần mềm - Gỡ bỏ các phần mềm ứng dụng - Danh sách các sự cố thông thường - Xử lý sự cố	- Đọc cấu hình máy tính, phiên bản hệ điều hành. - Lựa chọn phiên bản phần mềm phù hợp với cấu hình máy tính - Mô tả trình tự cài đặt các phần mềm ứng dụng - Cài đặt phần mềm MS Office - Cài đặt phần mềm Unikey - Cài đặt phần mềm Winzar - Cài đặt phần mềm Foxit Reader - Mô tả quy trình gỡ bỏ các phần mềm ứng dụng - Gỡ bỏ các phần mềm ứng dụng - Mô tả các sự cố thường gặp, cách khắc phục - Xử lý sự cố		10

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 8: Kiểm tra, vận hành	- Tiêu chuẩn kỹ thuật - Danh sách tiêu chuẩn cần đạt được khi cài đặt phần mềm ứng dụng - Tiêu chuẩn hoạt động tốt	- Liệt kê các tiêu chuẩn cần đạt được khi cài đặt xong hệ điều hành và các trình điều khiển thiết bị. - Các tiêu chuẩn cần đạt được khi cài đặt xong các phần mềm ứng dụng. - Tuân thủ quy trình kiểm tra và hoạt động đúng theo tiêu chuẩn của nhà sản xuất		10

2. Phương pháp:

Chiến lược đánh giá năng lực này gồm một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

Bài thi kiến thức được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm. Mỗi đề thi bao gồm 30 câu hỏi , nội dung các câu hỏi thuộc 8 phần:

+ Phần thứ nhất: Chuẩn bị lắp ráp; (3 câu)

+ Phần thứ 2: Lắp ráp máy tính (5 câu)

+ Phần thứ 3: Kiểm tra vận hành (2 câu)

+ Phần thứ 4 : Tìm hiểu về HĐH và các phần mềm (3 câu)

+ Phần thứ 5: Cài đặt hệ điều hành (5 câu)

+ Phần thứ 6: Cài đặt trình điều khiển thiết bị (5 câu)

+ Phần thứ 7: Cài đặt phần mềm ứng dụng (5 câu)

+ Phần thứ 8: Kiểm tra, vận hành (2 câu)

HSSV sẽ đạt tối đa 20 điểm nếu trả lời đúng 25/30 câu hỏi và được tiếp tục làm bài thi thực hành.

Bài thi thực hành yêu cầu người học lắp ráp, cài đặt hệ điều hành và các trình điều khiển, cài đặt các phần mềm ứng dụng cho máy tính đảm bảo hoạt động tốt, bao gồm 8 phần:

Phần 1: Lựa chọn dụng cụ, vật tư láp ráp; Hoàn thành phần nay người học đạt 05 điểm

Phần 2: Lắp ráp máy tính; người học lắp ráp được hoàn thiện 1 bộ máy tính hoàn chỉnh đạt 15 điểm

Phần 3: Kiểm tra vận hành; người học kiểm tra được các linh kiện lắp ráp, vận hành máy tính hoạt động đúng yêu cầu đạt 10 điểm

Phần 4: Tìm hiểu HĐH và các phần mềm ứng dụng; Hoàn thiện phần này người học đạt 05 điểm

Phần 5: Cài đặt hệ điều hành; người học cài đặt được hệ điều hành cho máy tính đúng yêu cầu đạt 25 điểm

Phần 6: Cài đặt trình điều khiển thiết bị; Hoàn thiện cài đặt trình điều khiển thiết bị cho máy tính đạt 15 điểm

Phần 7: Cài đặt phần mềm ứng dụng; Hoàn thiện cài đặt được phần mềm ứng dụng đạt 10 điểm

Phần 8: Kiểm tra, vận hành; người học kiểm tra, vận hành được hệ điều hành, phần mềm ứng dụng hoạt động tốt đạt 10 điểm

Các lưu ý quan trọng:

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu HSSV không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn. Khi đó HSSV sẽ bị đánh giá không đạt

Đối với việc đánh giá từng thành tố năng lực có trong bảng đặc tính kỹ thuật sau đây, HSSV sẽ được cho 0 điểm hoặc toàn bộ số điểm tối với từng tiêu chí cụ thể. Để đạt năng lực này, HSSV phải tích lũy 80 điểm. Ngoài ra, HSSV phải hoàn thành bài thi kiến thức mới được thực hiện bài thi thực hành

Bài thi thực hiện trong 150 phút trong đó thời gian cho bài thi kiến thức là 30 phút, bài thi thực hành là 120 phút

VI. Hướng dẫn thực hiện mô-đun

1. Phạm vi áp dụng mô-đun:

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô-đun:

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	Bài 1: Chuẩn bị lắp ráp		
1.1	Lựa chọn bộ phận, thiết bị lắp ráp	Tài liệu kĩ thuật liên quan: tài liệu yêu cầu người dùng, tài liệu kĩ thuật thiết bị, sơ đồ lắp ráp. Bộ phận, thiết bị có chủng loại, thông số khác nhau: + Case, nguồn, RAM, CPU, quạt, Main,, HDD,	**GV:** Nhắc lại cách đọc thông số kĩ thuật của các linh kiện, thiết bị. Giải thích tính tương thích giữa các linh kiện, thiết bị. Hướng dẫn lựa chọn bộ phận, thiết bị, chuẩn bị các dụng cụ lắp ráp. Chia nhóm HSSV (ít nhất 3 nhóm): Với (RAM) cho trước,

		CD/DVD-rom, màn hình, chuột, bàn phím + Dây nối (cable) các loại + Card mở rộng các loại: màn hình, âm thanh, mạng… Bộ dụng cụ lắp ráp: Tuốc nơ vít, kìm, keo tản nhiệt, vòng tĩnh điện…	với (CPU) cho trước và với (MAIN) cho trước. **HSSV:** Các nhóm luân phiên lựa chọn các **bộ phận** còn lại phù hợp Chuẩn bị các dụng cụ lắp ráp **GV:** Theo dõi, hướng dẫn đọc, lựa chọn linh kiện, thiết bị, dụng cụ. Nhận xét, đánh giá
2.	Bài 2: Lắp ráp máy tính		
2.1	Xác định vị trí lắp ráp	Tài liệu kỹ thuật Sơ đồ lắp ráp Bộ phận của máy tính: + Case, nguồn, RAM, CPU, quạt, Main,, HDD, CD/DVD-rom, màn hình, chuột, bàn phím + Dây nối (cable) các loại + Card mở rộng các loại: màn hình, âm thanh, mạng…	**GV:** Hướng dẫn xác định vị trí lắp ráp thông qua tài liệu kĩ thuật và sơ đồ lắp ráp. **HSSV:** Xác đinh vị trí các linh kiện theo sơ đồ **GV:** Theo dõi thực hiện. Kiểm tra, nhận xét Hướng dẫn lắp ráp từng bộ phận theo sơ đồ. **HSSV:** Lắp ráp theo sơ đồ. **GV:** Theo dõi, hướng dẫn xử lý sự cố khi lắp ráp máy tính. Lưu ý những sự cố thường gặp. Nhận xét, đánh giá.
2.2	Lắp ráp các bộ phận, thiết bị của máy tính	Sơ đồ lắp ráp Bộ dụng cụ lắp ráp: Tuốc nơ vít, kìm, keo tản nhiệt, vòng tĩnh điện… Các sự cố khi lắp ráp	
3	Bài 3: Kiểm tra vận hành		
3.1	Kiểm tra vật lý	Sơ đồ lắp ráp Bộ máy tính hoàn chỉnh, có đầy đủ linh kiện, thiết bị.	**GV:** Nêu các yêu cầu kiểm tra: + Các linh kiện đúng vị trí, chắc chắn. + Khởi động: quạt quay, màn mình sáng, không phát ra tiếng kêu bất thường.
3.2	Khởi động máy tính	Các chỉ dẫn vận hành máy tính	

3.3	Truy cập BIOS	Tài liệu hướng dẫn sử dụng BIOS	+ Truy cập được vào BIOS **HSSV:** Kiểm tra hoạt động của máy tính Truy cập vào BIOS
4	**Bài 4.** Tìm hiểu về HĐH và các phần mềm		
4.1	Khái niệm hệ điều hành	Thay thế các linh kiện: tụ, điện trở, diode, Mosfet, IC, …	**GV:** - Yêu cầu: Đọc tài liệu, tìm hiểu các HĐH hiện đại trên máy tính. **HSSV:** - Trình bày vai trò, chức năng và ứng dụng của các HĐH hiện đại trên máy tính. - Liệt kê các loại hệ điều hành. **GV:** Nhận xét, tổng hợp, nêu khái niệm HĐH, mô tả chính xác chức năng và cách phân loại HĐH
4.2	Mô tả chức năng và cách phân loại HĐH	Sửa chữa/ Thay thế bộ phận/ thiết bị của máy tính xách tay (Main, CPU, RAM, Monitor, Keyboard, pin, …)	
4.3	Khái niệm phần mềm	Tài liệu kỹ thuật liên quan đến phần mềm: Winzar, Unikey, Foxit Reader, MS Office.	**GV:** Giới thiệu chung về phần mềm máy tính, phân loại phần mềm. **HSSV:** Đọc tài liệu, tìm hiểu vai trò, chức năng và ứng dụng của các phần mềm. Liệt kê, phân loại một số phần mềm thường dùng . **GV:** Nhận xét, tổng hợp, đưa ra chính xác khái niệm, chức năng và cách phân loại phần mềm.
4.4	Các phần mềm thường dùng	Các phần mềm ứng dụng: Phần mềm tiện ích Phần mềm văn phòng Phần mềm lập trình Phần mềm đồ họa Phần mềm giải trí …	
5	**Bài 5.** Cài đặt hệ điều hành		
5.1	Xác định tính tương thích của máy tính với HĐH	Phiên bản HĐH Windows, Linux, Windows Server và các tài liệu hướng dẫn kèm theo.	**GV:** - Hướng dẫn cách xác định phiên bản HĐH, cách xác định cấu hình máy tính phù hợp. - Nêu lý do cần sao lưu dữ liệu
5.2	Sao lưu dữ liệu	Tài liệu kỹ thuật	

5.3	Phân vùng ổ cứng	Tài liệu kỹ thuật	- Cách phân vùng ổ cứng (khi cần) - Chia nhóm HSSV (ít nhất 3 nhóm): + Cần sao lưu dữ liệu; cài đặt HĐH Windows + Cần phân vùng ổ cứng; cài đặt HĐH Linux + Không cần sao lưu dữ liệu & phân vùng ổ cứng; cài đặt HĐH Windows Server **HSSV:** - Xác định phiên bản HĐH cần cài đặt - Đọc tài liệu kỹ thuật. Kiểm tra sự tương thích của cấu hình máy tính với HĐH cần cài đặt. - Thực hiện sao lưu dữ liệu trên máy - Phân vùng ổ cứng theo hướng dẫn - Đọc hướng dẫn và thực hiện cài đặt HĐH - Đổi nhóm lần lượt để thực hiện tất cả các nhiệm vụ. **GV:** - Theo dõi, hướng dẫn xử lý sự cố khi sao lưu dữ liệu, phân vùng ổ cứng và cài đặt HĐH. Lưu ý những sự cố thường gặp. - Nhận xét, đánh giá
5.4	Cài đặt HĐH	Đĩa DVD/USB cài đặt tương ứng với các HĐH. Phần mềm hệ điều hành - Quy trình cài đặt hệ điều hành - Các sự cố khi cài đặt, các khắc phục	
6	Bài 6: Cài đặt trình điều khiển thiết bị		
6.1	Kiểm tra trình điều khiển thiết bị	Tài liệu kỹ thuật Máy tính có cấu hình khác nhau (PC, laptop) có kết nối internet BIOS, Chipset, Card đồ họa, Card âm thanh, Card mạng LAN, Card Wifi	GV: - Hướng dẫn kiểm tra, cài đặt và cập nhật trình điều khiển thiết bị HSSV: - Đọc tài liệu, kiểm tra, cập nhật trình điều khiển thiết bị của máy tính theo chỉ dẫn: - Kiểm tra tình trạng cài đặt trình điều khiển
6.2	Cài đặt, cập nhật trình điều khiển	Tài liệu kỹ thuật	

		Đĩa DVD/USB cài đặt tương ứng với các HĐH. Các chỉ dẫn cài đặt, chỉ dẫn cập nhật của các trình điều khiển	- Tổ chức 3 nhóm cài đặt và cập nhật trình điều khiển quay vòng với các nội dung: + Sử dụng đĩa cài theo máy + Sử dụng mạng internet + Sử dụng công cụ khác (đa năng): USB/DVD/ CD **GV:** - Theo dõi, hướng dẫn xử lý sự cố khi cài đặt trình điều khiển thiết bị. Lưu ý những sự cố thường gặp. Nhận xét, đánh giá
7	Bài 7: Cài đặt phần mềm ứng dụng		
7.1	Xác định tính tương thích của phần mềm với hệ điều hành	Tài liệu kỹ thuật	**GV:** Nhắc lại cách xác định phiên bản HĐH Hướng dẫn cách xác định phiên bản phần mềm phù hợp với HĐH. Chia nhóm HSSV (ít nhất 3 nhóm): + Thao tác với Windows 7 + Thao tác với Windows 8 + Thao tác với Windows 10 **HSSV:** Xác định HĐH và các phiên bản phần mềm cần cài đặt phù hợp **GV:** Nhận xét, kết luận kết quả xác định của các nhóm. Thực hiện cài đặt, gỡ bỏ mẫu 01 phần mềm ứng dụng theo hướng dẫn Hướng dẫn kiểm tra sau cài đặt, gỡ bỏ. **HSSV:** Thực hiện cài đặt phần mềm theo hướng dẫn từ tài liệu kỹ thuật.
7.2	Cài đặt, gỡ bỏ phần mềm	Các chỉ dẫn cài đặt Máy tính để bàn, laptop đã cài đặt HĐH Windows các phiên bản, chưa cài đặt các phần mềm ứng dụng. Phần mềm ứng dụng : Winrar, Unikey, Foxit Reader, MS Office phù hợp với phiên bản HĐH*(...)* Bộ cài trên máy, đĩa DVD, USB	
7.3	Xử lý sự cố khi cài đặt, gỡ bỏ phần mềm	Các chỉ dẫn xử lý sự cố khi cài đặt, gỡ bo phần mềm	

			Thực hiện gỡ bỏ phần mềm đã cài đặt. Kiểm tra các ứng dụng đã gỡ bỏ trong Control Panel Thực hiện lại cài đặt phần mềm **GV:** Hướng dẫn khắc phục sự cố khi cài đặt, gỡ bỏ phần mềm. **HSSV:** Khắc phục các sự cố khi cài đặt (Nếu có) **GV:** Kiểm tra, nhận xét kết quả sau khi cài đặt và gỡ bỏ
8	Bài 8: Kiểm tra, vận hành		
8.1	Kiểm tra hoạt động của máy tính và trình điều khiển	- Tài liệu kỹ thuật - Máy tính đã cài đặt 1 trong các HĐH Windows, Linux, Windows Server và đã được cài đặt trình điều khiển BIOS, Chipset, Card đồ họa, Card âm thanh, Card mạng LAN, Card Wifi…	**GV:** - Nêu các yêu cầu cần đạt được: + Máy tính khởi động và hoạt động bình thường với đầy đủ các trình điều khiển như màn hình, âm thanh, mạng… + Các dữ liệu đảm bảo nguyên vẹn, an toàn + Số phân vùng đúng số lượng, đảm bảo dung lượng theo yêu cầu **HSSV:** - Kiểm tra hoạt động của máy tính và trình điều khiển. - Kiểm tra sự nguyên vẹn và an toàn của các dữ liệu cũ. - Kiểm tra số phân vùng theo yêu cầu
8.2	Kiểm tra dữ liệu	- Máy tính đã được sao lưu dữ liệu và phân vùng ổ cứng.	
8.3	Kiểm tra số phân vùng	- Máy tính đã được sao lưu dữ liệu và phân vùng ổ cứng.	
8.4	Kiểm tra hoạt động của phần mềm	Tài liệu kỹ thuật Máy tính đã cài đặt các phần mềm Winrar, Unikey, Foxit Reader, MS Office	**GV:** Nêu các yêu cầu cần đạt được khi đã cài đặt các phần mềm Winrar, Unikey, Foxit Reader, MS Office. **HSSV:** Kiểm tra:

			+ Khởi động phần mềm ứng dụng + Nén và giải nén tập tin, thư mục + Đọc các tập tin PDF + Đọc, soạn thảo các tập tin docx, pptx, xlsx. + Gõ tiếng Việt có dấu. + Khắc phục sự cố (nếu có) Kết luận **GV:** Theo dõi việc kiểm tra Nhận xét, đánh giá

3. Những trọng tâm cần chú ý:

+ Đọc được sơ đồ mạch

+ Liệt kê các hư hỏng thường gặp, nguyên nhận day ra hư hỏng các thiết bị đó

+ Sơ bộ chuẩn đoán được hư hỏng

+ Tháo, lắp đúng hướng dẫn, đảm bảo yêu cầu kỹ thuật

+ Kiểm tra xác định chính xác hư hỏng

+ Sửa chữa/thay thế các bộ phận/thiết bị, chi tiết hư hỏng đảm bảo yêu cầu kỹ thuật

+ Sơ bộ xác định được kết quả sau sửa chữa/thay thế

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Khoa Công nghệ thông tin(2020), Giáo trình sửa chữa máy tính

[2] NXB Thống kê, Nguyễn Thu Thiện; Lắp ráp – Cài đặt, nâng cấp & Bảo trì máy vi tính

[3] NXB Giáo dục, Phạm Thanh Liêm; Kỹ thuật Lắp ráp, sửa chữa và Bảo trì máy tính

[4] NXB Thống kê; Lắp ráp, cài đặt và nâng cấp máy tính

WebSite:

[5]. https://tinhoctientien.vn/sua-chua-may-tinh-laptop-tai-nha/

[6]. https://hocnghetructuyen.vn/

[7]. https://doctorlaptop.com.vn/sua-main-laptop.html

[8].https://daotaonghe.org/huong-dan-tu-hoc-sua-chua-may-tinh-laptop-don-gian-de-hieu/

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN (UML)

Mã môn học : MH 21

Thời gian thực hiện môn học : **45 giờ** (LT: 24h, TH: 19h, KT: 2h)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT CỦA MÔN HỌC:

- Vị trí: Môn học được bố trí học trước các môn học/mô-đun đào tạo chuyên môn nghề.

- Tính chất: Là môn học LT nhằm trang bị cho học sinh, sinh viên có được những kiến thức cơ bản về phương pháp luận phát triển phần mềm hướng đối tượng.

II. MỤC TIÊU MÔN HỌC:

- Kiến thức:

Sử dụng ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất UML để biểu diễn mô hình thiết kế.

Áp dụng các khái niệm hướng đối tượng: trừu tượng, bao gói, kế thừa, phân cấp, mô đun hóa, và đa hình để tạo mô hình thiết kế có chất lượng.

Mô tả các khung nhìn về kiến trúc phần mềm, các cơ chế chính hình thành kiến trúc và chi phối của kiến trúc đối với thiết kế được tạo.

Xác định được các vấn đề thiết kế cơ bản và vận dụng các mẫu thiết kế.

- Kỹ năng:

Sử dụng công cụ mô hình hóa để biểu diễn các mô hình phân tích và mô hình thiết kế cho một hệ thống cụ thể.

Viết đặc tả phân tích và thiết kế của hệ thống theo định dạng tài liệu.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Giải quyết vấn đề mang tính hệ thống.

Chú trọng hơn vào mô hình hóa so với lập trình.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng	Lý thuyết	Bài tập	Kiểm tra
1	**Chương 1:** Mở đầu	**5**	5		
2	**Chương 2**: UML và công cụ phát triển hệ thống	**10**	4	5	1
3	**Chương 3:** Xác định yêu cầu hệ thống	**5**	3	2	
4	**Chương 4**: Phân tích hướng đối tượng	**10**	5	5	

	Chương 5: Thiết kế hướng đối tượng	**15**	7	7	1
	Cộng	**45**	**24**	**19**	**2**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Mở đầu **Thời gian : 5 giờ**

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày các khái niệm, phân loại hệ thống thông tin, mô tả được vòng đời phát triển hệ thống thông tin.

Trình bày được các phương pháp tiếp cần phân tích thiết kế hệ thống.

Phát biểu được các khái niệm cơ bản, các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng.

Nghiêm túc, tích cực trong học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 1:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT-Online**	**TH**	**TH-Online**	
1	Phân loại các hệ thống thông tin	1	1	1			
2	Vòng đời phát triển hệ thống thông tin	1	1	1			
3	Các cách tiếp cận phân tích thiết kế hệ thống	1	1	1			
4	Các khái niệm cơ bản của hướng đối tượng	1	1	1			
5	Các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng	1	1	1			
	Cộng	**5**	**5**	**5**			

Chương 2: UML và quá trình phát triển phần mềm Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày tóm lược về ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất UML và các khái niệm cơ bản của phương pháp hướng đối tượng.

Trình bày được vai trò, các bước xây dựng biểu đồ trong UML, các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng.

Cài đặt và sử dụng được bộ công cụ Rational Rose để xây dựng các biểu đồ UML.

Nghiêm túc, tích cực trong học tập.

2. ***Nội dung chi tiết phân bổ thời gian của Chương 2:***

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Tổng quát về UML	**1**	1	1			
2	Các biểu đồ của UML	**6**	3	3	3	3	
3	Giới thiệu công cụ Rational Rose	**3**	1	1	1	1	1
	Cộng	**10**	**5**	**5**	**5**	**5**	**1**

Chương 3: Xác định yêu cầu Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của chương :

Trình bày được các phương pháp xác định yêu cầu khi phân tích thiết kế hệ thống.

Liệt kê được các bước xác định yêu cầu.

Trình bày được các bước và phương pháp yêu cầu nghiệp vụ và yêu cầu của hệ thống.

Rèn luyện tư duy khoa học, tác phong làm việc công nghiệp, đảm bảo an toàn cho người và thiết bị.

2. Nội dung chi tiết phân bổ thời gian của Chương 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Giới thiệu	**0.5**	0.5	0.5			
2	Các bước xác định yêu cầu	**0.5**	0.5	0.5			
3	Xác định yêu cầu nghiệp vụ	**2**	1	1	1	1	
4	Xác định yêu cầu hệ thống	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**5**	**3**	**3**	**2**	**2**	

Chương 4: Phân tích hướng đối tượng Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Phát biểu được vai trò của pha phân tích, các bước phân tích hướng đối tượng.

Trình bày được các bước xây dựng mô hình Use case và kịch bản, xây dựng mô hình lớp và mô hình động thái dựa trên biểu đồ trạng thái.

Sử dụng phần mềm Rational Rose xây dựng được các mô hình: Use case, lớp, động thái.

Nghiêm túc, tích cực trong học tập.

2. Nội dung chi tiết phân bổ thời gian của Chương 4:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Tổng quan về phân tích hướng đối tượng	**1**	1	1			
2	Mô hình Use case và kịch bản	**4**	1.5	1.5	2.5	2.5	
3	Mô hình lớp	**2**	1	1	1	1	
4	Mô hình hoạt động dựa trên biểu đồ trạng thái	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
5	Xây dựng các biểu đồ trong Rational Rose	**2**	1	1	1	1	
	Cộng	**10**	**5**	**5**	**5**	**5**	

Chương 5: Thiết kế hướng đối tượng *Thời gian: 15 giờ*

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được vai trò của pha thiết kế, các bước thiết kế hướng đối tượng.

Phát biểu được các bước xây dựng biểu đồ tương tác và biểu đồ lớp chi tiết, biểu đồ thành phần, biểu đồ triển khai.

Xây dựng được thiết kế chi tiết cho hệ thống.

Sử dụng Rational Rose biểu diễn biểu đồ tương tác, biểu đồ thành phần và biểu đồ triển khai

Nghiêm túc, tích cực trong học tập.

2. Nội dung chi tiết phân bổ thời gian của Chương 5:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Tổng quan về thiết kế hướng đối tượng	**1**	1	1			

2	Các biểu đồ tương tác	**4**	2	2	2	2	
3	Biểu đồ lớp chi tiết	**3**	1	1	2	2	
4	Thiết kế chi tiết	**2**	1	1	1	1	
5	Biểu đồ thành phần và biểu đồ triển khai	**5**	2	2	2	2	1
	Cộng	**15**	**7**		**7**		**1**

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Lớp học/phòng thực hành			
1.1	Lớp học LT	01	Sử dụng tốt	
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu	01	Hoạt động tốt	
2.2	Phông chiếu			
3.	Vật tư, học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Bàn	20	Sử dụng tốt	
3.2	Ghế	20		
3.3	Bảng	01		

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các chương	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Chương1: Mở đầu	- Phân loại các hệ thống thông tin. - Mô tả Vòng đời phát triển hệ thống thông tin. - Các cách tiếp cận phân tích thiết kế hệ thống. - Nêu các khái niệm cơ bản của hướng đối tượng.	- Trình bày các khái niệm, phân loại hệ thống thông tin, mô tả được vòng đời phát triển hệ thống thông tin. - Trình bày được các phương pháp tiếp cần phân tích thiết kế hệ thống.	- Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy. - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi. - Tuân thủ theo những yêu cầu và

	- Trình bày các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng.	- Phát biểu được các khái niệm cơ bản, các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng.	hướng dẫn của giảng viên.
Chương2: UML và công cụ phát triển hệ thống	- Nêu Tổng quát về UML. - Trình bày được các biểu đồ của UML. - Giới thiệu công cụ Rational Rose.	- Trình bày tóm lược về ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất UML và các khái niệm cơ bản của phương pháp hướng đối tượng. - Trình bày được vai trò, các bước xây dựng biểu đồ trong UML, các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng. - Cài đặt và sử dụng được bộ công cụ Rational Rose để xây dựng các biểu đồ UML.	- Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy. - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi. -Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên.
Chương3: Xác định yêu cầu hệ thống	- Trình bày cách xác định yêu cầu. - Nêu các bước xác định yêu cầu. - Xác định yêu cầu nghiệp vụ. - Xác định yêu cầu hệ thống.	- Trình bày được các phương pháp xác định yêu cầu khi phân tích thiết kế hệ thống. - Liệt kê được các bước xác định yêu cầu . - Trình bày được các bước và phương pháp yêu cầu nghiệp vụ và yêu cầu của hệ thống.	- Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy. - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi. -Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên.
Chương4: Phân tích hướng đối tượng	- Nêu tổng quan về phân tích hướng đối tượng. - Trình bày mô hình Use case và kịch bản. - Trình bày mô hình lớp. - Trình bày mô hình hoạt động dựa trên biểu đồ trạng thái. - Xây dựng các biểu đồ trong Rational Rose	- Phát biểu được vai trò của pha phân tích, các bước phân tích hướng đối tượng. - Trình bày được các bước xây dựng mô hình Use case và kịch bản, xây dựng mô hình lớp và mô hình động thái dựa trên biểu đồ trạng thái. - Sử dụng phần mềm Rational Rose xây dựng	- Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy. - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi. -Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên.

		được các mô hình: Use case, lớp, động thái.	
Chương5: Thiết kế hướng đối tượng	- Nêu tổng quan về thiết kế hướng đối tượng. - Trình bày các biểu đồ tương tác. - Nêu biểu đồ lớp chi tiết. - Xây dựng bảng thiết kế chi tiết. - Xây dựng biểu đồ thành phần và biểu đồ triển khai.	- Trình bày được vai trò của pha thiết kế, các bước thiết kế hướng đối tượng. - Phát biểu được các bước xây dựng biểu đồ tương tác và biểu đồ lớp chi tiết, biểu đồ thành phần, biểu đồ triển khai. - Xây dựng được thiết kế chi tiết cho hệ thống - Sử dụng Rational Rose biểu diễn biểu đồ tương tác, biểu đồ thành phần và biểu đồ triển khai	- Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy. - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi. - Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên.

2. Phương pháp

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này có 02 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo "Lịch giảng dạy" và quy chế của Nhà trường, được giảng viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học.

2.3. Kiểm tra kết thúc môn học

Bài thi được xây dựng các câu hỏi tự luận, bao gồm nội dung:

+ Phần 1: Phân tích, thiết kế yêu cầu hệ thống cho một dự án cụ thể. (3 điểm)

+ Phần 2: Trình bày được các bước xây dựng mô hình Use case và kịch bản cho dự án. (4 điểm)

+ Phần 3: xây dựng biểu đồ tương tác và biểu đồ lớp chi tiết, biểu đồ thành phần, biểu đồ triển khai cho dự án câu 1. (3 điểm)

Chọn 3 trong 5 đề thi có trong ngân hàng.

<u>Các lưu ý quan trọng:</u>

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu sinh viên không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn. Khi đó

sinh viên sẽ bị đánh giá không đạt.

Bài thi thực hiện trong 1.5 giờ.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng chương trình môn học:

- Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho sinh viên cao đẳng

2. Hướng dẫn một số điểm chính về phương pháp giảng dạy môn học:

- *Đối với học sinh*: Sau mỗi buổi học giáo viên giành thời gian hướng dẫn sinh viên tự hoàn thành các bài tập hoặc bài luyện tập ở nhà. Sinh viên tự thực hiện công việc của mình theo quỹ thời gian của giờ tự học.

- *Đối với giáo viên*: giáo viên trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	**Chương 1: Mở đầu**		
1.1	Phân loại các hệ thống thông tin	Trình bày các khái niệm, phân loại các hệ thống thông tin.	**GV**: - Thuyết minh các khái niệm, phân loại các hệ thống thông tin. - Mô tả được vòng đời phát triển hệ thống thông tin. **HS-SV:** - Hiểu được các phương pháp tiếp cận phân tích thiết kế hệ thống. - Phát biểu được các khái niệm cơ bản, các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế. - Nêu những chú ý cần thiết.
1.2	Vòng đời phát triển hệ thống thông tin	Mô tả được vòng đời phát triển hệ thống thông tin: + Mô hình thác nước +Mô hình làm bản mẫu nhanh.	
1.3	Cách tiếp cận phân tích thiết kế hệ thống	Trình bày được các phương pháp tiếp cận phân tích thiết kế hệ thống: + Cách tiếp cận hướng cấu trúc. + Cách tiếp cận hướng đối tượng	
1.4	Các khái niệm cơ bản của hướng đối tượng	Phát biểu được các khái niệm cơ bản.	

1.5	Các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng	Phát biểu được các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng.	
2.	**Chương 2: UML và quá trình phát triển phần mềm**		
2.1	Tổng quát về UML	Trình bày tóm lược về: + Lịch sử ra đời của UML. + UML – Ngôn ngữ mô hình hóa hướng đối tượng. + Các khái niệm cơ bản trong UML.	**GV:** - Tóm tắt lược về ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất UML và các khái niệm cơ bản của phương pháp hướng đối tượng. - Nêu vai trò, các bước xây dựng biểu đồ trong UML, các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng - **Hướng dẫn:** Làm mẫu các bước cài đặt công cụ Rational Rose. **HSSV:** - Trình bày được vai trò, các bước xây dựng biểu đồ trong UML, các bước phân tích thiết kế hướng đối tượng. - Thực hiện cài đặt và sử dụng được bộ công cụ Rational Rose để xây dựng các biểu đồ UML. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế. - Nêu những chú ý cần thiết.
2.2	Các biểu đồ của UML	Giới thiệu các loại biểu đồ, các bước xây dựng biểu đồ trong UML: + Biểu đồ Use case. + Biểu đồ lớp. + Biểu đồ trạng thái. + Biểu đồ tương tác dạng tuần tự. + Biểu đồ tương tác dạng cộng tác. + Biểu đồ hoạt động. + Biểu đồ thành phần. + Biểu đồ triển khai hệ thông.	
2.3	Giới thiệu công cụ Rational Rose	Giới thiệu công cụ Rational Rose, hướng dẫn cài đặt .	
3	**Chương 3: Xác định yêu cầu**		
3.1	Giới thiệu	Trình bày được các phương pháp xác định yêu cầu khi phân tích thiết kế hệ thống.	**GV:** - Thuyết minh các bước xác định yêu cầu, nghiệp vụ và yêu cầu của hệ thống.
3.2	Các bước xác định yêu cầu	Liệt kê được các bước xác định yêu cầu .	

3.3	Xác định yêu cầu nghiệp vụ	Trình bày được các bước và phương pháp yêu cầu nghiệp vụ.	- Hướng dẫn làm mẫu**:** Liệt kê các bước xác định yêu cầu. **HS-SV:** Trình bày được các bước xác định yêu cầu, lấy được ví dụ thực tế cụ thể. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế. - Nêu những chú ý cần thiết.
3.4	Xác định yêu cầu hệ thống	Trình bày yêu cầu của hệ thống.	
4	**Chương 4: Phân tích hướng đối tượng**		
4.1	Tổng quan về phân tích hướng đối tượng	Phát biểu được tổng quan về phân tích hướng đối tượng: + Vai trò của pha phân tích. + Các bước phân tích hướng đối tượng.	**GV:** - Trình bày lý thuyết liên quan về phân tích hướng đối tượng. - Hướng dẫn, làm mẫu: Phân tích xây dựng các biểu đồ sử dụng phần mềm Rational Rose. - Giao bài tập, hướng dẫn HS-SV thực hành. **HS-SV:** - Trình bày được các bước xây dựng mô hình Use case và kịch bản, xây dựng mô hình lớp và mô hình động thái dựa trên biểu đồ trạng thái. - Sử dụng phần mềm Rational Rose xây dựng được các mô hình: Use case, lớp, động thái. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế. - Nêu những chú ý cần thiết.
4.2	Mô hình Use case và kịch bản	Trình bày được : + Vai trò của mô hình Use case. + Xây dựng biểu đồ Use case.	
4.3	Mô hình lớp	Xây dựng mô hình lớp.	
4.4	Mô hình hoạt động dựa trên biểu đồ trạng thái	Xây dựng mô hình động thái dựa trên biểu đồ trạng thái.	
4.5	Xây dựng các biểu đồ trong Rational Rose	Sử dụng phần mềm Rational Rose xây dựng được các mô hình: Use case, lớp, động thái.	
5	**Chương 5: Thiết kế hướng đối tượng**		

5.1	Tổng quan về thiết kế hướng đối tượng	Trình bày được: + Vai trò của pha thiết kế. + Các bước thiết kế hướng đối tượng.	**GV:** - Thuyết minh, giảng giải: Lý thuyết liên quan về vai trò và các bước thiết kế hướng đối tượng. - Làm mẫu: Hướng dẫn thực hiện làm mẫu xây dựng các biểu đồ triển khai trong Rational Rose. - Ra bài tập cho HS-SV tự làm. **HS_SV:** - Phát biểu được các bước xây dựng biểu đồ tương tác và biểu đồ lớp chi tiết, biểu đồ thành phần, biểu đồ triển khai. - Biểu diễn biểu đồ thành phần và biểu đồ triển khai trong Rational Rose theo yêu cầu của GV. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế. - Nêu những chú ý cần thiết.
5.2	Các biểu đồ tương tác	Phát biểu được các bước xây dựng: + XD biểu đồ tuần tự. + XD biểu đồ cộng tác. + Biểu diễn biểu đồ tương tác trong Rational Rose.	
5.3	Biểu đồ lớp chi tiết	Thiết kế biểu đồ lớp chi tiết: + Xác định phương thức cho mỗi lớp. +Xác định mối quan hệ giữa các lớp. + Hoàn chỉnh biểu đồ lớp chi tiết.	
5.4	Thiết kế chi tiết	Thiết kế: +Xây dựng biểu đồ hoạt động cho các phương thức. +Xây dựng bảng thiết kế chi tiết.	
5.5	Biểu đồ thành phần và biểu đồ triển khai	+ Xây dựng biểu đồ thành phần. + Xây dựng biểu đồ triển khai. + Biểu diễn biểu đồ thành phần và biểu đồ triển khai trong Rational Rose.	

3. Những trọng tâm chương trình môn học cần chú ý:

- Hướng đối tượng UML.
- Xây dựng bài toán ứng dụng cơ bản hướng đối tượng.
- Xây dựng các biểu đồ hướng đối tượng.
- Nắm vững kiến trúc hệ thống UML.

4. Tài liệu cần tham khảo:

[1]. Đặng Văn Đức, *Phân tích thiết kế hướng đối tượng bằng UML (Thực hành với Rational* Rose*),* NXB Khoa học và Kỹ thuật, Hà Nội 2002.

[2]. Đặng Văn Hưng, Đoàn Văn Ban, Nguyễn Ngọc Thuần, Maintaining the amount of global information in local states of processes of distributed systems, *Proceeding of the National Centre for Science and Technology of Vietnam,* Volume 9, No 2, 1997.

[3]. Đoàn Văn Ban, *Cơ sở dữ liệu hướng đối tượng*, giáo trình Khoa CNTT, HN 2003

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: CẤU TRÚC DỮ LIỆU VÀ GIẢI THUẬT

Mã môn học: MH16

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (LT: 27 giờ; TH: 16 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí:

Được bố trí học sau các môn học: Lập trình căn bản.

- Tính chất:

Là môn học kỹ thuật cơ sở.

II. Mục tiêu môn học:

** Về kiến thức:*

Phát biểu được mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật trong việc xây dựng chương trình.

Trình bày được ý nghĩa, cấu trúc, cách khai báo, các thao tác của các loại cấu trúc dữ liệu (mảng, danh sách liên kết, cây) và các giải thuật cơ bản xử lý các cấu trúc dữ liệu đó.

Trình bày được các giải thuật sắp xếp và tìm kiếm.

** Về kỹ năng:*

Xây dựng được cấu trúc dữ liệu cho một số bài toán ứng dụng cụ thể (Tạo, hiển thị, tính toán, sắp xếp, tìm kiếm …)

Thực hiện cài đặt được một số giải thuật bằng ngôn ngữ lập trình Pascal hoặc C.

** Về năng lực tự chủ và trách nhiệm*

Nghiêm túc và tích cực trong việc học lý thuyết và làm bài tập, chủ động tìm kiếm các nguồn tài liệu liên quan đến môn học.

III. Nội dung môn học:

1. ***Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:***

Số TT	Tên các chương trong môn học	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	LT	TH	KT
1	**Chương 1:** Tổng quan về cấu trúc dữ liệu và giải thuật	**2**	2		
2	**Chương 2:** Các kiểu dữ liệu cơ sở.	**1**	3		
3	**Chương 3:** Mảng, danh sách và các kiểu dữ liệu trừu tượng	**10**	6	3	1

4	**Chương 4:** Cấu trúc cây	**10**	6	4	
5	**Chương 5:** Thuật toán sắp xếp	**15**	8	6	1
6	**Chương 6 :** Thuật toán tìm kiếm	**5**	2	3	
	Cộng	**45**	**27**	**16**	**2**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Tổng quan về cấu trúc dữ liệu và giải thuật Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật.

Trình bày được cách tư duy về tiến trình phân tích và thiết kế thuật toán.

Đánh giá được độ phức tạp thuật toán.

Nghiêm túc, tỉ mỉ trong việc học và vận dụng vào làm bài tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 1:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng số	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT-Online**	**TH**	**TH-Online**	
1	Tổng quan về cấu trúc dữ liệu và giải thuật	0.5	0.5	0.5			
2	Phân tích giải thuật	1.5	1.5	1.5			
	Cộng	**2**	**2**	**2**			

Chương 2: Các kiểu dữ liệu cơ sở Thời gian: 3 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được khái niệm, phạm vi lưu trữ dữ liệu, các phép xử lý của các kiểu dữ liệu cơ bản như: kiểu số, chuỗi, logic, tập hợp,...

Sử dụng được các kiểu dữ liệu bản trong việc mô tả các đối tượng trong các ngôn ngữ lập trình bậc cao như C, Pascal.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, sáng tạo trong việc học và vận dụng vào làm bài tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 2:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các kiểu dữ liệu cơ bản	1	1	1			
2	Kiểu dữ liệu có cấu trúc	2	2	2			
	Cộng	**3**	**3**	**3**			

Chương 3: Mảng, danh sách và các kiểu dữ liệu trừu tượng Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được khái niệm, cấu trúc lưu trữ của dữ liệu kiểu mảng, kiểu danh sách.

Mô tả được một số phép toán xử lý trên các phần tử của danh sách liên kết.

Trình bày được cấu trúc, các phép xử lý, khả năng áp dụng của ngăn xếp, hàng đợi.

Viết được một số giải thuật xử lý các yêu cầu cụ thể trên các kiểu dữ liệu trên.

Cài đặt được một số thao tác xử lý danh sách liên kết, ngăn xếp, hàng đợi trên ngôn ngữ C, Pascal.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, sáng tạo trong việc học và vận dụng vào làm bài tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Mảng	3	2	2	1		
2	Danh sách liên kết	3	2	2	1		
3	Các kiểu dữ liệu trừu tượng	3	2	2	1		
4	Kiểm tra định kỳ	1					1
	Cộng	**10**	**6**	**6**	**3**		1

Chương 4: Cấu trúc cây Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được các khái niệm, cấu trúc lưu trữ, phân loại, cách duyệt cây.

Mô tả được một số bài toán thực tế có thể vận dụng cấu trúc dữ liệu kiểu cây.

Cài đặt và thực hiện các thao tác trên cây nhị phân.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, sáng tạo trong việc học và vận dụng vào làm bài tập.

2. ***Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 4:***

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Cây và một số phép toán trên cây	5	3	3	2		
2	Cây nhị phân	5	3	3	2		
	Cộng	**10**	**6**	**6**	**4**		

Chương 5: Thuật toán sắp xếp Thời gian: 15 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được tính chất của việc sắp xếp dữ liệu.

Mô tả được ý tưởng, thuật toán chi tiết của một số phương pháp sắp xếp.

Áp dụng được một số thuật toán sắp xếp vào thực hiện việc sắp xếp các dãy khóa cụ thể.

Cài đặt được các thuật toán sắp xếp trong ngôn ngữ lập trình bậc cao.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, sáng tạo trong việc học và vận dụng vào làm bài tập

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 5:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Sắp xếp đổi chỗ trực tiếp	3	2	2	1		
2	Sắp xếp chọn	2	1	1	1		
3	Sắp xếp chèn	2	1	1	1		
4	Sắp xếp nổi bọt	3	2	2	1		
5	Sắp xếp phân đoạn	2	1	1	1		
6	Sắp xếp hòa nhập	2	1	1	1		
7	Kiểm tra định kỳ	1					1
	Cộng	**15**	**8**	**8**	**6**		1

Chương 6: Thuật toán tìm kiếm Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được ý tưởng, thuật toán chi tiết của một số phương pháp tìm kiếm.

Áp dụng một số thuật toán tìm kiếm vào các dãy khóa cụ thể.

Cài đặt được các thuật toán tìm kiếm trong ngôn ngữ lập trình bậc cao.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, sáng tạo trong việc học và vận dụng vào làm bài tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 6:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Tìm kiếm tuần tự	2	0.5	0.5	1.5		
2	Tìm kiếm nhị phân	1	0.5	0.5	0.5		
3	Cây tìm kiếm nhị phân	2	1	1	1		
	Cộng	**5**	**2**	**2**	**3**		

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Tài liệu môn học Cấu trúc dữ liệu và giải thuật			
3.2	Giấy A4	1 gram		
4	Các điều kiện khác			

4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	**Nội dung trọng tâm**	**Tiêu chí đánh giá**	**Năng lực tự chủ và trách nhiệm**
Tổng quan về cấu trúc dữ liệu và giải thuật	- Mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật. - Phân tích và thiết kế thuật toán. - Đánh giá được độ phức tạp thuật toán.	- Xây dựng được mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật. - Phân tích và thiết kế và đánh giá thuật toán.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên
Các kiểu dữ liệu cơ sở	- Trình bày được khái niệm, phạm vi lưu trữ dữ liệu, các phép xử lý của các kiểu dữ liệu cơ bản như: kiểu số, chuỗi, logic, tập hợp,... - Sử dụng được các kiểu dữ liệu cơ bản trong việc mô tả các đối tượng trong các ngôn ngữ lập trình bậc cao như C, Pascal.	- Phát biểu được khái niệm, phạm vi lưu trữ dữ liệu, các phép xử lý của các kiểu dữ liệu cơ bản. - Sử dụng được các kiểu dữ liệu cơ bản trong việc mô tả các đối tượng	
Mảng, danh sách và các kiểu dữ liệu trừu tượng	- Cấu trúc lưu trữ của dữ liệu kiểu mảng, kiểu danh sách. - Mô tả được cấu trúc, các phép xử lý, khả năng áp dụng của ngăn xếp, hàng đợi.	- Phát biểu và mô tả được cấu trúc lưu trữ của dữ liệu kiểu mảng, kiểu danh sách, khả năng áp dụng của ngăn xếp, hàng đợi. - Viết được một số giải thuật xử lý các yêu cầu cụ thể trên các kiểu dữ liệu trừu tượng	

Cấu trúc Cây	- Cây và một số phép toán trên cây - Cây nhị phân	- Trình bày được các khái niệm, cấu trúc lưu trữ, phân loại, cách duyệt cây. - Cài đặt và thực hiện các thao tác trên cây nhị phân.	
Thuật toán sắp xếp	- Sắp xếp đổi chỗ trực tiếp, chọn, chèn, nổi bọt, phân đoạn, hoà nhập	- Mô tả được ý tưởng, thuật toán chi tiết của một số phương pháp sắp xếp. - Áp dụng được một số thuật toán sắp xếp vào thực hiện việc sắp xếp các dãy khóa cụ thể	
Thuật toán tìm kiếm	- Tìm kiếm tuần tự, tìm kiếm nhị phân. - Cây nhị phân tìm kiếm	- Phát biểu được ý tưởng, thuật toán chi tiết của một số phương pháp tìm kiếm. - Áp dụng một số thuật toán tìm kiếm, cài đặt được các thuật toán tìm kiếm trong ngôn ngữ lập trình bậc cao.	

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này có 02 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Kiểm tra kết thúc mô đun

Chiến lược đánh giá dựa trên một bài thi tự luận. Bài thi gồm 2 phần:

+ Phần 1: Gồm 2 câu hỏi tự luận về các nội dung bài học

+ Phần 2: Thực hiện viết được các thuật toán theo yêu cầu.

Các lưu ý quan trọng:

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu sinh viên không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn. Khi đó sinh viên sẽ bị đánh giá không đạt.

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Tổng quan về cấu trúc dữ liệu và giải thuật**		
	- Mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật. - Phân tích, thiết kế và đánh giá thuật toán.	- Xây dựng được mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật. - Phân tích và thiết kế và đánh giá thuật toán.	**GV**: - Giới thiệu mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật. - Hướng dẫn phân tích, thiết kế và đánh giá thuật toán. **HSSV:** - Trình bày được mối quan hệ giữa cấu trúc dữ liệu và giải thuật - Phân tích, thiết kế và đánh giá thuật toán.
2	**Nội dung 2: Các kiểu dữ liệu cơ sở**		
	- Các phép xử lý của các kiểu dữ liệu cơ bản như: kiểu số, chuỗi, logic, tập hợp,... - Sử dụng được các kiểu dữ liệu cơ bản trong việc mô tả các đối tượng trong các ngôn ngữ lập trình bậc cao như C, Pascal.	- Khái niệm, phạm vi lưu trữ dữ liệu, các phép xử lý của các kiểu dữ liệu cơ bản. - Sử dụng được các kiểu dữ liệu cơ bản trong việc mô tả các đối tượng	**GV:** - Giới thiệu khái niệm, phạm vi lưu trữ dữ liệu, các phép xử lý của các kiểu dữ liệu cơ bản. - Hướng dẫn sử dụng được các kiểu dữ liệu cơ bản trong việc mô tả các đối tượng. - Chia nhóm HSSV (ít nhất 04 nhóm) **HSSV:** - Tiếp nhận khái niệm, phạm vi lưu trữ dữ liệu, các phép xử lý của các kiểu dữ liệu cơ bản Thực hành sử dụng các kiểu dữ liệu theo nhóm được phân công

			GV: - Nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm
3	**Nội dung 3: Mảng, danh sách và các kiểu dữ liệu trừu tượng**		
	-Mảng, danh sách liên kết, các kiểu dữ liệu trừu tượng	- Mô tả được cấu trúc lưu trữ của dữ liệu kiểu mảng, kiểu danh sách, khả năng áp dụng của ngăn xếp, hàng đợi. - Viết được một số giải thuật xử lý các yêu cầu cụ thể trên các kiểu dữ liệu	**GV:** - Giới thiệu cấu trúc lưu trữ của dữ liệu kiểu mảng, kiểu danh sách, khả năng áp dụng của ngăn xếp, hàng đợi - Hướng dẫn viết một số giải thuật đơn giản **HSSV:** - Phát biểu được cấu trúc lưu trữ của dữ liệu kiểu mảng, kiểu danh sách, khả năng áp dụng của ngăn xếp, hàng đợi - Viết một số giải thuật đơn giản
4	**Nội dung 4: Cấu trúc cây**		
	- Cây, cây nhị phân và một số phép toán trên cây	- Khái niệm, cấu trúc lưu trữ, phân loại, cách duyệt cây. - Cài đặt và thực hiện các thao tác trên cây nhị phân.	**GV:** - Giới thiệu khái niệm, cấu trúc lưu trữ, phân loại, cách duyệt cây - Hướng dẫn cài đặt và thực hiện các thao tác trên cây nhị phân. **HSSV:** - Phát biểu được các khái niệm, cấu trúc, phân loại và cách duyệt cây. - Cài đặt và duyệt cây theo yêu cầu. **GV:** - Nhận xét, đánh giá.
5	**Nội dung 5: Thuật toán sắp xếp**		
	- Tìm hiểu về các thuật toán sắp xếp	- Mô tả được ý tưởng, thuật toán thuật toán sắp xếp	**GV:** - Giới thiệu ý tưởng các thuật toán sắp xếp.

		- Áp dụng được một số thuật toán sắp xếp vào thực hiện việc sắp xếp các dãy khóa cụ thể	- Hướng dẫn sử dụng các thuật toán sắp xếp vào các bài toán cụ thể **HS:** - Phát biểu được ý tưởng của các thuật toán sắp xếp - Vận dụng thuật toán cho các bài toán cụ thể **GV:** - Nhận xét, đánh giá
6	**Nội dung 6: Thuật toán tìm kiếm**		
	- Các thuật toán tìm kiếm và cây tìm kiếm nhị phân	- Mô tả được ý tưởng, thuật toán thuật toán tìm kiếm - Áp dụng được một số thuật toán tìm kiếm cho các bài tập cụ thể	**GV:** - Giới thiệu ý tưởng các thuật toán tìm kiếm - Hướng dẫn sử dụng các thuật toán tìm kiếm vào các bài toán cụ thể **HS:** - Phát biểu được ý tưởng của các thuật toán tìm kiếm - Vận dụng thuật toán cho các bài toán cụ thể **GV:** - Nhận xét, đánh giá

3. Những trọng tâm cần chú ý:

+ Các kiểu dữ liệu cơ sở

+ Mảng, danh sách

+ Cấu trúc cây nhị phân

+ Mô tả và áp dụng được các thuật toán

4. Tài liệu cần tham khảo

[1]. Đỗ Xuân Lôi (1999), Cấu trúc dữ liệu và giải thuật, NXB Thống kê.

[2]. Hoàng Nghĩa Tý (2000), Cấu trúc dữ liệu và thuật toán, NXB Xây dựng

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: MỸ THUẬT CƠ BẢN

Mã mô-đun: MĐ 67

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết 25 giờ; Thực hành/ bài tập: 33 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô-đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí học trước các môn học/mô đun đào tạo chuyên môn nghề.

- Tính chất: Là mô đun thuộc nhóm mô đun cơ sở.

II. Mục tiêu mô-đun:

- *Kiến thức*

+ Trình bày được kiến thức về tạo hình mỹ thuật, kiến thức về đường, hình, khối và một số vấn đề mỹ thuật liên quan

+ Trình bày được về hình trong các tác phẩm mỹ thuật

+ Trình bày được về chất liệu sản phẩm và bề mặt của hình dạng.

+ Ứng dụng được màu sắc, dải màu và kỹ thuật pha trộn màu.

+ Kết hợp được khối và không gian trong tác phẩm mỹ thuật.

- *Kỹ năng*

+ Thể hiện được các yếu tố mỹ thuật

+ Vẽ được các đường, hình, khối theo yêu cầu

+ Thực hiện pha trộn màu đảm bảo yêu cầu kỹ thuật

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm

+ Cẩn thận, tự giác trong học tập.

+ Thực hiện công việc năng động, sáng tạo, có tinh thần làm việc tập thể

+ Rèn luyện tính cẩn thận, chính xác, hình thành kỹ năng làm việc độc lập.

III. Nội dung mô-đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Chương 1. Giới thiệu về mỹ thuật	5	5		
2	Chương 2. Hình	10	2	8	
3	Chương 3. Đường	10	9		1
4	Chương 4. Hình dạng	5	2	3	
5	Chương 5. Mức độ	10	3	6	1

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
6	Chương 6. Chất liệu	5	2	3	
7	Chương 7. Màu sắc	5	4	1	
8	Chương 8. Không gian, nghệ thuật 3 chiều	10	4	6	
	Cộng	**60**	**25**	**33**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Chương 1. Giới thiệu về mỹ thuật Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm cơ sở về mỹ thuật.

Trình bày được lịch sử mỹ thuật và các đối tượng của mỹ thuật.

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các yêu cầu mỹ thuật	1	1	1			
2	Các đối tượng mỹ thuật	1.5	1.5	1.5			
3	Điện ảnh	2.5	2.5	2.5			
	Cộng	**5**	**5**	**5**			

Chương 2: Hình Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm cơ sở về hình trong các tác phẩm mỹ thuật

Trình bày được các nguyên tắc tổ chức hình

Mô tả được các cách thể hiện hình trong tác phẩm mỹ thuật

Vẽ được một số hình cơ bản theo yêu cầu

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Hình và thể hiện hình	4	1	1	3		
2	Các nguyên tắc tổ chức hình	6	1	1	5		
	Cộng	**10**	**2**	**2**	**8**		

Chương 3: Đường Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được khái niệm được, nét trong các tác phẩm mỹ thuật.
- Trình bày được các phương pháp xác định đường
- Liệt kê được các kiểu đường và các phần phần mỹ thuật
- Mô tả được các phương pháp thể hiện đường trong tác phẩm nghệ thuật
- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Đặc tính của đường	2	2	2	2		
2	Đường và các thành phần mỹ thuật	3	3	3	3		
3	Thể hiện đường	5	4	4	4		1
	Cộng	**10**	**9**	**9**	**9**		**1**

Chương 4: Hình dạng Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được các phương pháp nhận biết về hình dạy và cách xác định hình dạnh cảu các đối tượng đồ họa

Trình bày được nguyên tắc thiết kế hình trạnh trong kỹ thuật đồ họa

Mô tả được mối liên hệ giữa hình dạng và nội dung sản phẩm đồ họa

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Xác định dạng	1.0	0.5	0.5	0.5		
2	Nguyên tắc thiết kế dạng	2	1	1	1		
3	Dạng và nội dung	2.0	0.5	0.5	1.5		
	Cộng	**5**	**2**	**2**	**3**		

Chương 5: Mức độ Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày mối quan hệ về mức độ trong tác phẩm mỹ thuật

Trình bày được giá trị của mực độ với thị giác và cảm giác

Giải thích được mức độ tác động cảu các yếu tố trong tác phẩm mỹ thuật

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Mối quan hệ về mức độ	2	1	1	1		
2	Thể hiện mức độ	3	1	1	2		
3	Giá trị của mức độ	5	1	1	3		1
	Cộng	**10**	**3**	**3**	**6**		1

Chương 6: Chất liệu Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được định nghĩa về chất liệu sản phẩm đồ họa

Mô tả được các mẫu chất liệu trong sản phẩm đồ họa

Giải thích được mổ liên hệ giữa chất liệu và không gian

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các mẫu chất liệu	2	1	1	1		
2	Chất liệu và không gian	3	1	1	2		
	Cộng	**5**	**2**	**2**	**3**		

Chương 7: Màu sắc Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được khái niệm cơ bản về màu sắc, dải màu và kỹ thuật pha trộn màu.
- Trình bày được các đặc tính của màu và cân đối màu
- Giải thích được nguyên tắc ánh sáng tạo ra màu sắc và tác động lên màu sắc
- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Đặc tính của màu và cân đối màu	1.5	0.5	0.5	1		
2	Ánh sáng	3.5	0.5	0.5	3		
	Cộng	**5**	**1**	**1**	**4**		

Chương 8: Không gian, nghệ thuật 3 chiều Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được khái niệm cơ bản về màu sắc, dải màu và kỹ thuật pha trộn màu.
- Trình bày được các đặc tính của màu và cân đối màu
- Trình bày được các thành phần tạo nên tác phẩm 3 chiều
- Giải thích được nguyên tắc ánh sáng tạo ra màu sắc và tác động lên màu sắc
- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Nhận thức không gian	2	1	1	1		
2	Thuộc tính của không gian	2	1	1	1		
3	Không gian và các yếu tố mỹ thuật	3	1	1	2		
4	Thành phần của tác phẩm 3 chiều	3	1	1	2		
	Cộng	**10**	**4**	**4**	**6**		

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học lý thuyết và phòng học thực hành đầy đủ điều kiện thực hiện môn học	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Tài liệu môn học Mỹ thuật cơ bản			
3.2	Giấy A4; A3; A1; ...	1 gram		Mỗi loại 1 Gram
3.3	Bút chì, tẩy, bảng vẽ, màu nước, bút lông, bảng pha màu, bay trộn màu	1 Bộ/ HS		
3.4	Giá vẽ	1 Cái/ HS		
4	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Chương 1. Giới thiệu về mỹ thuật	- Khái niệm về mỹ thuật - Các yêu cầu về mỹ thuật - Các đối tượng mỹ thuật	- Trình bày được khái niệm, lịch sử của mỹ thuật - Liệt kê các yêu cầu về mỹ thuật, các đối tượng mỹ thuật	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên
Chương 2. Hình	- Hình và thể hiện hình - Các nguyên tắc tổ chức hình	- Phát biểu được khái niệm hình - Trình bày được các nguyên tác tổ chức hình	
Chương 3. Đường	- Đặc tính của đường - Đường và các thành phần mỹ thuật - Thể hiện đường	- Phát biểu đặt tính của đường - Trình bày được đường và các thành phần mỹ thuật	
Chương 4. Hình dạng	- Xác định dạng - Nguyên tắc thiết kế dạng - Dạng và nội dung	- Phát biểu được ý nghĩa dạng và nội dung - Các thể hiện dạng và nội dung	
Chương 5. Mức độ	- Mối quan hệ về mức độ - Thể hiện mức độ - Giá trị của mức độ	- Trình bày được mối quan hệ về mức độ - Vận dụng thể hiện mức độ	
Chương 6. Chất liệu	- Các mẫu chất liệu - Chất liệu và không gian	- Phát biểu các mẫu chất liệu - Vận dụng thể thiện chất liệu và không gian	
Chương 7. Màu sắc	- Đặc tính của màu và cân đối màu - Ánh sáng	- Phát biểu ý nghĩa, đặc tính của màu săc, ánh sáng - Vận dụng thể thiện màu sắc và ánh sáng	

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Chương 8. Không gian, nghệ thuật 3 chiều	- Nhận thức không gian - Thuộc tính của không gian - Không gian và các yếu tố mỹ thuật - Thành phần của tác phẩm 3 chiều	- Trình bày được không hian và thuộc tính của không hian - Vận dung thể hiện các thành phần của 1 tác phẩm 3 chiều	

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 02 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Kiểm tra kết thúc mô đun

Phương pháp đánh giá dựa trên một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

+ Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm hoặc tự luận, học sinh hoàn thành đạt bài thi kiến thức sẽ được tiếp tục làm bài thi thực hành.

+ Bài thi thực hành yêu cầu người học lập trình xây dựng được chương trình theo yêu cầu.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô-đun

1. Phạm vi áp dụng mô-đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô-đun:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
1	Chương 1. Giới thiệu về mỹ thuật		
	- Khái niệm về mỹ thuật - Các yêu cầu về mỹ thuật - Các đối tượng mỹ thuật	- Giới thiệu khái niệm về mỹ thuật - Trình bày các yêu cầu về mỹ thuật - Các đối tượng mỹ thuật	**GV**: - Trình bày giới thiệu khái niệm mỹ thuật; giải thích các yêu cầu về mỹ thuật **HSSV:** - Ghi nhận kiến thức, Trình bày được khái niệm mỹ thuật - Giải thích được các yêu cầu về mỹ thuật GV: Giới thiệu, giải thích ý nghĩa các đối tượng mỹ thuật HSSV: Kể tên được các đối tượng mỹ thuật
2	Chương 2. Hình		
	- Hình và thể hiện hình - Các nguyên tắc tổ chức hình	- Khái niệm hình và thể hiện hình - Các nguyên tắc tổ chỉnh hình trong thiết kế đồ họa	**GV:** - Trình bày khái niệm hình trong thiết kế đồ họa - Giải thích cách thể hiện hình **HSSV:** - Ghi nhận kiến thức, trình bày được khái niệm hình **GV:** - Trình bày các nguyên tắc tổ chức hình trong TKĐH - Giải thích các lưu ý khi tổ chức hình HSSV: Tiếp nhận kiến thức, giải thích được các nguyên tắc tổ chức hình trong TKĐH
3	**Chương 3. Đường**		
	- Đặc tính của đường - Đường và các thành phần mỹ thuật - Thể hiện đường switch	- Đặc tính của đường trong TKĐH - Đường trong tác phẩm mỹ thuật - Cách sử thể hiện đường Switch	**GV:** - Trình bày đặc tính của đường trong TKĐH - Giải thích ý nghĩa của đường trong tác phẩm đồ họa - Giải thích các thể hiện đường Switch, mổ tả, làm mẫu

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
			HSSV: - Ghi nhận kiến thức, trình bày được đặc tính, ý nghĩa của đường trong tác phẩm đồ họa - Thao tác lại đường Switch theo hướng dẫn **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
4	Chương 4. Hình dạng		
	- Xác định dạng - Nguyên tắc thiết kế dạng - Dạng và nội dung	- Giới thiệu hình dạng, cách xác định hình dạng - Nguyên tắc thiết kế hình dạng	**GV:** - Giới thiệu về hình dạng, các xác định hình dạng trong thiết kế - Trình bày nguyên tắc thiết kế hình dạng - Hướng dẫn: Xác định hình dạng theo mẫu thiết kế **HSSV:** - Trình bày được khái niệm hình dạng, cách xác định hình dạng - Giải thích được nguyên tắc thiết kế hình dạng **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế
5	Chương 5. Mức độ		
	- Mối quan hệ về mức độ - Thể hiện mức độ - Giá trị của mức độ	- Mối quan hệ về mức độ trong tác phẩm mỹ thuật - Thể hiện mức độ	**GV:** - Trình bày mối quan hệ mức độ trong tác phẩm mỹ thuật - Hướng dẫn: Thể hiện mức độ trong tác phẩm mỹ thuật, giải thích giá trị của mức độ **HSSV:**

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
			- Trình bày được mỗi quan hệ của mức độ trong tác phẩm mỹ thuật - Giải thích được giá trị của mức độ **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế
6	Chương 6. Chất liệu		
	- Các mẫu chất liệu - Chất liệu và không gian	- Các mẫu chất liệu cơ bản và nâng cao - Thể hiện chất liệu và không gian	**GV:** Giới thiệu các mẫu chất liệu, giải thích ý nghĩa - Áp dụng chất liệu cho sản phẩm **HSSV:** - Tiếp nhận kiến thức, giải thích được ý nghĩa các mẫu chất liệu - Áp dụng được chất liệu cho sản phẩm theo hướng dẫn **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
7	Chương 7. Màu sắc		
	- Đặc tính của màu và cân đối màu - Ánh sáng	- Khái niệm, đặc tính của màu sắc - Các cân đối màu sắc - Thể hiện ánh sáng	**GV:** - Trình bày khái niệm, đặc tính của màu sắc - Giải thích ý nghĩa cân đối màu sắc - Thể hiện màu sắc, cân đối màu **HSSV:** - Trình bày được khái niệm màu sắc, đặc tính của màu sắc - Giải thích được ý nghĩa của cân đối màu sắc - Thực hiện cân đối sắc theo hướng dẫn **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
			- Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
8	Chương 8. Không gian, nghệ thuật 3 chiều		
	- Nhận thức không gian - Thuộc tính của không gian - Không gian và các yếu tố mỹ thuật - Thành phần của tác phẩm 3 chiều	- Khái niệm không gian - Thuộc tính của không gian - Thành phần của tác phẩm 3 chiều	**GV:** - Trình bày khái niệm không gian - Giới thiệu các thuộc tính của không gian - Giải thích các thành phần của tác phẩm 3 chiều - Thể hiện mẫu tác phẩm trong không gian 3 chiều **HSSV:** - Trình bày dược khái niệm về không gian - Giải thich được thuộc tính của không gian - Liệt kê được các thành phần của tác phẩm 3 chiều **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết

3. Những trọng tâm cần chú ý:

+ Kiến thức về tạo hình mỹ thuật, kiến thức về đường, hình, khối và một số vấn đề mỹ thuật liên quan

+ Hình trong các tác phẩm mỹ thuật

+ Chất liệu sản phẩm và bề mặt của hình dạng.

+ Ứng dụng được màu sắc, dải màu và kỹ thuật pha trộn màu.

+ Kết hợp được khối và không gian trong tác phẩm mỹ thuật.

+ Thể hiện được các yếu tố mỹ thuật

+ Vẽ được các đường, hình, khối theo yêu cầu

+ Thực hiện pha trộn màu đảm bảo yêu cầu kỹ thuật

4. Tài liệu cần tham khảo

[1] Ngôn ngữ của hình và màu sắc, Nguyễn Quân, NXB Văn hoá và thông tin, 2016

[2] Art Fundamentals: theory and practice, Otto G. Ocvirk, et al., NXB McGraw-Hill, 2012

[3] Osborne McGrawHill Ed., Tay Vaughan, Multimedia. Making it work, 2008

[4] Andy Finney, Managing Multimedia, Elaine England, Addison Wesley Ed., 2 ed., 2009

[5] Giáo trình Mỹ thuật cơ bản, Nguyễn Thị Phương Lan, ĐHQG TP HCM-2016

[7] Mỹ thuật cơ bản và nâng cao, HS Gia Bảo, NXB Mỹ thuật- 2017.

[8] Lịch sử mĩ thuật Việt Nam, Phạm Thị Chính, NXB ĐHSP- 2013

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun : TIN HỌC VĂN PHÒNG

Mã mô đun : MĐ 20

Thời gian thực hiện mô đun: 60 giờ (*LT: 20h; TH: 38h; KT: 2h*)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT CỦA MÔ ĐUN

* *Vị trí:* Mô đun chuyên môn được bố trí học sau môn học/mô-đun kỹ thuật cơ sở.

* *Tính chất*: Là mô đun chuyên môn nghề.

II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN

**** Về kiến thức*:**

Trình bày được những kiến thức cơ bản về các phần mềm văn phòng: Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Powerpoint.

Trình bày được những thao tác cơ bản cũng như nâng cao của phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word, phần mềm bảng tính Microsoft Excel, phần mềm trình diễn Microsoft Powerpoint

**** Về kỹ năng:***

Sử dụng thành thạo phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word để tạo các tài liệu đạt tiêu chuẩn văn phòng.

Sử dụng phần mềm Microsoft Excel để tính toán được các bài toán đơn giản: tính lương, chấm công, quản lý điểm, …

Sử dụng được phần mềm Microsoft Powerpoint để tạo lập các bài thuyết trình phục vụ công việc chuyên môn

In ấn được các tài liệu đã hoàn thiện.

**** Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:***

Cẩn thận, thao tác nhanh, chuẩn xác, tự giác trong học tập, đảm bảo an toàn vệ sinh công nghiệp.

III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian

TT	Nội dung	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
1	Bài 1: Kỹ thuật soạn thảo văn bản	16	4	11	1
2	Bài 2: Xử lý bảng biểu (Table)	4	1	3	
3	Bài 3: Bảo mật và In ấn	2	1	1	
4	Bài 4: Kỹ thuật xử lý bảng tính	2	1	1	
5	Bài 5: Hàm và Truy vấn dữ liệu	18	6	12	

TT	Nội dung	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
6	Bài 6: Đồ thị và In ấn	2	1	1	
7	Bài 7: Tổng quan Powerpoint	4	1	2	1
8	Bài 8: Hiệu ứng và Trình diễn	12	5	7	
	Cộng	**60**	**20**	**38**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Kỹ thuật soạn thảo văn bản Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Trình bày được các bước soạn thảo và định dạng văn bản

Soạn thảo và định dạng được văn bản theo đúng yêu cầu

Sử dụng được các đối tượng và hiệu ứng để trình bày văn bản

Sáng tạo, tích cực trong quá trình luyện tập

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 1

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	LT	LT Online	TH	LT Online	KT
1. Giới thiệu Microsoft Word	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
2. Các thao tác căn bản trên một tài liệu	**3**	1	1	2	2	
3. Soạn thảo văn bản	**4**	1	1	3	3	
4. Định dạng văn bản	**4**	1	1	3	3	
5. Chèn các đối tượng vào văn bản	**3**	0.5	0.5	2.5	2.5	
6. Kiểm tra định kỳ	**1**					1

Bài 2: Xử lý bảng biểu (Table) Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Trình bày được các thao tác với bảng biểu

Thực hiện được các thao tác tạo và hiệu chỉnh bảng biểu

Sáng tạo, tích cực trong quá trình học tập

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 2

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	**LT**	**LT Online**	**TH**	**LT Online**	**KT**
1. Chèn bảng biểu vào văn bản	**1.25**	0.25	0.25	1	1	
2. Các thao tác trên bảng biểu	**1.5**	0.5	0.5	1	1	
3. Thay đổi cấu trúc bảng biểu	**1.25**	0.25	0.25	1	1	

Bài 3: Bảo mật và in ấn Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Mô tả được các thao tác trộn văn bản

Phân tích được tầm quan trọng của việc đặt mật khẩu cho văn bản

Phát biểu được các chế độ khi in ấn văn bản

Thực hiện được thao tác trộn văn bản và đặt mật khẩu cho file văn bản

Hiệu chỉnh được văn bản trước khi in ấn và in ấn được các văn bản

Rèn luyện kỹ năng tổ chức, tự tin khi in ấn văn bản

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 3

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	**LT**	**LT Online**	**TH**	**LT Online**	**KT**
1. Bảo mật	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	
2. Trộn văn bản	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
3. In ấn văn bản	**0.5**	0.25	0.25	0.25	0.25	

Bài 4: Kỹ thuật xử lý bảng tính Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Trình bày được khái niệm về bảng tính, cách thức tổ chức làm việc của bảng tính

Thực hiện được một số thao tác với bảng tính: tạo, chỉnh sửa bảng tính, ...

Rèn luyện tư duy logic, tự tin trong công việc tạo bảng tính

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 4

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	**LT**	**LT Online**	**TH**	**LT Online**	**KT**
1. Giới thiệu	**0.5**	0.5	0.5			
2. Làm việc với bảng tính	**1.5**	0.5	0.5	1	1	

Bài 5: Hàm và truy vấn dữ liệu Thời gian: 18 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Trình bày được khái niệm về hàm và cú pháp chung của hàm trong Excel

Phát biểu được định nghĩa, cú pháp của các hàm truy vấn dữ liệu

Vận dụng được các hàm truy vấn dữ liệu để tính toán được các bài toán thực tế

Rèn luyện tính cẩn thận, đảm bảo an toàn vệ sinh công nghiệp

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 5

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	**LT**	**LT Online**	**TH**	**LT Online**	**KT**
1. Các khái niệm	**0.5**	0.5	0.5			
2. Hàm xử lý dữ liệu dạng ngày tháng, thời gian	**1.5**	0.5	0.5	1	1	
2.1. Hàm ngày tháng						
2.2. Hàm thời gian						
3. Hàm xử lý dữ liệu dạng chuỗi	**2**	1	1	1	1	
4. Hàm thống kê	**4**	1	1	3	3	
5. Hàm logic	**4**	1	1	3	3	
6. Hàm tìm kiếm và tham chiếu	**4**	1	1	3	3	
6.1. Hàm Vlookup, Hlookup						
6.2. Hàm Match, Index						
7. Nhóm hàm cơ sở dữ liệu	**2**	1	1	1	1	

Bài 6: Đồ thị và in ấn Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Trình bày được các thao tác tạo đồ thị

Phát biểu được các chế độ in ấn trong bảng tính Excel

Tạo được đồ thị dựa trên các số liệu đã có sẵn

Hiệu chỉnh được bảng tính và in ấn bảng tính

Rèn luyện tác phong công nghiệp, đảm bảo an toàn.

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 6

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	**LT**	**LT Online**	**TH**	**LT Online**	**KT**
1. Đồ thị	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
2. In ấn trong Excel	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	

Bài 7: Tổng quan Powerpoint Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Trình bày được khái niệm phần mềm trình diễn Microsoft Powerpoint

Thực hiện được các thao tác trên trình đơn

Rèn luyện kỹ năng thuyết trình, sáng tạo

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 7

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	**LT**	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	**KT**
1. Giới thiệu về Powerpoint	**0.5**	0.5	0.5			
2. Các thành phần trong bài thuyết trình	**2.5**	0.5	0.5	2	2	
3. Kiểm tra định kỳ	**1.0**					1

Bài 8: Hiệu ứng và Trình diễn Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài :

Phát biểu được cách tạo hiệu ứng cho các đối tượng và cho slide

Thực hiện trình diễn được nội dung trên các slide

Thiết kế hoàn chỉnh được bài trình diễn một cách chuyên nghiệp

Rèn luyện tính tư duy, chuyên nghiệp khi thiết kế trình diễn, tự tin khi thuyết trình

2. Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy bài 8

Nội dung	Thời gian (giờ)					
	Tổng	**LT**	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	**KT**
1. Tạo hiệu ứng cho đối tượng	**9**	3.5	3.5	5.5	5.5	

1.1. Hiệu ứng cho văn bản	***3.5***	*1.5*	*1.5*	*2*	*2*	
1.2. Sao chép hiệu ứng	***1.25***	*0.25*	*0.25*	*1*	*1*	
1.3. Sắp xếp trình tự thực thi cho hiệu ứng	***0.75***	*0.25*	*0.25*	*0.5*	*0.5*	
1.4. Hiệu ứng cho hình ảnh	***1.5***	*0.5*	*0.5*	*1*	*1*	
1.5. Hiệu ứng cho SmartArt	***1***	*0.5*	*0.5*	*0.5*	*0.5*	
1.6. Thiết lập hiệu ứng và tùy chọn cho âm thanh và đoạn phim	***1***	*0.5*	*0.5*	*0.5*	*0.5*	
2. Trình diễn slide	**3**	1.5	1.5	1.5	1.5	

IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN

Giáo trình, đề cương, giáo án, tài liệu tham khảo

Mô hình học cụ: Máy tính, máy chiếu

Câu hỏi, bài tập thực hành

TT	Điều kiện thực hiện	Nội dung thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng				
1.1	Phòng học chuyên môn	Giảng dạy tích hợp	1	Đầy đủ trang thiết bị, máy móc	
2.	Trang thiết bị máy móc				
2.1	Máy chiếu, phông chiếu	Giảng dạy	1	Sử dụng tốt	
2.2	Máy tính	Giảng dạy, thực hành	30	Cấu hình phù hợp với hiện tại	
3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu				
3.1	Bộ phần mềm Microsoft Office 2010	Cài đặt	1	Bản quyền	
3.2	Phần mềm Unikey	Cài đặt	1	Bản quyền	
3.3	Hệ điều hành Windows 7 có file ghost	Cài đặt	1	Bản quyền	
3.4	Đĩa Ghost		1	HĐ tốt	

TT	Điều kiện thực hiện	Nội dung thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
3.5	Giấy in A4	In tài liệu, bài tập, ...	1 Gram		
4	Điều kiện khác				

V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ:

1. Nội dung

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Kỹ thuật soạn thảo văn bản	- Giới thiệu được Microsoft Word - Các thao tác căn bản trên tài liệu - Soạn thảo văn bản - Định dạng văn vắn	- Đọc hiểu được nguồn gốc phát triển của Microsoft Word - Thực hiện được các thao tác trên tài liệu - Soạn thảo được văn bản theo yêu cấu - Định dạng được văn bản đã soạn thảo theo đúng quy chuẩn	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 2: Xử lý bảng biểu (Table)	- Chèn bảng biểu vào văn bản - Các thao tác trên bảng biểu	- Trình bày được và thực hiện được chèn một bảng biểu vào văn bản - Thực hiện được các thao tác trên bảng biểu như thêm, sửa, xóa cột và dòng, gộp ô…	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 3: Bảo mật và in ấn	- Bảo mật - In ấn văn bản	- Trình được các phương pháp bảo mật văn bản và thực hiện bảo	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy	

		mật được văn bản - In ấn được văn bản theo đúng yêu cầu	+ Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 4: Kỹ thuật xử lý bảng tính	- Giới thiệu - Làm việc với bảng tính	- Đọc và hiểu được sự gia đời của tính điện tử, cách thức tổ chức làm việc của bảng tính - Thực hiện được một số thao tác với bảng tính: tạo, chỉnh sửa bảng tính	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 5: Hàm và truy vấn dữ liệu	- Các khái niệm - Hàm xử lý dữ liệu dạng ngày tháng, thời gian, hàm xử lý dữ liệu dạng chuỗi, hàm thống kê, Hàm logic	- Trình bày được khái niệm về hàm và cú pháp chung của hàm trong Excel - Thực hiện được các hàm trong Excel vào bài toán cụ thể	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 6: Đồ thị và in ấn	- Đồ thị - In ấn	- Thực hiện tạo được đồ thị trong Excel theo đúng yêu cầu - Thực hiện in ấn được dữ liệu Excel ra giấy theo đúng quy chuẩn	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

Bài 7: Tổng quan Powerpoint	- Giới thiệu về Powerpoint - Các thành phần trong bài thuyết trình	- Trình bày được khái niệm, ứng dụng trong về Powerpoint - Trình bày được các thành phần cần có trong một bài thuyết trình	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 8: Hiệu ứng và Trình diễn	- Tạo hiệu ứng cho đối tượng -Trình diễn slide	- Tạo được các hiệu ứng theo đúng yêu cầu - Thao tác trình diễn được slide	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

2. Phương pháp

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học

2.3. Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔ ĐUN:

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

- Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng, trung cấp Tổng thời gian thực hiện mô đun là 60 giờ, giáo viên giảng các giờ lý thuyết và đan xen các giờ thực hành

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học, chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học nhằm đảm bảo chất lượng giảng dạy. Các bài tập thực hành được xây dựng theo nội dung của từng bài; các bài thực hành có sự gắn kết và xuyên suốt cả mô đun giảng dạy.

- Đối với người học:

Học sinh, sinh viên luyện tập theo hướng dẫn của giáo viên, đọc và nghiên cứu tài liệu làm bài tập nhóm.

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1	**Bài 1: Kỹ thuật soạn thảo văn bản**		
1.1	Giới thiệu chung về MS Word	Trực quan làm nổi bật vai trò tác dụng của MS Word trong công tác văn phòng Các thao tác cơ khởi động & thoát	*Trình bày lý thuyết*: - Giới thiệu chung về Word, những lợi ích khi dùng MS Word - Các thao tác cơ bản trên văn bản - Thiết lập cơ bản ban đầu khi bắt đầu soạn thảo - Các bước soạn thảo *Thực hành* - Thực hiện thành thạo khởi động và thoát Word - Thực hiện các thao tác trên văn bản thực tế - Cài đặt và thiết lập theo yêu cầu, luyện tập soạn thảo văn bản - Định dạng văn bản theo yêu cầu
1.2	Các thao tác căn bản trên một tài liệu	Các thành phần cơ bản trên giao diện	
1.3	Soạn thảo văn bản	Trực quan làm rõ cách cài đặt và thiết lập cơ bản Trực quan làm rõ TCVN về trình bày trang văn bản thông dụng Trình bày các bước soạn thạo văn bản thô	
1.4	Định dạng văn bản	Trực quan làm rõ các khái niệm liên quan đến đoạn văn bản Trực quan làm rõ các tab thiết lập trang văn bản, đưa ra các tiêu chuẩn thiết lập	

1.5	Chèn các đối tượng vào văn bản	Trực quan làm rõ các bước chèn Clip Art, chèn ký tự đặc biệt, ký tự đầu dòng, công thức, văn bảng dạ khung.	- Chèn các đối tượng vào văn bản theo yêu cầu
2	**Bài 2: Xử lý bảng biểu (Table)**		
2.1	Chèn bảng biểu vào văn bản	Các bước chèn bảng biểu vào văn bản	*Trình bày lý thuyết*: - Các bước trèn văn bản
2.2	Các thao tác trên bảng biểu	Trực quan các thao tác bảng biểu gộp ô, cột , dòng, chỉnh sửa độ rộng, cao của ô..	*Thực hành* - Thao tác chèn bảng biểu, các thao tác thay đổi cấu trúc bảng
2.3	Thay đổi cấu trúc bảng biểu	Trực quan làm rõ các cách thay đổi cấu trúc bảng	
3	**Bài 3: Bảo mật và in ấn**		
3.1	Bảo mật	Trực quan làm rõ ý nghĩa của việc lưu cất và bảo mật tài liệu	*Trình bày lý thuyết* - Trình bày lý do cần bảo mật dữ liệu - Việc cần thiết khi trộn văn bản *Thực hành* - Đặt mật khẩu, lưu cất dữ liệu theo trình tự - Trộn được dữ liệu theo yêu cầu - In ấn được văn bản
3.2	Trộn văn bản	Trực quan các bước trộn tài liệu	
3.3	In ấn văn bản	Làm rõ các bước thiết lập trang in, chèn Header, Footer và in tài liệu	
4	**Bài 4: Kỹ thuật xử lý bảng tính**		
4.1	Giới thiệu	Trực quan so sánh sự khác nhau giữa giao diện word & Excel	*Trình bày lý thuyết* - Khác biệt word & Excel *Thực hành* - Các thao tác cơ bản trên bảng tính
4.2	Làm việc với bảng tính	Trực quan các thao tác cơ bản làm việc với bảng tính	
5	**Bài 5: Hàm và truy vấn dữ liệu**		
5.1	Các khái niệm	Khái niệm hàm	*Trình bày lý thuyết* - Khái niệm hàm
5.2	Hàm xử lý dữ liệu dạng ngày tháng, thời gian		

5.3	Hàm xử lý dữ liệu dạng chuỗi	Trình bày cú pháp, ý nghĩa, công dụng của hàm	- Cú pháp công dụng hàng *Thực hành* - Vận dụng các hàm vào bài toán thực tế
5.4	Hàm thống kê		
5.5	Hàm logic		
5.6	Hàm tìm kiếm và tham chiếu		
5.7	Nhóm hàm cơ sở dữ liệu		
6	**Bài 6: Đồ thị và in ấn**		
6.1	Đồ thị	Dùng trực quan làm nổi bật khái niệm Dùng trực quan làm nổi bật các bước vẽ đồ thị	*Trình bày lý thuyết* - Khái niệm đồ thị - Các bước thực hiện vẽ đồ thị *Thực hành* - In ấn được Excel theo yêu cầu
6.2	In ấn trong Excel	Trực quan các bước in ấn trong Excel	
7	**Bài 7: Tổng quan Powerpoint**		
7.1	Giới thiệu về Powerpoint	Giới thiệu Power Point	*Trình bày lý thuyết* - Giới thiệu Power Point - Ý nghĩa các thành phần trong bài thuyết trình *Thực hành* - Khởi động trương trình Power Point - Chèn các đối tượng cơ bản vào slide trắng Text, Picture, Sound
7.2	Các thành phần trong bài thuyết trình	Trực quan các thành phần cần có trong bài thuyết trình	
8	**Bài 8: Hiệu ứng và Trình diễn**		
8.1	Tạo hiệu ứng cho đối tượng	Trực quan các bước tạo hiệu ứng cho đối tượng	*Trình bày lý thuyết* - Các bước tạo hiệu ứng cho đối tượng - Thuyết trình ý nghĩa từng hiệu ứng *Thực hành* - Tạo các hiệu ứng theo yêu cầu thực tế - Trình diễn được slide
8.2	Trình diễn slide	Trực quan các bước trình diễn sile	

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Tạo bản word, các thao tác trên word

- Tạo bảng tính Excel, các hàm tính toán áp dụng vào thực thế cho mỗi bài toán

- Tạo bản trình diễn, các đối tượng chèn vào bài trình diễn, tạo được hiệu ứng theo yêu cầu

4. Tài liệu tham khảo:

Website:

[1]. http://tinhocvanphong.edu.vn/tai-lieu-thanh-vien/word/giao-trinh-word-2010-tu-co-ban-den-nang-cao/

[2]. http://thuthuat.lamthenao.com.vn/thu-thuat-van-phong/giao-trinh-tin-hoc-can-ban-microsoft-office-word-2010.html

[3]. http://vforum.vn/diendan/showthread.php?5664-Giao-trinh-hoc-Excel-2010-Tieng-Viet-Mediafire

[4].http://www.ketoan7e.com/2013/12/giao-trinh-huong-dan-su-dung-office-2010-word-excel-powerpoint-outlook-cua-microsoft-bang-tieng-viet.html

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên mô đun: NGUYÊN LÝ TẠO HÌNH

Mã số mô đun: MĐ 68

Thời gian môn học: 60 giờ; (Lý thuyết: 18 giờ; Thực hành: 40 giờ; kiểm tra: 2giờ)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔN HỌC:

Vị trí của môn học: Môn học được bố trí sau khi người học học xong các môn học chung và trước các môn học và mô đun nghề bắt buộc.

Tính chất của môn học: Là môn học chuyên ngành bắt buộc

II. MỤC TIÊU MÔN HỌC:

- *Kiến thức:*

Trình bày được vai trò của thị giác trong thiết kế đồ họa

Phát biểu được các đặc điểm của cảm quan thị giác

Trình bày được các loại tỷ lệ

Trang bị cho người học các kiến thức cơ sở về tạo hình, khối, nét, điểm, cạnh, góc.

- *Kỹ năng*

Rèn luyện kĩ năng tạo hình.

Áp dụng các điểm, nét, diện trong xử lý đồ họa

Vận dụng được tương tự và tương phản trong thiết kế đồ họa;

- *Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

III. NỘI DUNG MÔN HỌC:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Nội dung	Thời gian			
		Tổng	**LT**	**TH**	**KT**
1	Bài 1: Vai trò và đặc điểm của thị giác trong thiết kế đồ họa	16	4	12	
2	Bài 2: Tỷ lệ	16	4	11	1
3	Bài 3: Tương phản và tương tự	12	4	8	
4	Bài 4: Điểm, nét và diện	16	6	9	1
	Cộng	**60**	**18**	**40**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Vai trò và đặc điểm của thị giác trong thiết kế đồ họa Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được vai trò của thị giác trong thiết kế đồ họa

Phát biểu được cấu trúc ẩn của thị giác trên mặt phẳng

Trình bày trường nhìn của mắt, hình dạng thị giác, chuyển động thị giác

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT Online	TH	TH Online	
1	Vai trò của thị giác trong thiết kế đồ họa	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
2	Lực thị giác	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
3	Cường độ lực thị giác	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
4	Cấu trúc ẩn của thị giác trên mặt phẳng	**1**	0.5	0.5	0.5	0.25	
5	Trường nhìn của mắt	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
6	Cân giác	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
7	Hình dạng thị giác	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
8	Chuyển động thị giác	**1**	0.5	0.5	0.5	0.5	
	Cộng	**8**	**4**	**4**	**4**	**4**	

Bài 2: Tỷ lệ Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được các loại tỷ lệ, tỷ lệ nhịp điệu trong thiên nhiên

Phát biểu được nhịp điệu trong thiết kế đồ họa

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT Online	TH	TH Online	
1	Tỷ lệ nhịp điệu trong thiên nhiên	**4**	1	1	3	1	
2	Các loại tỷ lệ	**4**	1	1	3	1	
3	Nhịp điệu	**4**	1	1	2	1	
4	Kiểm tra định kỳ						**1**
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**8**	**3**	**1**

Bài 3: Tương phản và tương tự Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày được ý nghĩa của tương tự và tương phản trong thiết kế đồ họa;

Vận dụng được tương tự và tương phản trong thiết kế đồ họa;

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT Online	TH	TH Online	
1	Tương phản	**8**	6	4	2		
2	Tương tự	**4**	3	2	1		
	Cộng	**12**	**9**	**6**	**3**	**0**	

Bài 4: Điểm, nét và diện Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của chương:

Trình bày kiến thức cơ sở về xử lý với điểm, đường, cạnh và khối.

Áp dụng các điểm, nét, diện trong xử lý đồ họa

Nghiêm túc, tỉ mỉ, rèn luyện tư duy sáng tạo trong quá trình học và làm bài tập

2. Nội dung chương:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT Online	TH	TH Online	
1	Điểm, nét, diện trong tạo hình	**4**	3	1	1	0.5	
2	Hiệu quả rung	**4**	3	1	1	0.5	
3	Hiệu quả ảo	**3**	2	1	1	0.5	
4	Nét	**2**	1	1	1	0.5	
5	Hình phẳng	**2**	1	1	1	0.5	
6	Kiểm tra định kỳ	**1**					**1**
	Cộng	**16**	**10**	**3**	**5**	**2.5**	**1**

*Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành*.

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Lớp học/phòng học lý thuyết.	Giảng dạy	1	
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu/phông chiếu	Giảng dạy	1	Sử dụng tốt
2.2	Máy tính	Giảng dạy	1	Cấu hình phù hợp với hiện tại
3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Giấy in A4	In tài liệu học tập và bài tập	1 Gram	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Nội dung	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Vai trò và đặc điểm của thị giác trong thiết kế đồ họa	- Vai trò của thị giác trong thiết kế đồ họa - Cường độ lực thị giác - Cấu trúc ẩn của thị giác trên mặt phẳng - Trường nhìn của mắt - Cân giác - Hình dạng thị giác - Chuyển động thị giác	- Trình bày được vai trò của thị giác trong thiết kế đồ họa - Phát biểu được cấu trúc ẩn của thị giác trên mặt phẳng - Trình bày trường nhìn của mắt, hình dạng thị giác, chuyển động thị giác	- Hình thành tư duy khoa học, phát triển năng lực làm việc cá nhân, theo nhóm - Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi - Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 2: Tỷ lệ	- Tỷ lệ nhịp điệu trong thiên nhiên - Các loại tỷ lệ - Nhịp điệu	- Trình bày được các loại tỷ lệ, tỷ lệ nhịp điệu trong thiên nhiên - Phát biểu được nhịp điệu trong thiết kế đồ họa		
Bài 3: Tương phản và tương tự	- Tương phản - Tương tự	- Trình bày được ý nghĩa của tương tự và tương phản trong thiết kế đồ họa; - Vận dụng được tương tự và tương phản trong thiết kế đồ họa;		
Bài 4: Điểm, nét và diện	- Điểm, nét, diện trong tạo hình - Hiệu quả dung - hiệu quả ảo - nét - hình phẳng	- Trình bày kiến thức cơ sở về xử lý với điểm, đường, cạnh và khối. - Áp dụng các điểm, nét, diện trong xử lý đồ họa		

1.1. Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Ở từng phần nội dung kiến thức và bài tập

1.2. thi kết thúc môn học

a. Dạng thức đề thi kết thúc môn học:

- Với đề thi chỉ có phần kiến thức:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng.....câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm hoặc câu hỏi tự luận

- Với đề thi tích hợp phần kiến thức và bài tập (kỹ năng):

Nội dung phần kiến thức phải liên quan đến nội dung phần bài tập (kỹ năng) và lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng.....câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề (tùy theo số tín chỉ)

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, hồ sơ học tập, bài kiểm tra, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, hồ sơ học tập, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc

- Bài thi kết thúc môn học được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. HƯỚNG DẪN CHƯƠNG TRÌNH:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

- Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho sinh viên Cao đẳng và trung cấp

- Tổng thời gian thực hiện môn học là 60 giờ, giáo viên giảng các giờ lý thuyết và đan xen các giờ bài tập.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	Bài 1: Vai trò và đặc điểm của thị giác trong thiết kế đồ họa		
1	Vai trò của thị giác trong thiết kế đồ họa	- Khái niệm thị giác - Vai trò của thị giác	<u>Lý thuyết</u>: - Trình bày được vai trò của thị giác trong thiết kế đồ họa - Phát biểu được cấu trúc ẩn của thị giác trên mặt phẳng - Trình bày trường nhìn của mắt, hình dạng thị giác, chuyển động thị giác
2	Lực thị giác	- Khái niệm - Ví dụ	
3	Cường độ lực thị giác	- Khái niệm - phân loại cường độ	
4	Cấu trúc ẩn của thị giác trên mặt phẳng	- Cấu trúc - Ứng dụng	
5	Trường nhìn của mắt	- Khái niệm - Đặc điểm	
6	Cân giác	- Khái niệm - Đặc điểm	
7	Hình dạng thị giác	- Khái niệm - Đặc điểm	
8	Chuyển động thị giác	- Khái niệm - Đặc điểm	
2.	Bài 2: Tỷ lệ		
1	Tỷ lệ nhịp điệu trong thiên nhiên		<u>Lý thuyết</u>: - Trình bày được các loại tỷ lệ, tỷ lệ nhịp điệu trong thiên nhiên - Phát biểu được nhịp điệu trong thiết kế đồ họa
2	Các loại tỷ lệ		
3	Nhịp điệu		
3.	Bài 3: Tương phản và tương tự		

1	Tương phản	- Khái niệm - Ý nghĩa	Lý thuyết: - Trình bày được ý nghĩa của tương tự và tương phản trong thiết kế đồ họa; - Vận dụng được tương tự và tương phản trong thiết kế đồ họa;
2	Tương tự	- Khái niệm - Ý nghĩa	
4.	Bài 4: Điểm, nét và diện		
1	Điểm, nét, diện trong tạo hình	- Khái niệm - Đặc điểm	Lý thuyết: - Trình bày kiến thức cơ sở về xử lý với điểm, đường, cạnh và khối. - Áp dụng các điểm, nét, diện trong xử lý đồ họa
2	Hiệu quả rung	- Khái niệm - Đặc điểm	
3	Hiệu quả ảo	- Khái niệm - Đặc điểm	
4	Nét	- Khái niệm - Đặc điểm	
5	Hình phẳng	- Khái niệm - Đặc điểm	

3. Những trọng tâm chương trình cần chú ý:

- Kiến thức về tạo hình;
- Các tỷ lệ trong thiết kế đồ họa
- Cấu trúc các hình khối
- Ứng dụng trong tạo hình và thiết kế

4. Tài liệu cần tham khảo:

- Nguyễn Luận, Design thị giác, NXB. Mỹ thuật Hà Nội, 1990
- Đặng Đức Quang, Cơ sở tạo hình kiến trúc, NXB. Xây dựng Hà Nội 1999
- Robert E. Stinson, Philip R. Wigg, Robert O. Bone, David L.. Cayton, Otto G. Ocvirk, Art Fundamentals: Theory and Practice, NXB. McGraw-Hill, 1997

CHƯƠNG TRÌNH MÔĐUN

Tên mô đun: PHOTOSHOP

Mã mô đun: MĐ 17

Thời gian thực hiện môđun: 60 giờ; (LT: 16 giờ; TH: 42 giờ**,** KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Môđun được bố trí sau khi học xong các môn học, môđun: Tin học, Tin học văn phòng, Internet, ...

- Tính chất: Mô đun Photoshop là mô đun bắt buộc

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

Trình bày được đặc điểm môi trường làm việc của phần mềm Photoshop;

Mô tả được về các chế độ màu thường sử dụng trong quá trình xử lý ảnh;

Trình bày được chức năng các công cụ cơ bản và nhóm bộ lọc trong Photoshop;

Trình bày được các kỹ thuật tách ghép hình ảnh, điều chỉnh màu sắc

Trình bày được các kỹ thuật tạo mặt nạ, tạo các hiệu ứng đặc biệt cho ảnh;

- Kỹ năng:

Sử dụng thành thạo một số công cụ và nhóm bộ lọc trong trong việc tạo lớp, chỉnh sửa ảnh, chèn được chữ nghệ thuật vào trong bức ảnh;

Tạo được hiệu ứng cho bức ảnh, lồng ghép khung ảnh nghệ thuật;

Xuất ảnh với nhiều định dạng khác nhau; In ảnh với màu sắc trung thực;

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Có phẩm chất đạo đức, kỷ luật tốt, tích cực học hỏi nâng cao trình độ.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	LT	TH	KT
1	Bài 1: Làm quen với môi trường làm việc của Photoshop	2	1	1	
2	Bài 2: Các lệnh xử lý vùng chọn	10	3	7	
3	Bài 3: Làm việc với Layer	8	2	6	
4	Bài 4: Văn bản trên Photoshop	8	2	5	1
5	Bài 5: Quản lý vùng chọn	8	2	6	
6	Bài 6: Điều chỉnh hình ảnh	8	2	6	

7	Bài 7: Các kỹ thuật nâng cao	8	2	6	
8	Bài 8: Làm việc với các kênh màu	8	2	5	1
	Cộng	**60**	**16**	**42**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Làm quen với môi trường làm việc của Photoshop Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các khái niệm cơ bản trong Photoshop;

Mô tả được môi trường làm việc của PhotoShop;

Trình bày được giao diện chương trình

Kể được tên các thanh công cụ trong Photoshop;

Cài đặt được phần mềm PhotoShop;

Sử dụng được các công cụ thông dụng trong Photoshop;

Làm biến dạng được hình ảnh tùy ý

Rèn luyện tính chính xác, sáng tạo, linh hoạt.

3. **Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 1:**

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các khái niệm trong PhotoShop	0.5	0.5	0.5			
2	Giao diện chương trình	0.7	0.2	0.2	0.5	0.5	
3	Các công cụ thường dùng	0.8	0.3	0.3	0.5	0.5	
4	**Cộng**	**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	

Bài 2: Các lệnh xử lý vùng chọn Thời gian 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được chức năng các lệnh xử lý vùng chọn;

Trình bày được các phương pháp tô màu;

Chọn được vùng tùy ý;

Sử dụng thành thạo các thao tác trên vùng chọn;

Tô được màu tiền cảnh và màu hậu cảnh;

Rèn luyện tính chính xác, cẩn thận, linh hoạt, sáng tạo.

2. **Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 2:**

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Lệnh thao tác vùng chọn	6	2	2	4	4	
2	Tô màu cho đối tượng	4	1	1	3	3	
3	**Cộng**	**10**	**3**	**3**	**7**	**7**	

Bài 3: Làm việc với Layer **Thời gian 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các chế độ hòa trộn thường dùng;

Trình bày được chức năng bộ công cụ tô vẽ;

Thao tác thành thạo trên lớp;

Sử dụng được các chế độ hòa trộn;

Sử dụng thành thạo bộ công cụ tô vẽ;

Sử dụng thành thạo bảng màu;

Có được tính cẩn thận, linh hoạt, sáng tạo, óc thẩm mỹ.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Sử dụng các lệnh trên layer	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2	Các chế độ hoà trộn	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
3	Các công cụ tô vẽ	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
4	Làm việc trên bảng màu	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**6**	**6**	

Bài 4: Văn bản trên Photoshop **Thời gian 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Gõ được chữ tiếng Việt có dấu trên Photoshop;

Chỉnh sửa chữ với hình dạng và kích thước bất kỳ;

Tạo chữ với đường dẫn tùy ý;

Rèn luyện tính sáng tạo, thẩm mỹ.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 4:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1.	Tạo văn bản	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.	Văn bản với công cụ Path	3.5	1	1	2.5	2.5	
3.	Bộ công cụ Shape Tool	2.5	0.5	0.5	1	1	1
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**5**	**5**	**1**

Bài 5: **Quản lý vùng chọn** **Thời gian 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các chế độ hiển thị hình ảnh trong môi trường Photoshop;

Trình bày được các lệnh điều chỉnh màu sắc;

Xem ảnh với chế độ bất kỳ;

Điều chỉnh màu sắc tùy ý;

Có được tính sáng tạo, thẩm mỹ, cách tổ chức khoa học.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 5:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1.	Các chế độ hiển thị ảnh	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
2.	Quản lý vùng chọn	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
3.	Điều chỉnh màu sắc	5	1	1	4	4	
4.	**Cộng**	**8**	**2**	**2**	**6**	**6**	

Bài 6: Điều chỉnh hình ảnh **Thời gian 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các chế độ màu được sử dụng trong Photoshop;

Trình bày được chức năng của các bộ lọc trong Photoshop;

Thay đổi được chế độ màu bất kỳ;

Tách, ghép được hình ảnh;

Sử dụng thành thạo các bộ lọc;

Có được tính sáng tạo, thẩm mỹ, linh hoạt, cách tổ chức khoa học.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 6:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các chế độ màu	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
2	Điều chỉnh hình ảnh	3	0.5	0.5	2.5	2.5	
3	Các bộ lọc	4	1	1	3	3	
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**6**	**6**	

Bài 7: **Các kỹ thuật nâng cao** **Thời gian 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các kỹ thuật mặt nạ trong Photoshop;

Sử dụng được các lớp có sẵn, lớp điều chỉnh;

Tạo và sử dụng mặt nạ thành thạo;

Có được tính sáng tạo, thẩm mỹ.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 7:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1.	Layer Style	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.	Layer điều chỉnh, Layer tô màu	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
3.	Sử dụng mặt nạ	4	1	1	3	3	
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**6**	**6**	

Bài 8: Làm việc với các kênh màu **Thời gian 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trộn được các kênh màu;

Xuất ảnh với các định dạng khác nhau;

In ảnh trong môi trường Photoshop;

Chính xác, cẩn thận.

1. **Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 8:**

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các kênh màu	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2	Tương quan giữa chế độ màu và kênh	2	0.5	0.5	0.5	0.5	1
3	Các lệnh trộn kênh	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
4	Xuất ảnh và in ấn	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**5**	**5**	**1**

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học	1	Sạch sẽ, ngăn nắp, gọn gàng, đầy đủ ánh sáng. Diện tích phòng đáp ứng tối thiểu cho 18 HSSV	
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	19	Cấu hình đáp ứng yêu cầu phần mềm PhotoShop CS6	
2.2	Máy chiếu	1	Trình chiếu hình ảnh rõ nét	
2.3	Máy in màu	1	Màu sắc đáp ứng yêu cầu thiết kế	

3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Hồ sơ giảng dạy	1		
3.2	Giấy in ảnh	1Gam		
3.2	Mực in màu	1 bộ		
4.	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Làm quen với môi trường làm việc của Photoshop	Các khái niệm Giao diện chương trình Công cụ thường dùng	Trình bày được các khái niệm cơ bản trong PhotoShop Trình bày được các thành phần cơ bản trên giao diện Trình bày và sử dụng được các chức năng của bộ công cụ cơ bản	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 2: Các lệnh xử lý vùng chọn	Các lệnh thao tác với vùng chọn Tô màu cho đối tượng	Sử dụng thành thạo công cụ tạo vùng chọn Thêm bớt được vùng chọn Copy, cut, Delete, Paste Tô màu tiền cảnh, hậu cảnh của đối tượng Phân biệt Fill và Stroke	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 3: Làm việc với Layer	Sử dụng các lệnh trên Layer Chế độ hòa trộn Công cụ tô vẽ	Sử dụng thành thạo các lệnh trên Layer Sử dụngt hành thạo các chế độ hòa trộn	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường	

		Sử dụng thành thạo các công cụ tô vẽ	và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 4: Văn bản trên Photoshop	Tạo văn bản Văn bản với công cụ Path Công cụ Shape Tool	Tạo được văn bản theo yêu cầu Tạo được văn bản theo đường dẫn	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 5: Quản lý vùng chọn	Chế độ hiển thị ảnh Xử lý vùng chọn Điều chỉnh màu sắc	Phân biệt được chế độ hiển thị ảnh Thao tác được với vùng chọn Chọn màu theo mẫu	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 6: Điều chỉnh hình ảnh	Các chế độ màu Điều chỉnh hình ảnh Bộ lọc	Phân biệt được các chế độ màu Áp dụng được bộ lọc cho bức ảnh	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường	

			và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 7: Các kỹ thuật nâng cao	Layer Style Mặt nạ	Áp dụng được các Layer Style Tạo được mặt nạ cho ảnh	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 8: Làm việc với các kênh màu	Kênh màu In ấn	In được ảnh trên máy in	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	

1.1 Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Mô đun này cần tối thiểu 1 điểm kiểm tra thường xuyên, 2 điểm kiểm tra định kỳ và 01 điểm thi kết thúc.

1.2 Thi kết thúc mô-đun

a. Dạng thức đề thi kết thúc mô-đun: gồm 02 phần thi

- Phần kiến thức:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng 60 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi vấn đáp

- Phần kỹ năng: Đánh giá kỹ năng qua sản phẩm hoặc kỹ năng thực hành.

b. Số lượng đề thi: 05 đề thực hành

2. Phương pháp:

2.1 Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có từ 1 điểm kiểm tra thường xuyên trở lên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun PhotoShop được sử dụng để giảng dạy cho HSSV khoa Công nghệ thông tin. Tổng thời gian thực hiện mô đun là 60 giờ, giảng viên giảng các tiết lý thuyết kết hợp với thực hành đan xen.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên: Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

- Đối với người học: Sử dụng tài liệu giáo trình trong quá trình học tập tại nhà và trên lớp. Kết hợp lý thuyết với thực hành và thảo luận nhóm

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1	Bài 1: Làm quen với môi trường làm việc của Photoshop		
1.1	Các khái niệm trong PhotoShop	- Điểm ảnh - Ảnh Vector - Ảnh Bitmap - Layer	- Trình chiếu, thuyết trình
1.2	Giao diện chương trình	- Cài đặt, khởi động và thoát chương trình - Giao diện chương trình - Làm việc với Menu	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
1.3	Các công cụ thường dùng	- Chức năng của các công cụ và phím tắt - Các thao tác di chuyển và phóng ảnh - Các thao tác xoay ảnh	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
2	Bài 2: Các lệnh xử lý vùng chọn		
2.1	Lệnh thao tác vùng chọn	- Khái niệm vùng chọn - Tạo vùng chọn - Thêm/Bớt vùng chọn - Giữ lại phần giao nhau của hai vùng chọn - Di chuyển vùng chọn - Copy/Cut/Paste - Xóa vùng chọn - Lệnh Select All - Đảo ngược vùng chọn - Hủy vùng chọn - Lệnh Reselect	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
2.2	Tô màu cho đối tượng	- Công cụ - Tô màu tiền cảnh - Tô màu hậu cảnh	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
3	Bài 3: Làm việc với Layer		

3.1	Sử dụng các lệnh trên layer	- Tạo mới layer - Sắp xếp các layer - Xóa layer - Copy/Cut/Paste	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
3.2	Các chế độ hoà trộn	- Khái niệm chế độ hòa trộn - Nhóm chế độ hòa trộn - Sử dụng chế độ hòa trộn	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
3.3	Các công cụ tô, vẽ	- Chức năng của công cụ - Cách sử dụng công cụ tô, vẽ	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
3.4	Làm việc trên bảng màu	- Mở bảng màu - Tạo bảng màu - Cách sử dụng	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
4	Bài 4: Văn bản trên Photoshop		
4.1	Tạo văn bản	- Khái niệm văn bản - Cách tạo, chỉnh sửa văn bản	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
4.2	Văn bản với công cụ Path	- Giới thiệu về nhóm công cụ Pen Tool - Cách sử dụng công cụ Pen Tool - Nhóm lệnh về Path - Tạo văn bản theo đường Path	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
4.3	Bộ công cụ Shape Tool	- Chức năng bộ công cụ Shape Tool - Cách sử dụng Shape Tool	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
5	Bài 5: Quản lý vùng chọn		
5.1	Các chế độ hiển thị ảnh	- Chế độ Standard Screen Mode - Chế độ Full Screen Mode with Menu Bar	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu

		- Chế độ Full Screen Mode	- HSSV thực hành tại vị trí
5.2	Quản lý vùng chọn	- Lệnh Color range - Các lệnh Modify - Lệnh Grow - Lệnh Similar - Lệnh Transform Selection - Lệnh Save Selection - Tải vùng chọn đã lưu	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
5.3	Điều chỉnh màu sắc	- Khái niệm cơ bản về điều chỉnh màu sắc - Cách sử dụng màu sắc	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
6	Bài 6: Điều chỉnh hình ảnh		
6.1	Các chế độ màu	Mô hình màu sắc	Trình chiếu, Thuyết trình
6.2	Điều chỉnh hình ảnh	Cách sử dụng lệnh với hình ảnh	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
6.3	Các bộ lọc	- Khái niệm về bộ lọc - Chức năng của bộ lọc - Cách sử dụng bộ lọc	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
7	Bài 7: Các kỹ thuật nâng cao		
7.1	Layer Style	Khái niệm Layer Style Cách sử dụng Layer Style	- Trình chiếu, thuyết trình
7.2	Layer điều chỉnh, Layer tô màu	Ứng dụng layer Style vào bài tập thực tế	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
7.3	Sử dụng mặt nạ	- Khái niệm mặt nạ - Cách tạo mặt nạ - Ứng dụng mặt nạ vào bài tập thực tế	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí

8	Bài 8: Làm việc với các kênh màu		
8.1	Các kênh màu	Hệ màu trong Photoshop: Bitmap. ... Hệ màu Grayscale. ... Hệ màu Doutone Color. ... Hệ màu trong photoshop cho hình ảnh 8 bit với 256 màu sắc – Indexed Color. ... Hệ màu RBG Color. ... Hệ màu CMYK trong photoshop. ... Hệ màu Lab Color. ... Hệ màu Multichannel Color.	Trình chiếu, thuyết trình
8.2	Các lệnh trộn kênh	- Chế độ hòa trộn - Cách sử dụng	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí
8.3	Xuất ảnh và in ấn	- Xuất file - In file	- Trình chiếu, thuyết trình - Thực hiện thao tác mẫu - HSSV thực hành tại vị trí

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Các thao tác di chuyển và phóng ảnh;

Các công cụ thường dùng;

Các lệnh xử lý vùng chọn;

Làm việc trên Layer;

Làm việc trên bảng màu;

Tạo văn bản;

Các chế độ màu;

Các bộ lọc;

Sử dụng mặt nạ;

Kênh màu và in ấn.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Tự học thiết kế đồ họa trên PhotoShop CS6, Nguyễn Đức Hiếu, NXB Hồng Đức.

[2]. Tự học Adobe PhotoShop CS5, Nhật Minh, Hà Thanh, NXB Hồng Đức.

[3]. Giáo trình xử lý ảnh CC-CS6-CS5, KS.Phạm Quang Huy, NXB Thanh Niên.

[4]. 25 bài thực hành PhotoShop CC, Phạm Quang Huy, Phạm Quang Hiển, NXB Thanh niên

[5]. Xử Lý Ảnh Kỹ Thuật Số Với Photoshop CS2, Nxb Lao động, 2009;

[6]. Nguyễn Thị Minh Hằng, Trần Văn Tài, Giáo Trình Photoshop, Nxb Đại Học Quốc Gia TP.HCM, 2008;

[6]. Nguyễn Việt Dũng, Adobe Photoshop CS & ImageReady - Tập 1,2, Nxb Thống kê, 2005;

[7]. Đinh Thiện, Thực hành xử lý ảnh với Photoshop CS1 và CS2, Nxb Thanh niên, 2005.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA VỚI ADOBE ILLUSTRATOR

Mã mô đun: MĐ 37

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT: 17 giờ; TH: 41 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Năng lực này bố trí giảng dạy sau khi học xong các mô-đun kỹ thuật cơ sở và môn thiết kế đồ họa ....

- Tính chất: Là mô đun bắt buộc trong chương trình đào tạo.

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

Liệt kê được chức năng của các công cụ vẽ;

Mô tả được các cách sử dụng công cụ vẽ để tạo được ảnh vector, quy trình in ấn với các màu sắc riêng biệt;

Trình bày được các phương pháp tạo ra các hình ảnh độc đáo và sinh động.

- Kỹ năng:

Thực hiện được sử dụng các công cụ vẽ tạo được các đối tượng vector;

Tạo ra được các hình ảnh độc đáo và sinh động qua các bài tập ứng dụng;

In ấn được hình ảnh, đối tượng với các màu sắc riêng biệt

- *Năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

Tuân thủ các quy tắc an toàn

Nghiêm túc thực hiện đúng các qui định về học tập tại cơ sở.

Hoàn thiện tốt các yêu cầu được giao trong quá trình học tập và thực tế.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng	**LT**	**TH**	**KT**
1	Bài 1: Giao diện làm việc	**4**	2	2	
2	Bài 2: Làm việc với File	**4**	2	2	
3	Bài 3: Vẽ, chỉnh sửa các đường và hình dạng	**12**	2	9	1
4	Bài 4: Làm việc với các vùng chọn	**12**	2	10	
5	Bài 5: Layer	**8**	2	6	
6	Bài 6: Màu sắc trong Illustrator	**8**	2	6	
7	Bài 7: Tạo các kiểu hòa trộn	**8**	3	4	1

8	Bài 8: Clipping Mask và đường Path phức hợp	**4**	2	2	
	Cộng	**60**	**18**	**40**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Giao diện làm việc *Thời gian: 4 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được đặc điểm, cách tổ chức và bố trí không gian làm việc, các tùy biến trang làm việc, các panel và trình tự cài đặt phần mềm Adobe Illustrator.

Cài đặt được Adobe Illustrator, tùy biến được giao diện làm việc của Adobe Illustrator.

Có thái độ làm việc cẩn thận, khoa học, chính xác.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 1:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Không gian làm việc	**2.0**	1.0	1.0	1.0		
2	Panel Tools	**1.0**	0.5	0.5	0.5		
3	Preferences và Presets	**1.0**	0.5	0.5	0.5		
	Cộng	**4**	**2.0**		**2.0**		

Bài 2: Làm việc với File *Thời gian: 4 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cách tạo các tài liệu, làm việc với template và lưu các project.

Thiết lập được trang tài liệu, sử dụng được các template, và lưu các dự án theo đúng yêu cầu.

Có thái độ làm việc chủ động, tích cực và sáng tạo.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 2:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng (1+2+3)	**LT**		**TH**		**KT (3)**
			LT (1)	**LT - Online**	**TH (2)**	**TH - Online**	
1	Các thao tác với tài liệu	**2.0**	1.0	1.0	1.0		
2	Thêm ảnh vào Illustrator	**1.0**	0.5	0.5	0.5		

3	Workspace	**1.0**	0.5	0.5	0.5		
	Cộng	**4**	**2**		**2**		

Bài 3: Vẽ, chỉnh sửa các đường và hình dạng *Thời gian: 12 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cách tạo các đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng của đối tượng.

Tạo được các đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa được hình dạng cho các đối tượng.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, sáng tạo, có ý thức trong học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng (1+2+3)	**LT**		**TH**		**KT (3)**
			LT (1)	**LT - Online**	**TH (2)**	**TH - Online**	
1	Công cụ Shape	**3.0**	1.0	1.0	2.0		
2	Công cụ Line Segment	**3.0**	1.0	1.0	2.0		
3	Chỉnh sửa các đường và hình dạng	**3.0**	1.0	1.0	2.0		
4	Các công cụ cắt	**2.0**	1.0	1.0	1.0		
5	Kiểm tra định kỳ	**1.0**					1.0
	Cộng	**12**	**4**		**7**		**1**

Bài 4: Làm việc với các vùng chọn *Thời gian: 12 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cách chọn đối tượng hoặc một phần đối tượng để biên tập.

Thực hiện biên tập được đối tượng theo đúng yêu cầu.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, sáng tạo, có ý thức trong học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 4:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng (1+2+3)	**LT**		**TH**		**KT (3)**
			LT (1)	**LT - Online**	**TH (2)**	**TH - Online**	
1	Công cụ Selection	**2.0**	0.5	0.5	1.5		

2	Công cụ Direct Selection	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
3	Công cụ Group Selection	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
4	Công cụ Magic wand	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
5	Công cụ Lasso	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
6	Công cụ Eyedropper	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
	Cộng	**12**	**3**		**9**		

Bài 5: Layer *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày một số phương pháp tạo layer, tổ chức đối tượng và tạo được layer khuôn mẫu trong Illustrator.

Tạo được layer, tổ chức đối tượng và layer khuôn mẫu theo yêu cầu kỹ thuật.

Có thái độ làm việc nghiêm túc, tỉ mỉ, cẩn thận.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 5:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng (1+2+3)	**LT**		**TH**		**KT (3)**
			LT (1)	**LT - Online**	**TH (2)**	**TH - Online**	
1	Tìm hiểu các Layer	**1.5**	0.5	0.5	1.0		
2	Sử dụng Panel Layers	**2.5**	0.5	0.5	2.0		
3	Tạo một Layer khuôn mẫu	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
4	Tổ chức lại các Layer	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
	Cộng	**8**	**2**		**6**		

Bài 6: Màu sắc trong Illustrator *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày các cách trang trí cho các đối tượng trong Illustrator.

Trang trí sinh động cho các hình minh họa và kiểu thiết kế.

Có thái độ nghiêm túc, khoa học, sáng tạo.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 6:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Panel Color	**2.5**	0.5	0.5	2.0		
2	Color picker	**1.5**	0.5	0.5	1.0		
3	Panel Color Guide	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
4	Panel Swatches	**2.0**	0.5	0.5	1.5		
	Cộng	**8**	**2**		**6**		

Bài 7: Tạo các kiểu hòa trộn *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày một số phương pháp hòa trộn giữa các đối tượng trong Illustrator.

Sử dụng được các phương pháp hòa trộn tạo các hình dạng độc đáo theo yêu cầu.

Có thái độ làm việc nghiêm túc, tỉ mỉ, cẩn thận.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 7:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Tạo các Blend	**2.5**	1.0	1.0	1.5		
2	Các tùy chọn Blend	**1.5**	0.5	0.5	1.0		
3	Biên tập các kiểu hòa trộn	**1.0**	0.5	0.5	0.5		
4	Các tùy chọn menu Blend	**2.0**	1.0	1.0	1.0		
5	Kiểm tra định kỳ	**1.0**					1.0
	Cộng	**8**	**3**		**4**		**1**

Bài 2: Clipping Mask và đường Path phức hợp *Thời gian: 4 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày các cách tạo mặt nạ xén và các đường path phức hợp trong Illustrator.

Tạo được mặt nạ xén và đường path phức hợp theo yêu cầu.

Có thái độ nghiêm túc, khoa học, sáng tạo.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 8:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Các mặt nạ xén	**2.0**	1.0	1.0	1.0		
2	Các đường path phức hợp	**2.0**	1.0	1.0	1.0		
	Cộng	**4**	**2**		**2**		

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	19	Cài hệ điều hành Win 7 trở lên	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	USB chứa phần mềm	25	Chứa đầy đủ bộ cài đặt các phần mềm sử dụng trong Modul	
3.2	Tài liệu học tập	19	Đủ	
3.3	Bài thực hành	19	Đủ	
4	Điều kiện khác			
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Giao diện làm việc	- Đặc điểm, cách tổ chức và bố trí không gian làm việc, các tùy biến trang làm việc, các panel và trình tự cài đặt phần mềm Adobe Illustrator. - Cài đặt Adobe Illustrator Tùy biến được giao diện làm việc của Adobe Illustrator.	- Trình bày đặc điểm, cách tổ chức và bố trí không gian làm việc, các tùy biến trang làm việc, các panel và trình tự cài đặt phần mềm Adobe Illustrator. - Cài đặt được Adobe Illustrator và tùy biến được giao diện làm việc của Adobe Illustrator.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 2: Làm việc với File	- Tạo các tài liệu, làm việc với template và lưu các project.	- Trình bày được cách tạo các tài liệu, làm việc với template và lưu các project. - Thiết lập được trang tài liệu, sử dụng được các template, và lưu các dự án theo đúng yêu cầu.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 3: Vẽ, chỉnh sửa các đường và hình dạng	- Tạo các đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa được hình dạng cho các đối tượng.	- Trình bày được cách tạo các đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng của đối tượng. - Thực hiện tạo được các đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa được hình dạng cho các đối tượng.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	

Bài 4: Làm việc với các vùng chọn	- Biên tập được đối tượng	- Trình bày được cách chọn đối tượng hoặc một phần đối tượng để biên tập. - Thực hiện biên tập được đối tượng theo đúng yêu cầu.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 5: Layer	- Tạo layer, tổ chức đối tượng và layer khuôn mẫu	- Trình bày một số phương pháp tạo layer, tổ chức đối tượng và tạo được layer khuôn mẫu trong Illustrator. - Tạo được layer, tổ chức đối tượng và layer khuôn mẫu theo yêu cầu kỹ thuật.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 6: Màu sắc trong Illustrator	- Trang trí sinh động cho các hình minh họa và kiểu thiết kế	- Trình bày các cách trang trí cho các đối tượng trong Illustrator. - Trang trí sinh động cho các hình minh họa và kiểu thiết kế.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 7: Tạo các kiểu hòa trộn	- Sử dụng các phương pháp hòa trộn tạo các hình dạng độc đáo	- Trình bày một số phương pháp hòa trộn giữa các đối tượng trong Illustrator.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy	

		- Sử dụng được các phương pháp hòa trộn tạo các hình dạng độc đáo theo yêu cầu.	+ Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 8: Clipping Mask và đường Path phức hợp	- Tạo được mặt nạ xén và đường path phức hợp	- Trình bày các cách tạo mặt nạ xén và các đường path phức hợp trong Illustrator. - Tạo được mặt nạ xén và đường path phức hợp theo yêu cầu.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	

1.1 Kiểm tra định kỳ, thường xuyên, kết thúc

Mô đun này cần tối thiểu 1 điểm kiểm tra thường xuyên, 2 điểm kiểm tra định kỳ và 01 điểm thi kết thúc.

1.2 Thi kết thúc mô-đun

a. Dạng thức đề thi kết thúc mô-đun: gồm 02 phần thi

- Phần kiến thức:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng 60 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi vấn đáp

- Phần kỹ năng: sản phẩm hoặc kỹ năng thực hành.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề thực hành

2. Phương pháp:

2.1 Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có từ 1 điểm kiểm tra thường xuyên trở lên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng.

2.3 Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Bài thi thực hành yêu cầu người học thực hiện khảo sát một mạch hoàn chỉnh.

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng chương trình mô đun:

- Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho sinh viên trình độ Cao đẳng, nghề Công nghệ thông tin.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học, chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học nhằm đảm bảo chất lượng giảng dạy.

- Đối với người học:

Sinh viên luyện tập theo hướng dẫn của giáo viên, đọc và nghiên cứu tài liệu, làm bài tập nhóm.

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Giao diện làm việc**		
	- Đặc điểm, cách tổ chức và bố trí không gian làm việc, các tùy biến trang làm việc, các panel và trình tự cài đặt phần mềm Adobe Illustrator. - Cài đặt Adobe Illustrator Tùy biến được giao diện làm việc của Adobe Illustrator.	- Tài liệu kỹ thuật - Hình ảnh - Phần mềm Adobe Illustrator - Cài đặt Adobe Illustrator	**GV:** - Giới thiệu về Phần mềm Adobe Illustrator - Hướng dẫn: + Sử dụng tài liệu + Nhận biết đặc điểm của phần mềm + Các thao tác cài đặt phần mềm **HSSV:** - Nhận biết được phần mềm - Trình bày được ứng dụng của Phần mềm Adobe Illustrator

			- Cài đặt được Phần mềm Adobe Illustrator đúng yêu cầu kỹ thuật **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
2	**Nội dung 2:** Làm việc với File		
	- Tạo các tài liệu, làm việc với template và lưu các project.	- Tài liệu kỹ thuật. - Tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template.	**GV:** - Giới thiệu Các công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. - Hướng dẫn: + Thực hiện các thao tác sử dụng công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện **HSSV:** - Trình bày Các công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. - Thực hiện được các thao tác sử dụng công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
3	**Nội dung 3:** Vẽ, chỉnh sửa các đường và hình dạng		
	- Tạo các đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng cho các đối tượng.	- Tài liệu kỹ thuật. - Tạo các đối tượng cơ bản biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng cho các đối tượng	**GV:** - Giới thiệu Các công cụ tạo đối tượng cơ bản. - Giới thiệu Các công cụ biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng. - Hướng dẫn:

			+ Thực hiện các thao tác tạo đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện **HSSV:** - Trình bày các công cụ tạo đối tượng cơ bản, Các công cụ biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng. - Thực hiện được các thao tác tạo đối tượng cơ bản, biên tập tô màu và chỉnh sửa hình dạng. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
4	**Nội dung 4:** Làm việc với các vùng chọn		
	- Biên tập được đối tượng	Biên tập được đối tượng.	**GV:** - Giới thiệu Các công cụ biên tập được đối tượng. - Hướng dẫn: + Thực hiện các thao tác biên tập được đối tượng. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện **HSSV:** - Trình bày các công cụ biên tập được đối tượng. - Thực hiện được các thao tác biên tập được đối tượng. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
5	**Nội dung 5:** Layer		

	- Tạo được layer, tổ chức đối tượng và layer khuôn mẫu	- Tạo được layer, tổ chức đối tượng và layer khuôn mẫu	**GV:** - Giới thiệu Các công cụ tạo layer, và các layer khuôn mẫu. - Hướng dẫn: + Thực hiện tạo layer. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện **HSSV:** - Trình bày các công cụ các công cụ tạo layer. - Thực hiện được các thao tác tạo layer. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
6	**Nội dung 6:** Màu sắc trong Illustrator		
	- Trang trí sinh động cho các hình minh họa và kiểu thiết kế	- Trang trí sinh động cho các hình minh họa và kiểu thiết kế	**GV:** - Giới thiệu các công cụ trang trí màu sắc trong Illustrator. - Hướng dẫn: + Thực hiện trang trí màu sắc trong Illustrator. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện **HSSV:** - Trình bày các công cụ trang trí màu sắc trong Illustrator. - Thực hiện trang trí màu sắc trong Illustrator. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
7	**Nội dung 7:** Tạo các kiểu hòa trộn		
	- Sử dụng các phương pháp hòa trộn	Sử dụng được các phương pháp hòa trộn	**GV:**

		tạo các hình dạng độc đáo	- Giới thiệu các phương pháp hòa trộn trong Illustrator. - Hướng dẫn: + Thực hiện các phương pháp hòa trộn trong Illustrator. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện **HSSV:** - Trình bày các các phương pháp hòa trộn trong Illustrator. - Thực hiện các phương pháp hòa trộn trong Illustrator. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
8	**Nội dung 8:** Clipping Mask và đường Path phức hợp		
	- Tạo được mặt nạ xén và đường path phức hợp	- Tạo được mặt nạ xén Tạo được đường path phức hợp	**GV:** - Giới thiệu Clipping Mask và đường Path phức hợp trong Illustrator. - Hướng dẫn: + Thực hiện tạo được mặt nạ xén và đường path phức hợp trong Illustrator. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện **HSSV:** - Trình bày Clipping Mask và đường Path phức hợp trong Illustrator. - Thực hiện tạo được mặt nạ xén và đường path phức hợp trong Illustrator. **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết

3. Những trọng tâm chương trình cần chú ý:

- Đối tượng vẽ trên môi trường Corel Draw
- Sử dụng các công cụ vẽ và công cụ đổ màu để tạo đối tượng.
- Áp dụng hiệu ứng trên hình vẽ
- Xuất và in ảnh vector theo các định dạng khác nhau

4. Tài liệu tham khảo:

Giáo trình Corel Draw, Ninh Đức Tùng, NXB Văn hoá thông tin, 2002

Tự học Corel Draw, Trí Việt, Hà Thành, NXB Văn hoá thông tin, 2003

Thiết kế mẫu với Corel Draw, Nguyễn Văn Lương, NXB Thống kê, 2004

Tạo hiệu ứng đặc biệt cho các hình, Nguyễn Minh Đức, NXB Giao thông vận tải, 2004

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: BẢO TRÌ MÁY TÍNH

Mã mô đun: MĐ 19

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT: 20 giờ; TH: 38 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Mô đun này được bố trí học tập sau khi HSSV đã có vốn kiến thức tiếng anh chuyên ngành nhất định và các năng lực chuyên môn nghề như : máy tính và mạng, lắp ráp máy tính, cài đặt máy tính, sửa chữa máy tính.

- Tính chất: Đây là Mô đun đặc thù của nghề Công nghệ thông tin. Mô đun này nhằm phát triển các kiến thức và kỹ năng cơ bản về bảo trì, bảo dưỡng phần cứng, phần mềm và các thiết bị ngoại vi.

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

Nhận biết các loại thiết bị sử dụng trong quá trình bảo trì máy tính

Tìm hiểu nguyên lý vận hành của thiết bị

- Kỹ năng:

Chọn được dụng cụ và thiết bị phù hợp

Làm sạch bên ngoài, bên trong máy tính và thiết bị ngoại vi

Đo kiểm tra các linh kiện nghi vấn hoặc có sự cố

Bảo trì được máy tính theo đúng trình tự

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Tuân thủ các quy tắc an toàn

Hoàn thiện tốt các yêu cầu được giao trong việc tìm kiếm các thông tin

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
1	Bài 1: Chuẩn bị bảo trì	8	5	3	
2	Bài 2: Bảo trì phần cứng	16	4	12	
3	Bài 3: Bảo trì phần mềm	16	4	11	1

4	Bài 4: Bảo trì kết nối mạng	12	3	8	1
5	Bài 5: Kiểm tra, vận hành	8	4	4	
	Cộng	**60**	**20**	**38**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Chuẩn bị bảo trì Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày đươc đặc điểm kỹ thuật và ứng dụng của từng loại thiết bị sử dụng bảo trì máy tính

Xác định được các yêu cầu bảo trì máy tính

Chuẩn bị đầy đủ dụng cụ, thiết bị cần thiết.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 1:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Xác đinh yêu cầu bảo trì	**4**	3	1	1		
2	Chuẩn bị dụng cụ, thiết bị bảo trì	**4**	2	2	2		
	Cộng	**8**	**5**		**3**		

Bài 2: Bảo trì phần cứng Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị dùng trong quá trình bảo trì phần cứng

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại máy tính

Các bộ phận phần cứng được vệ sinh công nghiệp

Bộ phận quay được vệ sinh, tra dầu mỡ.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 2:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Bảo trì bộ xử lý trung tâm(CPU)	**4**	1	1	3		
2	Bảo trì bộ nguồn	**2**	0.5	0.5	1.5		
3	Bảo trì RAM	**2**	0.5	0.5	1.5		
4	Bảo trì Bản mạch chính(Mainboard)	**4**	1	1	3		
5	Bảo trì ổ đĩa cứng(HDD)	**2**	0.5	0.5	1.5		
6	Bảo trì thiết bị ngoại vi	**2**	0.5	0.5	1.5		
	Cộng	**16**	**4**		**12**		

Bài 3: Bảo trì phần mềm Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị dùng trong quá trình bảo trì phần mềm

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại máy tính

Cập nhật phần mềm, quét virus máy tính

Tạo được các bản sao lưu dự phòng dữ liệu

Xoá được các tập tin rác trên máy tính

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Dọn các file rác máy tính, tinh chỉnh, tối ưu hệ điều hành	**4**	1	1	3		
2	Kiểm tra bảo mật, cập nhật chương trình diệt virus và quét nhanh hệ thống	**4**	1	1	3		
3	Kiểm tra hệ điều hành, phần mềm và khắc phục các lỗi phát sinh	**4**	1	1	3		

4	Tạo bản sao lưu (backup) dự phòng dữ liệu	**2**	1	1	1		
5	Kiểm tra và chạy thử	**1**	1	1			
6	Kiểm tra định kỳ	**1**					1
	Cộng	**16**	**5**	**5**	**10**		**1**

Bài 4: Bảo trì kết nối mạng Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị dùng trong quá trình bảo trì kết nối mạng

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại máy tính

Bảo trì được Card mạng

Bảo trì được các thiết bị phần cứng mạng

Xử lý được các sự cố kết nối mạng

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 4:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng (1+2+3)	**LT**		**TH**		**KT (3)**
			LT (1)	**LT - Online**	**TH (2)**	**TH - Online**	
1	Bảo trì Card mạng	**2**	0.5	0.5	1.5		
2	Bảo trì thiết bị phần cứng mạng	**2**	0.5	0.5	1.5		
3	Xử lý các sự cố kết nối mạng	**7**	2	2	5		
4	Kiểm tra định kỳ	**1**					1
	Cộng	**12**	**3**		**8**		1

Bài 5: Kiểm tra, vận hành Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Kiểm tra tổng thể toàn bộ quá trình bảo trì máy tính

Vận hành và đánh giá lại hiệu quả công việc

Bàn giao máy tính theo đúng trình tự

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 5:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Kiểm tra	**4**	2	2	2		
2	Vận hành	**4**	2	2	2		
	Cộng	**8**	**4**		**4**		

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	19	Cài hệ điều hành Win 7 trở lên	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
2.3	USB phần mềm	5	Hoạt động	
2.4	Máy thổi bụi	5	Hoạt động	
2.5	Tô vít các loại	5	Hoạt động	
2.6	Dụng cụ bảo trì máy tính	5	Hoạt động	
2.7	Keo tản nhiệt CPU	5	Hoạt động	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Dây cáp tín hiệu các loại	25	Hoạt động	
3.2	Tài liệu học tập	19	Đủ	
3.3	Bài thực hành	19	Đủ	
4	Điều kiện khác			
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Pts
Chuẩn bị bảo trì	- Phân tích yêu cầu, xác định đúng các công việc cần bảo trì. - Chuẩn bị đầy đủ dụng cụ, thiết bị, phần mềm theo yêu cầu bảo trì.	- Xác định đúng các nội dung bảo trì - Chuẩn bị đầy đủ dụng cụ, thiết bị, phần mềm cần thiết.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	20
Bảo trì phần cứng	- Chỉ dẫn bảo trì - Phương pháp chẩn đoán lỗi - Thực hiện các việc bảo trì	- Đọc hiểu tài liệu kỹ thuật, đúng các chỉ dẫn bảo trì, phương pháp chẩn đoán lỗi. - Tháo đúng trình tự, đảm bảo an toàn cho thiết bị. - Làm sạch thiết bị, tra keo tản nhiệt, dầu quạt - Kiểm tra, chẩn đoán bộ phận nghi vấn.		15
Bảo trì phần mềm	- Chỉ dẫn bảo trì - Phương pháp chẩn đoán lỗi - Thực hiện các việc bảo trì	- Đọc hiểu tài liệu kỹ thuật, đúng các chỉ dẫn bảo trì, phương pháp chẩn đoán lỗi. - Sao lưu dữ liệu, chống phân mảnh ổ cứng, dọn rác - Bảo mật, quét virut, cập nhật phần mềm, cập nhật HĐH		15
Bảo trì kết nối mạng	- Chỉ dẫn bảo trì - Phương pháp chẩn đoán lỗi - Thực hiện các việc bảo trì	- Đọc hiểu tài liệu kỹ thuật, đúng các chỉ dẫn bảo trì, phương pháp chẩn đoán lỗi.		15

Kiểm tra vận hành	- Đúng các tiêu chí, nội dung, chỉ dẫn kiểm tra, vận hành - Máy chạy êm, không có tiếng động lạ - HĐH hoạt động ổ định, truy cập mạng bình thường - Phần mềm hoạt động tối ưu - Tài liệu đề xuất sửa chữa, thay thế.	- Nội dung, tiêu chí, chỉ dẫn kiểm tra. - Máy tính hoạt động ổn định. - Lập được các bảng đề xuất sữa chữa, thay thế các thiết bị.		5 30

2. Phương pháp:

Phương pháp đánh giá dựa trên một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm. Mỗi đề thi kiến thức thực hành bao gồm 20 câu hỏi, nội dung các câu hỏi thuộc 3 phần:

+ Phần thứ nhất: Xác định nhu cầu bảo trì máy tính (5 câu hỏi);

+ Phần thứ 2: Các nội dung về trình tự, các bước bảo trì, phương pháp chẩn đoán lỗi. (10 câu hỏi);

+ Phần thứ 3: Các nội dung về kiểm tra, vận hành máy sau bảo trì (5 câu hỏi);

HSSV sẽ đạt tối đa 20 điểm nếu trả lời đúng 17/20 câu hỏi và được tiếp tục làm bài thi thực hành.

Bài thi thực hành: sinh viên phải thực hiện bảo trì máy tính theo một yêu cầu cụ thể mà giáo viên lựa chọn, nội dung bao gồm: bảo trì phần cứng, bảo trì phần mềm, bảo trì kết nối mạng; Cụ thể như sau:

+ Phần 1: Lựa chọn bộ dụng cụ, phần mềm chuyên dụng để bảo trì máy tính theo yêu cầu được mô tả trước. Hoàn thiện phần này người học sẽ đạt 20 điểm khi hoàn thành đủ các tiêu chí đánh giá.

+ Phần 2: Thực hiện bảo trì theo yêu cầu, dụng cụ, phần mềm đã chuẩn bị ở phần 1. Hoàn thiện nội dung này người học đạt 35 điểm khi hoàn thành đủ các tiêu chí đánh giá.

+ Phần 3: Kiểm tra vận hành máy tính sau bảo trì, viết các đề xuất sửa chữa theo yêu cầu. Hoàn thiện nội dung này người học đạt 25 điểm khi hoàn thành đủ các tiêu chí đánh giá

Các lưu ý quan trọng:

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu HSSV không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn. Khi đó HSSV sẽ bị đánh giá không đạt

Đối với việc đánh giá từng nội dung có trong bảng đặc tính kỹ thuật sau đây, HSSV sẽ được cho 0 điểm hoặc toàn bộ số điểm đối với từng tiêu chí cụ thể. Để đạt mô đun này, sinh viên phải tích lũy 85 điểm. Ngoài ra, HSSV phải hoàn thành bài thi kiến thức mới được thực hiện bài thi thực hành

Bài thi thực hiện trong 2.5 giờ trong đó thời gian cho bài thi kiến thức thực hành là 0.5 giờ, bài thi thực hành là 2 giờ

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Chuẩn bị bảo trì**		
	- Xác định yêu cầu bảo trì - Chuẩn bị dụng cụ, thiết bị bảo trì.	- Tiếp nhận máy tính - Ghi các thông số kỹ thuật của máy tính - Ghi các lỗi của máy tính - Dụng cụ bảo trì các loại: máy thổi bụi, tournevis, kìm, keo tản nhiệt, vòng tĩnh điện, card test, thiết bị đo, bảo hộ lao động… - Các phần mềm chuyên dùng - Sổ nhật ký bảo trì	**GV:** - Hướng dẫn xác định yêu cầu bảo trì thông qua đọc tài liệu kĩ thuật. - Giới thiệu các thiết bị cần bảo trì, bảo dưỡng. - Hướng dẫn chuẩn bị các dụng cụ, thiết bị, bảo hộ lao động… **HSSV**: - Đọc tài liệu kĩ thuật, xác định yêu cầu bảo trì. - Chuẩn bị các dụng cụ, thiết bị, bảo hộ lao động… **GV:** - Theo dõi việc đọc tài liệu kỹ thuật, lựa chọn chuẩn bị thiết bị, dụng cụ. - Nhận xét, đánh giá

2	**Nội dung 2: Bảo trì các bộ phận phần cứng**		
	- Bảo trì bộ xử lý trung tâm(CPU) - Bảo trì bộ nguồn - Bảo trì RAM - Bảo trì Bản mạch chính(Mainboard) - Bảo trì ổ đĩa cứng(HDD) - Bảo trì thiết bị ngoại vi	- Xây dựng quy trình bảo trì từng bộ phận - Thực hiện bảo trì thiết bị theo quy trình - Kiểm tra các thiết bị sau khi bảo trì - Dụng cụ chuyên dùng bảo trì máy tính: máy thổi bụi, tournevis, kìm... - Bảo hộ lao động phù hợp - Đảm bảo an toàn	**GV:** - Hướng dẫn đọc tài liệu kĩ thuật - Giới thiệu và hướng dẫn sử dụng các dụng cụ, thiết bị, các phần mềm sử dụng để bảo trì. - Hướng dẫn cách chẩn đoán, kiểm tra các linh kiện, bộ phận nghi vấn, đưa ra hướng xử lý (thay thế, sửa chữa). **HSSV**: - Đọc tài liệu kĩ thuật - Từng cá nhân thực hiện bảo trì máy tính lần lượt: bảo trì phần cứng, bảo trì phần mềm, bảo trì hệ thống mạng. **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả của các nhóm
3	**Nội dung 3: Bảo trì phần mềm**		
	- Dọn các file rác máy tính, tinh chỉnh, tối ưu hệ điều hành - Kiểm tra bảo mật, cập nhật chương trình diệt virus và quét nhanh hệ thống - Kiểm tra hệ điều hành, phần mềm và khắc phục các lỗi phát sinh -Tạo bản sao lưu (backup) dự phòng dữ liệu - Kiểm tra và chạy thử	- Xây dựng trình tự thực hiện - Sử dụng các phần mềm dọn file rác - Xác định máy tính đến thời gian bảo trì định kỳ. - Các phần mềm chuyên dùng: PM diệt virus, PM dọn dẹp ổ cứng… - Bảo hộ lao động phù hợp - Đảm bảo an toàn.	**GV:** - Hướng dẫn đọc tài liệu kĩ thuật - Giới thiệu và hướng dẫn sử dụng các dụng cụ, thiết bị, các phần mềm sử dụng để bảo trì. - Hướng dẫn vệ sinh các chi tiết phần cứng, tra dầu mỡ vào các bộ phận quay. - Hướng dẫn cách dọn dẹp ổ đĩa, tối ưu phần mềm, chẩn đoán và khắc phục các lỗi về phần mềm, cập nhật phần mềm diệt virus, quét virus. **HSSV**:

			- Đọc tài liệu kĩ thuật - Từng cá nhân thực hiện bảo trì máy tính lần lượt: bảo trì phần mềm **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả của các nhóm
4	**Nội dung 4: Bảo trì kết nối mạng**		
	Bảo trì Card mạng Bảo trì thiết bị phần cứng mạng Xử lý các sự cố kết nối mạng	- Xây dựng trình tự thực hiện - Sử dụng cụ chuyên dùng bảo trì máy tính: máy thổi bụi, tournevis, kìm... - Bảo hộ lao động phù hợp - Đảm bảo an toàn.	**GV:** - Hướng dẫn đọc tài liệu kĩ thuật - Giới thiệu và hướng dẫn sử dụng các dụng cụ, thiết bị, các phần mềm sử dụng để bảo trì. - Hướng dẫn kiểm tra, bảo trì các kết nối mạng. **HSSV**: - Đọc tài liệu kĩ thuật - Từng cá nhân thực hiện bảo trì hệ thống mạng. **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả của các nhóm
5	**Nội dung 5: Kiểm tra, vận hành**		
	Kiểm tra Vận hành	- Tài liệu kỹ thuật - Máy tính kết nối với thiết bị ngoại vi đã được cài đặt trình điều khiển - Đảm bảo an toàn	**GV:** - Hướng dẫn kiểm tra kết nối (máy tính đã nhận thiết bị ngoại vi chưa) - Hướng dẫn vận hành và xử lý sự cố **HSSV:** - Thực hành kiểm tra kết nối thiết bị với máy tính - Vận hành, xử lý sự cố (nếu có) - Báo cáo kết quả

			GV: - Nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm

3. Những trọng tâm cần chú ý:

+ Trình bày được chức năng nhiệm vụ của các thiết bị bảo trì

+ Xác định được nội dung bảo trì máy tính

+ Bảo trì được phần cứng máy tính

+ Bảo trì được phần mềm máy tính

+ Bảo trì được hệ thống mạng

+ Xử lý được một số lỗi cơ bản trong quá trình sử dụng máy tính.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Khoa Công nghệ thông tin (2021), Giáo trình Bảo trì máy tính.

[2]. Hoàng Văn Hà, Kết nối máy tính với thiết bị ngoại vi, NXB Khoa học kỹ thuật.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ BAO BÌ VÀ THIẾT KẾ BỘ NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU

Mã mô đun: MĐ 69

Thời gian thực hiện mô đun: 60 giờ; (Lý thuyết: 16 giờ; Thực hành: 42 giờ; Thi/ Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí cuối mỗi chuyên nghề.

- Tính chất: Là mô đun chuyên môn nghề 2D.

Là mô đun tạo điều kiện cho sinh viên va chạm với thực tế sản xuất. Tổng kết và sử dụng những kiến thức đã học được trên lớp, tập làm quen với việc giải quyết các vấn đề kỹ thuật trong quá trình sản xuất.

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức: Vận dụng được các kiến thức trong chuyên nghề được học vào thực tế.

- Kỹ năng:

+ Làm được dự án cá nhân hoặc theo nhóm dưới sự hướng dẫn, góp ý của giáo viên.

+ Thực hiện đúng quy trình thiết kế.

+ Sử dụng thành thạo các phần mềm phổ biến của chuyên nghề.

+ Rèn luyện, trau dồi thêm các kỹ năng mềm cần thiết.

+ Tổ chức được hoạt động sản xuất theo nhóm, theo tổ - đội.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Đánh giá được kết quả sản xuất và rút ra những bài học kinh nghiệm thực tế.

+ Hợp tác chặt chẽ giữa các cá nhân trong nhóm với nhau để hoàn thành nhiệm vụ thực tập tốt nghiệp đạt chất lượng và hiệu quả.

+ Nâng cao tính kỷ luật, kiên trì, cẩn thận, nghiêm túc, chủ động và tích cực sáng tạo trong thực tập kết hợp sản xuất.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	LT	TH	KT
I	PHẦN 1. THIẾT KẾ BAO BÌ				
1	Bài 1. Nguyên tắc chung khi thiết kế bao bì	4	2	2	
2	Bài 2. Thiết kế bao bì	20	4	15	1

3	Bài 3. Trình bày và báo cáo sản phẩm	4	1	3	
II	THIẾT KẾ BỘ NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU				
4	Bài 4. Quy trình thiết kế bộ nhân diện thương hiệu	12	3	9	
5	Bài 5. Thiết kế bộ nhân diện thương hiệu	12	3	8	1
6	Bài 6. Trình bày và báo cáo sản phẩm	8	3	5	
	Tổng cộng	**60**	**16**	**42**	**2**

2. Nội dung chi tiết

PHẦN 1. THIẾT KẾ BAO BÌ

Bài 1: Nguyên tắc chung khi thiết kế bao bì Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

+ Triển khai và hoàn thiện một dự án về sản xuất bao bì theo đúng quy trình và quy chuẩn của doanh nghiệp.

+ Quy trình được thiết kế dựa trên việc nghiên cứu thị trường để tìm hiểu về nhu cầu của khách hàng, cũng như việc trình bày bố cục rõ ràng trong quá trình thiết kế.

+ Phát triển quá trình thiết kế độc lập cho bản thân.

2. Nội dung bài:

2.1. Lớp bao bì

2.1.1.Lớp sản phẩm

2.1.2.Lớp trong

2.1.3.Lớp ngoài.

2.2. Đặt câu hỏi trước khi bắt đầu thiết kế bao bì cho sản phẩm

Bài 2: Thiết kế bao bì Thời gian: 20 giờ

1. Mục tiêu của bài:

+ Thực hiện theo đúng quy trình thiết kế sản phẩm dựa trên tài liệu định hướng thiết kế sản phẩm của khách hàng đảm bảo rằng sản phẩm thiết kế đáp ứng được các yêu cầu khách hàng.

+ Tiếp cận và ứng dụng công nghệ, nhất là các phần mềm thiết kế để hoàn thành bản thiết kế.

2. Nội dung bài:

2.1. Nghiên cứu các mẫu bao bì trên thị trường

2.1.1.Mục đích mà khách hàng mong muốn khi sử dụng loại bao bì

2.1.2. Lựa chọn chất liệu, kích thước, kiểu dáng nội dung, hình ảnh thể hiện, số màu in cũng như kỹ thuật sản xuất tối ưu nhất.

2.2. Thiết kế cấu trúc, hình ảnh bao bì

2. 2.1.Nội dung thông tin, hình ảnh:

2. 2.2.Phông chữ:

2.2.3.Màu sắc:

2. 2.4.Ký hiệu đồ họa

2. 2.5.Hình ảnh

2.3. Dàn khuôn và chế bản các bản in bao bì

2.4. In ấn bao bì

2.5. Gia công sau in bao bì

Bài 3: Trình bày và báo cáo sản phẩm Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của bài:

+ Tìm hiểu về các kiến thức liên quan đến ngành công nghiệp thiết kế đồ họa và hiểu được làm thế nào để thương thuyết để đề xuất và trình bày một loạt các giải pháp thiết kế đáp ứng sản phẩm của khách hàng.

+ Sản xuất và trình bày sản phẩm thiết kế. Làm báo cáo quá trình thiết kế một cách chuyên nghiệp.

2. Nội dung bài:

2.1. File: Research (Nghiên cứu)

2.2. File: Design (Thiết kế)

2.3. File: Performance (Các bước thực hiện)

2.4. File: Report (Báo cáo)

2.5. In khổ 1.2 X 1.2m (Trình bày sản phẩm)

PHẦN 2. THIẾT KẾ BỘ NHẬN DIỆN THƯƠNG HIỆU

Bài 4. Quy trình thiết kế bộ nhân diện thương hiệu Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

+ Triển khai và hoàn thiện một dự án về thương hiệu theo đúng quy trình và quy chuẩn của doanh nghiệp.

+ Khái quát quy trình thiết kế dựa trên việc nghiên cứu thị trường để tìm hiểu về nhu cầu của khách hàng, cũng như việc trình bày bố cục rõ ràng trong quá trình thiết kế.

+ Thực hiện theo đúng quy trình thiết kế sản phẩm dựa trên tài liệu định hướng thiết kế sản phẩm của khách hàng đảm bảo rằng sản phẩm thiết kế đáp ứng được các yêu cầu khách hàng.

+ Khái niệm các kiến thức liên quan đến ngành công nghiệp thiết kế đồ họa và hiểu được làm thế nào để thương thuyết để đề xuất và trình bày một loạt các giải pháp thiết kế đáp ứng sản phẩm của khách hàng.

+ Tiếp cận và ứng dụng công nghệ và các phần mềm thiết kế để hoàn thành bản thiết kế.

+ Phát triển quá trình thiết kế độc lập cho bản thân.

2. Nội dung bài:

2.1. Các bước thực hiện dự án

2.1.1.Quá trình thiết kế

2.1.2.Phân tích tóm tắt Bảng yêu cầu thiết kế

2.1.3.Các yếu tố và nguyên tắc thiết kế

2.1.4.Nghiên cứu thị trường

2.1.5.Xây dựng ý tưởng thiết kế

2.1.6.Làm việc với khách hàng và trình bày sáng kiến

2.1.7.Ứng dụng phần mềm thiết kế : InDesign , Illustrator, Photoshop

2.1.8.Kỹ thuật vẽ và minh họa

2.1.9.Quá trình in nháp và in thành phẩm

2.2. Các thành phần của bộ nhận diện thương hiệu

2.2.1. Logo thương hiệu & slogan hay tagline của thương hiệu.

2.2.2. Hệ thống các vật dụng văn phòng của thương hiệu.

2.2.3. Đồng phục cho doanh nghiệp,công ty

2.2.4. Các sản phẩm khác

2.3. Quy trình thiết kế bộ nhận diện thương hiệu cụ thể

2.3.1.Xác định các thành phần cần thiết kế

2.3.1.Xác định đối tượng mục tiêu

2.3.3.Tìm hiểu đặc tính của thương hiệu hiện tại

2.3.4.Tìm hiểu đối thủ cạnh tranh

2.3.5.Lập bảng Mood Board, Sơ đồ tư duy

2.3.6.Thiết kế bộ nhận diện thương hiệu

2.3.7.Bàn giao cho khách hàng

Bài 5: Thiết kế bộ nhân diện thương hiệu Thời gian: 13 giờ

1. Mục tiêu của bài:

+ Thực hiện theo đúng quy trình thiết kế sản phẩm dựa trên tài liệu định hướng thiết kế sản phẩm của khách hàng đảm bảo rằng sản phẩm thiết kế đáp ứng được các yêu cầu khách hàng.

+ Tiếp cận và ứng dụng công nghệ, nhất là các phần mềm thiết kế để hoàn thành bản thiết kế.

2. Nội dung bài:

2.1. Nghiên cứu

2.1.1.Lựa chọn thương hiệu thiết kế

2.1.2.Nghiên cứu đối thủ cạnh tranh

2.1.3.Phân tích, tổng hợp kết quả nghiên cứu để đưa ra ý tưởng

2.2. Vẽ phác thảo

2.3. Thiết kế trên máy

2.3.1.Chuyển bản vẽ vào phần mềm thiết kế

2.3.2.Thiết kế theo tỷ lệ, bố cục và màu sắc.

2.4. Kiểm tra

Bài 6: Trình bày và báo cáo sản phẩm Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

+ Tìm hiểu về các kiến thức liên quan đến ngành công nghiệp thiết kế đồ họa và hiểu được làm thế nào để thương thuyết để đề xuất và trình bày một loạt các giải pháp thiết kế đáp ứng sản phẩm của khách hàng.

+ Sản xuất và trình bày sản phẩm thiết kế. Làm báo cáo quá trình thiết kế một cách chuyên nghiệp.

2. Nội dung bài:

2.1. File: Research (Nghiên cứu)

2.2. File: Design (Thiết kế)

2.3. File: Performance (Các bước thực hiện)

2.4. File: Report (Báo cáo)

2.5. In khổ 1.2 X 1.2m (Trình bày sản phẩm)

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

1. Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng:

Phòng học lý thuyết và phòng thực hành đầy đủ điều kiện thực hiện mô đun

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phấn, bảng
- Máy chiếu, máy tính, máy in
- Phần mềm: Hệ điều hành WINDOWS; Phần mềm Adobe, 2D.

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Giấy A4
- Mực in
- Bài giảng, Video
- Tư liệu cho bài tập thực hành

4. Các điều kiện khác:

Các tài liệu tham khảo, mẫu sản phẩm của các khóa học trước, link hướng dẫn tự học.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

- Kiến thức: Nắm vững quy trình thiết kế
- Kỹ năng:

+ Biết lập kế hoạch và quản lý dự án

+ Tạo được bộ nhận diện thương hiệu có cá tính riêng

+ Xuất file in ấn

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Cẩn thận, tự giác trong học tập.

+ Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập

2. Phương pháp:

- Đánh giá kiến thức bằng các bài Thi/ Kiểm tra trắc nghiệm hoặc vấn đáp;
- Đánh giá kỹ năng bằng các bài thực hành trên máy;
- Đánh giá năng lực tự chủ và trách nhiệm: đánh giá tính tự giác, tính kỷ luật, tham gia đầy đủ thời lượng mô đun, cẩn thận, tỉ mỉ, chính xác trong công việc;
- Bài Thi/ Kiểm tra kết thúc mô đun là bài báo cáo dự án 5h.
- Cách tính điểm đánh giá được thực hiện theo quy chế hiện hành

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun: Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp Thiết kế đồ họa..

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên: thuyết trình, đàm thoại, trực quan, làm mẫu, uốn nắn, đánh giá, sử dụng các kỹ thuật dạy học tích cực.
- Đối với người học: quan sát, lắng nghe, tổng hợp, ghi nhớ, làm theo, thực hiện yêu cầu bài thực hành.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Đánh giá sản phẩm thực tế sau khi in ấn với thiết kế trên máy để có được những kinh nghiệm về xử lý màu, kích thước, xuất file video.
- Nắm rõ quy trình từ khi thiết kế đến khi xuất ra sản phẩm.

4. Tài liệu tham khảo:

[1] https://www.behance.net/gallery/52668291/World-Wildlife

[2]https://www.uplevo.com/designbox/10-bo-nhan-dien-thuong-hieu-khong-the-bo-qua

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: KẾT NỐI MÁY TÍNH VỚI THIẾT BỊ NGOẠI VI

Mã mô đun: MĐ29

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT: 24 giờ; TH: 34 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Năng lực này bố trí giảng dạy sau các năng lực chuyên môn về Lắp ráp và cài đặt máy tính.

- Tính chất: Đây là năng lực đặc thù nghề kỹ thuật Sửa chữa, lắp ráp máy tính, nhằm phát triển các kiến thức, kỹ năng về kết nối máy tính với thiết bị ngoại vi; Các công việc tiến hành: Tìm hiểu về đặc điểm kỹ thuật, khả năng ứng dụng của một số thiết bị ngoại vi tiêu biểu trong thực tế; Lắp đặt, vận hành đúng yêu cầu kỹ thuật đối với máy in, máy chiếu, máy quét, máy photocopy…

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

Nhận biết các loại thiết bị ngoại vi (máy in, máy chiếu, máy quét, máy photocopy…)

Đặc điểm kỹ thuật và ứng dụng từng loại thiết bị

- Kỹ năng:

Chọn được dụng cụ và thiết bị phù hợp

Lắp đặt, kết nối được máy tính với thiết bị ngoại vi

Cài đặt trình điều khiển để máy tính nhận thiết bị ngoại vi

Vận hành được các thiết bị ngoại vi theo đúng yêu cầu kỹ thuật.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Tuân thủ các quy tắc an toàn

Hoàn thiện tốt các yêu cầu được giao trong việc tìm kiếm các thông tin

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
1	Bài 1: Tìm hiểu thiết bị ngoại vi thông dụng	8	5	3	
2	Bài 2: Kết nối, vận hành máy in	12	4	8	
3	Bài 3: Kết nối, vận hành máy chiếu	8	3	4	1

4	Bài 4: Kết nối, vận hành máy quét	4	2	2	
5	Bài 5: Kết nối, vận hành máy Photocopy	12	4	7	1
6	Bài 6: Kết nối, vận hành hệ thống âm thanh	4	2	2	
7	Bài 7: Kết nối, vận hành camera an ninh	12	4	8	
	Cộng	**60**	**24**	**34**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Giới thiệu tổng quan về mạng máy tính Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm thiết bị ngoại vi

Trình bày đươc đặc điểm kỹ thuật và ứng dụng của từng loại thiết bị ngoại vi

Nhận biết được các thiết bị ngoại vi thông dụng

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 1:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Giới thiệu về thiết bị ngoại vi	**1**	1	1			
2	Nhận biết các thiết bị ngoại vi	**3**	2	2	1		
3	Đặc điểm kỹ thuật, ứng dụng	**4**	2	2	2	2	
	Cộng	**8**	**5**	**5**	**3**	2	

Bài 2: Kết nối, vận hành máy in Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị, nguyên vật liệu để kết nối và vận hành máy in

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại máy in

Lựa chọn trình điều khiển phù hợp với từng loại máy in

Lắp đặt, kết nối máy in đúng yêu cầu kỹ thuật.

Cài đặt đúng trình điều khiển máy in

Vận hành máy in đúng kỹ thuật

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 2:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Chuẩn bị	**2**	1	1	1		
2	Kết nối máy in	**2**	1	1	1		
3	Cài đặt trình điều khiển thiết bị	**4**	1	1	3		
4	Vận hành máy in	**4**	1	1	3		
	Cộng	**12**	**4**	**4**	**8**		

Bài 3: Kết nối, vận hành máy chiếu Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị, nguyên vật liệu để kết nối và vận hành máy chiếu

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại máy chiếu

Lựa chọn trình điều khiển phù hợp với từng loại máy chiếu

Lắp đặt, kết nối máy chiếu đúng yêu cầu kỹ thuật.

Cài đặt đúng trình điều khiển máy chiếu

Vận hành máy chiếu đúng kỹ thuật

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Chuẩn bị	**1**	0.5	0.5	0.5		
2	Kết nối máy chiếu	**2**	1	1	1		
3	Cài đặt trình điều khiển thiết bị	**1**	0.5	0.5	0.5		
4	Vận hành máy chiếu	**4**	1	1	2		
5	Kiểm tra định kỳ	**1**					1
	Cộng	**8**	**3**	**3**	**4**		**1**

Bài 4: Kết nối, vận hành máy quét Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị, nguyên vật liệu để kết nối và vận hành máy quét

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại máy quét

Lựa chọn trình điều khiển phù hợp với từng loại máy quét

Lắp đặt, kết nối máy quét đúng yêu cầu kỹ thuật.

Cài đặt đúng trình điều khiển máy chiếu

Vận hành máy quét đúng kỹ thuật

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 4:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Chuẩn bị	**1**	0.5	0.5	0.5		
2	Kết nối máy quét	**1**	0.5	0.5	0.5		
3	Cài đặt trình điều khiển thiết bị	**1**	0.5	0.5	0.5		
4	Vận hành máy chiếu	**1**	0.5	0.5	0.5		
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**		

Bài 5: Kết nối, vận hành máy Photocopy Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị, nguyên vật liệu để kết nối và vận hành máy photocopy

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại máy photocopy

Lựa chọn trình điều khiển phù hợp với từng loại máy photocopy

Lắp đặt, kết nối máy photocopy đúng yêu cầu kỹ thuật.

Cài đặt đúng trình điều khiển máy photocopy

Vận hành máy photocopy đúng kỹ thuật

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 5:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng	LT	TH	KT

		(1+2+3)	LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	(3)
1	Chuẩn bị	**2**	1	1	1		
2	Kết nối máy photocopy	**2**	1	1	1		
3	Cài đặt trình điều khiển thiết bị	**4**	1	1	3		
4	Vận hành máy photocopy	**4**	1	1	2		
5	Kiểm tra định kỳ	**1**					1
	Cộng	**12**	**4**	**4**	**7**		**1**

Bài 6: Kết nối, vận hành hệ thống âm thanh Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị, nguyên vật liệu để kết nối và vận hành hệ thống âm thanh

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng hệ thống âm thanh

Lựa chọn trình điều khiển phù hợp với từng hệ thống âm thanh

Lắp đặt, kết nối hệ thống âm thanh đúng yêu cầu kỹ thuật.

Cài đặt đúng trình điều khiển hệ thống âm thanh

Vận hành hệ thống âm thanh đúng kỹ thuật

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 6:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Chuẩn bị	**1**	0.5	0.5	0.5		
2	Kết nối hệ thống âm thanh	**1**	0.5	0.5	0.5		
3	Cài đặt trình điều khiển thiết bị	**1**	0.5	0.5	0.5		
4	Vận hành hệ thống âm thanh	**1**	0.5	0.5	0.5		
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**		

Bài 7: Kết nối, vận hành camera an ninh Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các dụng cụ, thiết bị, nguyên vật liệu để kết nối và vận hành camera an ninh

Lựa chọn dụng cụ, thiết bị phù hợp với từng loại camera an ninh

Lựa chọn trình điều khiển phù hợp với từng loại camera an ninh

Lắp đặt, kết nối camera an ninh đúng yêu cầu kỹ thuật.

Cài đặt đúng trình điều khiển camera an ninh

Vận hành camera an ninh đúng kỹ thuật

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 7:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng (1+2+3)	LT		TH		KT (3)
			LT (1)	LT - Online	TH (2)	TH - Online	
1	Chuẩn bị	**2**	1	1	1		
2	Kết nối camera an ninh	**2**	1	1	1		
3	Cài đặt trình điều khiển thiết bị	**4**	1	1	3		
4	Vận hành camera an ninh	**4**	1	1	3		
	Cộng	**12**	**4**	**4**	**8**		

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	19	Cài hệ điều hành Win 7 trở lên	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
2.3	Máy in các loại	5	Hoạt động	
2.4	Máy chiếu các loại	5	Hoạt động	
2.5	Máy quét các loại	5	Hoạt động	
2.6	Máy photocopy	2	Hoạt động	

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
2.7	Hệ thống âm thanh	5	Hoạt động	
2.8	Camera an ninh	5	Hoạt động	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Dây cáp tín hiệu các loại	25	Hoạt động	
3.2	Tài liệu học tập	19	Đủ	
3.3	Bài thực hành	19	Đủ	
4	Điều kiện khác			
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Tìm hiểu thiết bị ngoại vi thông dụng	- Nhận biết các loại thiết bị ngoại vi (máy in, máy chiếu, máy quét, máy photocopy…) - Đặc điểm kỹ thuật và ứng dụng từng loại thiết bị	- Nhận biết đúng các loại thiết bị ngoại vi - Phát biểu chính xác đặc điểm kỹ thuật của từng thiết bị	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên
Chuẩn bị	- Vật tư, thiết bị, trình điều khiển	- Lựa chọn dụng cụ thiết bị phù hợp, chuẩn bị đúng trình điều khiển	
Kết nối thiết bị ngoại vi với máy tính	- Lắp đặt thiết bị ngoại vi - Kết nối máy tính với thiết bị ngoại vi	- Lắp đặt thiết bị đảm bảo đúng kỹ thuật - Kết nối đúng chuẩn của thiết bị ngoại vi với máy tính	
Cài đặt trình điều khiển	- Cài đặt trình điều khiển	- Cài đặt đúng trình điều khiển cho thiết bị	

Kiểm tra, vận hành	- Kiểm tra máy tính nhận thiết bị - Vận hành thiết bị	- Máy tính đã nhận thiết bị - Vận hành đúng kỹ thuật theo nhà sản xuất	

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 02 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Kiểm tra kết thúc mô đun

Phương pháp đánh giá dựa trên một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm. Mỗi đề thi bao gồm 30 câu hỏi, nội dung các câu hỏi thuộc 2 phần:

+ Phần thứ nhất: Chức năng của thiết bị ngoại vi (15 câu);

+ Phần thứ 2: Đặc điểm kỹ thuật của các thiết bị ngoại vi (15 câu);

HSSV sẽ đạt tối đa 20 điểm nếu trả lời đúng 25/30 câu hỏi và được tiếp tục làm bài thi thực hành.

Bài thi thực hành yêu cầu người học kết nối, cài đặt, vận hành máy in và máy scan với máy tính đảm bảo hoạt động tốt, bao gồm 4 phần:

+ Phần 1: Lựa chọn vật tư và thiết bị; Người học sẽ lựa chọn các bộ phận để lắp đặt, kết nối máy in và máy scan với máy tính, chuẩn bị được trình điều khiển cho thiết bị. Hoàn thành phần này người học sẽ đạt 5 điểm.

+ Phần 2: Kết nối máy in và máy scan với máy tính; Người học lắp đặt thiết bị hoàn chỉnh theo sơ đồ, tài liệu hướng dẫn. Hoàn thành phần này người học đạt 20 điểm.

+ Phần 3: Cài đặt trình điều khiển cho máy in và máy scan; Hoàn thành phần nay người học đạt 20 điểm.

+ Phần 4: Kiểm tra vận hành; Người học kiểm tra, vận hành thiết bị. Hoàn thành phần này người học đạt 35 điểm.

<u>Các lưu ý quan trọng:</u>

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu sinh viên không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn. Khi đó sinh viên sẽ bị đánh giá không đạt.

Đối với việc đánh giá từng thành tố năng lực có trong bảng đặc tính kỹ thuật sau

đây, sinh viên sẽ được cho 0 điểm hoặc toàn bộ số điểm đối với từng tiêu chí cụ thể. Để đạt năng lực này, sinh viên phải tích lũy 85 điểm. Ngoài ra, sinh viên phải hoàn thành bài thi kiến thức thực hành mới được thực hiện bài thi thực hành

Bài thi thực hiện trong 1,5 giờ trong đó thời gian cho bài thi kiến thức là 0.5 giờ, bài thi thực hành là 1 giờ

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Tìm hiểu thiết bị ngoại vi thông dụng**		
	- Nhận biết các thiết bị ngoại vi thông dụng: - Đặc điểm kỹ thuật, ứng dụng của thiết bị ngoại vi thông dụng	- Tài liệu kỹ thuật - Hình ảnh, mô hình học cụ và các thiết bị ngoại vi thông dụng: + Máy in + Máy chiếu + Máy Scanner + Máy photocopy + … - Các loại cáp kết nối với các chuẩn khác nhau.	**GV**: - Giới thiệu đặc điểm kỹ thuật, ứng dụng và công nghệ của các loại thiết bị ngoại vi thông dụng. - Nhận dạng các chuẩn kết nối, thông số kỹ thuật của các thiết bị **HSSV:** - Kể tên một số thiết bị ngoại vi thông dụng và đặc điểm kỹ thuật và công nghệ của chúng - Kiểm tra chính xác được chuẩn kết nối, thông số kỹ thuật của các thiết bị ngoại vi
2	**Nội dung 2: Chuẩn bị**		
	- Vật tư, thiết bị - Trình điều khiển	- Tài liệu kỹ thuật. - Các dụng cụ, thiết bị, bộ phận. - Thiết bị ngoại vi thông dụng: + Máy in + Máy chiếu + Máy Scanner + Máy photocopy + … - Sơ đồ kết nối	**GV:** - Giới thiệu ý nghĩa trình điều khiển thiết bị, tính tương thích của trình điều khiển thiết bị với từng hệ điều hành - Hướng dẫn: + Lắp đặt thiết bị + Thực hiện download trình điều khiển của thiết bị về máy tính (từ đĩa Driver, từ Internet) - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện lắp đặt

		- Máy tính kết nối mạng Internet - Trình điều khiển thiết bị ngoại vi. - Bảo hộ lao động phù hợp - Đảm bảo an toàn	thiết bị và download trình điều khiển thiết bị từ website của nhà sản xuất thiết bị **HSSV:** - Trình bày được ý nghĩa, tính tương thích của trình điều khiển thiết bị với hệ điều hành - Thực hành sử dụng các dụng cụ để lắp đặt thiết bị ngoại vi đang có. - Download được đúng trình điều khiển của thiết bị (từ đĩa driver, mạng internet, …) - Thực hiện download trình điều khiển thiết bị từ website của hãng sản xuất (mỗi nhóm 2 trình điều khiển) **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
3	**Nội dung 3: Kết nối thiết bị ngoại vi với máy tính**		
	- Lắp đặt thiết bị ngoại vi - Kết nối máy tính với thiết bị ngoại vi	- Tài liệu kỹ thuật; sơ đồ kết nối - Thiết bị ngoại vi: + Máy in + Máy chiếu + Máy Scanner + Máy photocopy - Sơ đồ, quy trình, dụng cụ lắp đặt - Máy tính, thiết bị kết nối - Trang bị bảo hộ lao động phù hợp - Chú ý an toàn	**GV:** - Thực hiện mẫu qui trình lắp đặt thiết bị ngoại vi, kết nối với máy tính theo sơ đồ/tài liệu kỹ thuật. - Chia nhóm HSSV, giao nhiệm vụ cho mỗi nhóm lắp đặt và kết nối 2 thiết bị ngoại vi với máy tính. **HSSV:** - Các nhóm chọn vị trí, thực hiện lắp đặt thiết bị ngoại vi theo yêu cầu kỹ thuật của tài liệu hướng dẫn - Từng nhóm kết nối máy tính với 2 thiết bị ngoại vi theo chuẩn và trình tự qui định

			- Kiểm tra chéo kết quả với các nhóm khác **GV:** - Nhận xét, đánh giá và so sánh kết quả các nhóm - Nêu những chú ý cần thiết
4	**Nội dung 4: Cài đặt trình điều khiển**		
	- Kiểm tra tính tương thích của trình điều khiển với hệ điều hành. - Cài đặt trình điều khiển	- Tài liệu kỹ thuật, hướng dẫn cài đặt. - Thiết bị ngoại vi thông dụng: + Máy in + Máy chiếu + Máy Scanner + Máy photocopy + … - Trình điều khiển thiết bị - Máy tính đã được cài đặt trình điều khiển thiết bị - Trang bị bảo hộ lao động phù hợp. - Đảm bảo an toàn	**GV:** - Giới thiệu các cách cài đặt trình điều khiển thiết bị - Làm mẫu: Kiểm tra tính tương thích của trình điều khiển với hệ điều hành, thực hiện cài đặt trình điều khiển theo hướng dẫn. - Chia nhóm HSSV và giao nhiệm vụ cho từng nhóm **HSSV:** - Thực hiện kiểm tra tính tương thích của trình điều khiển với hệ điều hành - Mỗi nhóm thực hiện cài đặt trình điều khiển cho 2 thiết bị ngoại vi. - Kiểm tra chéo kết quả với các nhóm khác **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm - Nêu những chú ý cần thiết
5	**Nội dung 5: Kiểm tra, vận hành**		
	Kiểm tra Vận hành	- Tài liệu kỹ thuật - Máy tính kết nối với thiết bị ngoại vi đã được cài đặt trình điều khiển - Đảm bảo an toàn	**GV:** - Hướng dẫn kiểm tra kết nối (máy tính đã nhận thiết bị ngoại vi chưa) - Hướng dẫn vận hành và xử lý sự cố **HSSV:**

			- Thực hành kiểm tra kết nối thiết bị với máy tính - Vận hành, xử lý sự cố (nếu có) - Báo cáo kết quả **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm

3. Những trọng tâm cần chú ý:

+ Trình bày được vai trò, nhiệm vụ hoạt động chung của các thiết bị ngoại vi

+ Nhận biết được các loại thiết bị ngoại vi thông dụng

+ Chuẩn bị được các dụng cụ, thiết bị, phần mềm phù hợp để kết nối và vận hành thiết bị ngoại vi.

+ Lắp đặt, kết nối, cài đặt được trình điều khiển thiết bị ngoại vi.

+ Vận hành được các thiết bị ngoại vi theo đúng yêu cầu kỹ thuật.

+ Xử lý được một số lỗi cơ bản trong quá trình vận hành.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Khoa Công nghệ thông tin (2021), Giáo trình kết nối máy tín với thiết bị ngoại vi.

[2]. Hoàng Văn Hà, Kết nối máy tính với thiết bị ngoại vi, NXB Khoa học kỹ thuật.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun : CÔNG NGHỆ ĐA PHƯƠNG TIỆN

Mã số mô đun: MĐ36

Thời gian mô đun : 60 giờ (Lý thuyết: 17 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 41 giờ; Kiểm tra: 02 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi học xong các môn học/mô đun kỹ thuật cơ sở.

- Tính chất: Ứng dụng các sản phẩm phần mềm như chụp, quay, ghi âm, chỉnh sửa âm thanh, chỉnh sửa video, dựng film, tạo đĩa, ... là mô đun chuyên môn bắt buộc để phục vụ cho các ứng dụng thực tiễn vào việc biên soạn chương trình, giáo trình, dựng film theo yêu cầu ...

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức:

Phát biểu được khái niệm, công nghệ và ứng dụng công nghệ đa phương tiện.

Vai trò của các công cụ AI trong tạo hình ảnh và xây dựng video.

Trình bày được khái niệm bản quyền.

Trình bày được quá trình phát triển của một sản phẩm đa phương tiện và các nét chính của sản phẩm đa phương tiện.

Trình bày được chức năng và cách cài đặt một số phần mềm đa phương tiện.

- Kỹ năng:

Sử dụng công cụ AI để tạo hình ảnh và video ngắn

Sử dụng được các chức năng ghi âm, chụp màn hình có sẵn trong Windows

Sử dụng được các phần mềm như Canva, Cupcut, Camtasia, ... để xây dựng dự án từ mức quy mô nhỏ đến mức vừa và lớn;

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Hình thành phương pháp làm việc theo nhóm, khoa học logic.

Nghiêm túc trong học tập, có tác phong làm việc công nghiệp.

III. Nội dung mô đun:

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian

T	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/thí nghiệm/thảo luận/bài tập	Kiểm tra
1	Bài mở đầu: Giới thiệu về đa phương tiện và các ứng dụng	1	1		
2	Bài 1: Các khái niệm và định nghĩa về đa phương tiện	2	2		
3	Bài 2: Tổng quan về phát triển đa phương tiện	1	1		
4	Bài 3: Tìm hiểu về vai trò của AI trong cuộc sống hiện đại	4	1	3	
5	Bài 4: Sử dụng công cụ AI tạo ảnh, tạo âm thanh từ văn bản và tạo video ngắn	8	2	5	1
6	Bài 5: Sử dụng Canva tạo bài thuyết trình	8	2	6	

7	Bài 6: Tổng quan về các phần mềm chụp màn hình	4	1	3	
8	Bài 7: Giới thiệu các phần mềm ghi âm, chỉnh sửa video	4	1	3	
9	Bài 8: Hướng dẫn cách cài đặt các phần mềm đa phương tiện	4	1	3	
10	Bài 9: Lên ý tưởng, viết kịch bản tạo video	4	1	3	
11	Bài 10: Các thành phần chức năng của phần mềm chỉnh sửa video	4	1	3	
12	Bài 11: Sử dụng các mềm chỉnh sửa video	12	2	9	1
13	Bài 12: Kiểm tra, đóng gói và xuất bản video	4	1	3	
	Cộng	60	17	41	2

2. Nội dung chi tiết

Bài mở đầu: Giới thiệu về đa phương tiện và các ứng dụng Thời gian 1 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các công nghệ và sản phẩm ứng dụng đa phương tiện;

Liệt kê được các sản phẩm ứng dụng đa phương tiện;

Hình thành phương pháp làm việc theo nhóm, khoa học logic.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Giới thiệu về đa phương tiện	0.5	0.5	0.5			
2.2	Các sản phẩm ứng dụng của đa phương tiện	0.5	0.5	0.5			
Cộng		1.0	1.0	1.0			

Bài 1: Các khái niệm và định nghĩa về đa phương tiện Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái niệm về công nghệ đa phương tiện;

Trình bày được các vấn đề với đa phương tiện;

Trình bày được luật bản quyền đối với tác phẩm;

Rèn luyện tính cẩn thận, đảm bảo an toàn vệ sinh công nghiệp;

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Khái niệm về đa phương tiện	0.25	0.25	0.25			
2.2	Các vấn đề với đa phương tiện	0.25	0.25	0.25			

2.3	Bản quyền	1.5	1.5	1.5			
Cộng		2.0	2.0	2.0			

Bài 2: Tổng quan về phát triển đa phương tiện Thời gian: 1 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được quá trình phát triển nghệ đa phương tiện, lịch sử hình thành,…;

Lập được kế hoạch phát triển sản phẩm đa phương tiện;

Rèn luyện tính cẩn thận, đảm bảo an toàn vệ sinh công nghiệp;

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Lịch sử phát triển của đa phương tiện	0.25	0.25	0.25			
2.2	Quá trình phát triển của một sản phẩm đa phương tiện	0.25	0.25	0.25			
2.3	Các nét chính của sản phẩm đa phương tiện	0.5	0.5	0.5			
Cộng		1.0	1.0	1.0			

Bài 3: Tìm hiểu về vai trò của AI trong cuộc sống hiện đại Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được vai trò của AI trong cuộc sống hiện đại.

Tìm hiểu và sử dụng một số tính năng của các công cụ AI phổ biến hiện nay.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ và khoa học;

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Tổng quan về AI	0.25	0.25	0.25			
2.2	Vai trò của AI	1.5	0.25	0.25	1.0	1.0	
2.3	Giới thiệu một số công cụ AI	2.0	0.5	0.5	2.0	2.0	
Cộng		4.0	1.0	1.0	3.0	3.0	

Bài 4: Sử dụng công cụ AI tạo ảnh, tạo âm thanh từ văn bản và tạo video ngắn

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được chức năng, các thành phần chính trong các ứng dụng AI tạo ảnh theo văn bản, tạo âm thanh từ văn bản và tạo video ngắn.

Sử dụng các công cụ AI để tạo ảnh, tạo âm thanh từ văn bản và tạo video ngắn.

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ và khoa học.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Ứng dụng AI tạo hình ảnh theo văn bản	2	0.5	0.5	1.0	1.0	
2.2	Ứng dụng AI tạo âm thanh từ văn bản	2	0.5	0.5	2.0	2.0	
2.3	Ứng dụng AI tạo video ngắn	3	1.0	1.0	2.0	2.0	
2.5	Kiểm tra định kỳ	1.0					1.0
Cộng		8.0	2.0	2.0	5.0	5.0	1.0

Bài 5: Sử dụng Canva tạo bài thuyết trình Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được chức năng, các thành phần của ứng dụng Canva;

Sử dụng ứng dụng Canva để tạo bài thuyết trình.

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Giới thiệu ứng dụng Canva	0.5	0.5	0.5			
2.2	Các thành phần của Canva	2.5	0.5	0. 5	2.0	2.0	
2.3	Sử dụng Canva tạo bài thuyết trình	5	1	1	4.0	4.0	
Cộng		8.0	2.0	2.0	6.0	6.0	

Bài 6: Tổng quan các phần mềm chụp màn hình Thời gian: 4giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được chức năng của phần mềm chụp màn hình trong Windows;

Thực hiện được chức năng chụp màn hình có sẵn trong Windows;

Sử dụng được một số phần mềm chụp màn hình khác;

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ và khoa học;

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Tổng quan về các trình chụp màn hình	0.25	0.25	0.25			
2.2	Sử dụng chức năng chụp màn hình có sẵn trong Windows	1.75	0.25	0.25	1.5	1.5	

2.3	Một số phần mềm chụp màn hình khác	2.0	0.5	0.5	1.5	1.5	
Cộng		4.0	1.0	1.0	3.0	3.0	

Bài 7: Giới thiệu các phần mềm ghi âm, chỉnh sửa video Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được một số phần mềm ghi âm, chỉnh sửa video như Camtasia, Capcut,...

Nêu được các chức năng chính của phần mềm ghi âm, chỉnh sửa video

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ và khoa học.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Giới thiệu chung	0.5	0.25	0.25	0.25	0.25	
2.2	Giới thiệu Phần mềm Capcut	1.5	0.5	0.5	1	1	
2.3	Giới thiệu phần mềm Camtasia	2.0	0.25	0.25	1.75	1.75	
Cộng		4.0	1.0	1.0	3.0	3.0	

Bài 8: Hướng dẫn cách cài đặt các phần mềm đa phương tiện

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các bước cài đặt các phần mềm đa phương tiện sử dụng;

Cài đặt thành công các phần mềm;

Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ và khoa học.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Giới thiệu chung	1.0	0.25	0.25	0.75	0.75	
2.2	Yêu cầu hệ thống	1.0	0.25	0.25	0.75	0.75	
2.3	Cài đặt phần mềm	2.0	0.5	0.5	1.5	1.5	
Cộng		4.0	1.0	1.0	3.0	3.0	

Bài 9: Lên ý tưởng, viết kịch bản tạo video Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được ý tưởng xây dựng video;

Xây dựng được kịch bản cho video;

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học, đảm bảo an toàn vệ sinh công nghiệp.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Lên ý tưởng xây dựng video	2.0	0.5	0.5	1.75	1.75	
2.2	Viết kịch bản cho video	2.0	0.5	0.5	1.75	1.75	
Cộng		4.0	1.0	1.0	3.0	3.0	

Bài 10: Các thành phần chức năng của phần mềm chỉnh sửa video

Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các thành phần của phần mềm chỉnh sửa video;

Hiểu được ý nghĩa các chức năng của phần mềm chỉnh sửa video;

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học;

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Trình bày các thành phần của phần mềm chỉnh sửa video	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.2	Chức năng của các công cụ trong phần mềm chỉnh sửa video	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
Cộng		4.0	1.0	1.0	3.0	3.0	

Bài 11: Sử dụng các mềm chỉnh sửa video Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cách hiệu chỉnh được đoạn film, tạo được hiệu ứng đối với ảnh cũng như film;

Thực hiện được các hiệu ứng crồng phủ, hiệu ứng chữ cũng như các đối tượng trong Camtasia/Capcut

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Hiệu chỉnh đoạn film	3	0.5	0.5	2.5	2.5	
2.2	Tạo hiệu ứng cho đoạn film	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.3	Trồng phủ lớp các đoạn film	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.4	Tạo tiêu đề cho đoạn film (Title)	2	0.25	0.25	1.75	1.75	

2.5	Chèn âm thanh vào đoạn film (Audio)	2	0.25	0.25	1.75	1.75	
2.6	Kiểm tra	1					1
Cộng		12	2.0	2.0	9.0	9.0	

Bài 12: Kiểm tra, đóng gói và xuất bản video **Thời gian: 4 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được quá trình kiểm tra video trước khi xuất;
Thực hiện được xuất video theo đúng định dạng;
Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT	LT-Online	TH	TH-Online	Kiểm tra
2.1	Kiểm tra âm thanh, hiệu ứng video, tiêu đề, hình ảnh trong video	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.2	Xuất file video ra VCD-DVD	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
Cộng		4	1.0	1.0	2.0	2.0	

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Điều kiện thực hiện	Nội dung thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng				
1.1	Phòng học chuyên môn	Giảng dạy tích hợp	1	Sạch sẽ, gọn gàng. Đảm bảo an toàn cho người học	
2.	Trang thiết bị máy móc				
2.1	Bộ máy tính	Thực hiện cài đặt, xây dựng sản phẩm	22	Từ PIV trở đi, Ram 8G	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	Trình chiếu bài giảng	1	Hoạt động ổn định	
2.3	Mic	Thực hành	22	Hoạt động	
2.4	Tai nghe	Thực hành	22	Hoạt động	
3.	Vật tư, học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu				
3.1.	Phần mềm HĐH	Cài đặt	1		
3.2	Phần mềm Camtasia	Cài đặt	1		
3.3	Phần mềm Capcut	Cài đặt	1		
3.4	Ứng dụng Canva			Internet ổn định	

TT	Điều kiện thực hiện	Nội dung thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
3.5	Các công cụ AI online			Internet ổn định	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Các khái niệm và định nghĩa về đa phương tiện	- Khái niệm về đa phương tiện - Các vấn đề với đa phương tiện - Bản quyền	- Trình bày được khái niệm về công nghệ đa phương tiện; - Trình bày được các vấn đề với đa phương tiện; - Trình bày được luật bản quyền đối với tác phẩm;	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 2: Tổng quan về phát triển đa phương tiện	- Lịch sử phát triển của đa phương tiện - Quá trình phát triển của một sản phẩm đa phương tiện - Các nét chính của sản phẩm đa phương tiện	- Trình bày được quá trình phát triển nghệ đa phương tiện, lịch sử hình thành,… - Lập được kế hoạch phát triển sản phẩm đa phương tiện	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 3: Tìm hiểu về vai trò của AI trong cuộc sống hiện đại	- Lịch sử phát triển hình thành của AI - Vai trò của AI trong cuộc sống hiện đại - Các công cụ AI phổ biến hiện nay	- Trình bày được lịch sử hình thành và phát triển của AI - Nêu các vai trò tác động của AI trong công việc và đời sống hiện nay	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi	

		- Giới thiệu các công cụ AI thông dụng phổ biến	+ Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 4: Sử dụng công cụ AI tạo ảnh, tạo âm thanh từ văn bản, tạo video ngắn	- Chức năng của của các công cụ trên ứng dụng AI - Các công cụ sử dụng tạo ảnh, âm thanh từ văn bản, tạo video	- Trình bày chức năng của từng công cụ trên ứng dụng AI để sử dụng cho tạo ảnh, âm thanh, video - Trình bày các ứng dụng AI hỗ trợ tạo ảnh, âm thanh, video ngắn	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 5: Sử dụng Canva tạo bài thuyết trình	- Chức năng của từng công cụ trên Canva - Sử dụng Canva để tạo bài thuyết trình đặc sắc	- Trình bày ý nghĩa từng công cụ trên ứng dụng Canva - Sử dụng Canva để tạo bài thuyết trình	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 6: Tổng quan về các phần mềm chụp màn hình	- Tổng quan về các trình chụp màn hình - Sử dụng chức năng chụp màn hình có sẵn trong Windows - Một số phần mềm chụp màn hình khác	- Trình bày được chức năng của phần mềm chụp màn hình trong Windows; - Thực hiện được chức năng chụp màn hình có sẵn trong Windows; - Sử dụng được một số phần	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của	

		mềm chụp màn hình khác;	giảng viên/giáo viên	
Bài 7: Giới thiệu các phần mềm ghi âm, chỉnh sửa video	- Giới thiệu chung - Giới thiệu phần mềm chỉnh sửa video như Capcut, Camtasia	- Trình bày được chức năng, các thành phần chính trong phần mềm Camtasia, Capcut - Sử dụng các chức năng chụp hình ảnh, chụp Text, chụp Web & quay video; - Sử dụng được các phần mềm ghi âm khác để xây dựng tác phẩm được thể hiện dưới dạng đa phương tiện;	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 8: Hướng dẫn cách cài đặt các phần mềm đa phương tiện	- Giới thiệu chung quy trình cài đặt phần mềm - Yêu cầu cần thiết của hệ thống để cài đặt được các phần mềm - Cài đặt phần mềm	- Trình bày các bước cài đặt phần mềm - Nêu yêu cầu kỹ thuật đáp ứng để cài đặt được các phần mềm - Thực hiện cài đặt phần mềm	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 9: Lên ý tưởng, viết kịch bản tạo video	- Ý tưởng xây dựng video - Kịch bản cụ thể cho video từ ý tưởng đã xây dựng	- Trình bày được ý tưởng xây dựng video phù hợp từng chủ đề theo yêu cầu	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo	

		- Viết kịch bản hoàn thiện cho video	luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 10: Các thành phần chức năng của phần mềm chỉnh sửa video	- Các công cụ của phần mềm chỉnh video. - Các chức năng của từng công cụ trong phần mềm	- Trình bày được các công cụ của phần mềm chỉnh sửa video - Chỉnh sửa video theo yêu cầu	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 11: Sử dụng các mềm chỉnh sửa video	- Cách hiệu chỉnh đoạn film - Các hiệu ứng - Chồng phủ lớp đoạn film - Chèn âm thanh - Tạo tiêu đề	- Trình bày được cách hiệu chỉnh được đoạn film, tạo được hiệu ứng đối với ảnh cũng như film; - Thực hiện được các hiệu ứng trồng phủ, hiệu ứng chữ cũng như các đối tượng trong Camtasia, Capcut	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 12: Kiểm tra, đóng gói và xuất bản video	- Kiểm tra âm thanh, hiệu ứng video, tiêu đề, hình ảnh trong video - Xuất file video ra VCD - DVD	- Trình bày được quá trình kiểm tra video trước khi xuất; - Thực hiện được xuất video theo đúng định dạng;	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi	

			+ Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

1.1 Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Ở từng phần nội dung kiến thức và bài tập/kỹ năng

1.2 Thi kết thúc mô-đun

a. Dạng thức đề thi kết thúc mô-đun: gồm 02 phần thi

Phần thi kỹ năng thực hành và phần thi kiến thức thực hành (các kiến thức phải liên quan đến các nội dung của kỹ năng thực hành)

- Phần kiến thức thực hành:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi 30 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi vấn đáp

- Phần kỹ năng thực hành: đánh giá kỹ năng thông qua sản phẩm hoặc kỹ năng thực hành.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề (tùy theo số tín chỉ) 2. Phương pháp

Kiểm tra lý thuyết: Sử dụng các câu hỏi trắc nghiệm

Kiểm tra định kỳ: Sử dụng bài tập thực hành

Kiểm tra kết thúc mô đun: Trắc nghiệm + thực hành

2. Phương pháp:

2.1 Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng nghề tin học văn phòng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Sau mỗi buổi học giáo viên giành thời gian hướng dẫn sinh viên tự rèn luyện kỹ năng ở nhà, hoàn thành hồ sơ học tập đã được giao.

Sử dụng phương pháp dạy học truyền thống kết hợp với phương pháp mới.

Sử dụng máy chiếu để bài giảng sinh động, học sinh sinh viên rễ tiếp thu.

Kết hợp với công nghệ đa phương tiện như quay lai các thao tác mà giáo viên làm thành video sau đó học sinh có thể copy về thực hiện lại nội dung bài học.

- Đối với người học:

Hoàn thành hồ sơ học tập đã được giao. Sinh viên có thể liên hệ với giáo viên giảng dạy để mượn phòng thực hành khi rèn luyện kỹ năng. Sinh viên tự thực hiện công việc của mình theo quĩ thời gian của giờ tự học.

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Tìm hiểu chung về đa phương tiện, các công cụ thông dụng**		
	- Các khái niệm, định nghĩa và xu hướng phát triển của đa phương tiện - Các phần mềm chụp màn hình - Phần mềm đa phương tiện như: Capcut, Camtasia, Canva, AI - Các phần mềm ghi âm	- Tài liệu kỹ thuật - Chức năng, nhiệm vụ, đặc điểm của các phần mềm đa phương tiện thông dụng - Yêu cầu hệ thống và tính tương thích các phần mềm đa phương tiện - Khả năng ứng dụng và phát triển của các phần mềm đa phương tiện	GV: - Giới thiệu chung về chức năng, nhiệm vụ, đặc điểm của các phần mềm đa phương tiện thông dụng - Phân tích chức năng, nhiệm vụ, khả năng ứng dụng của các công cụ hỗ trợ đa phương tiện - Hướng dẫn sử dụng tài liệu kỹ thuật kết hợp với làm mẫu - Giới thiệu các sản phẩm thực tế HSSV: - Hoạt động độc lập, tự nhận biết và vận dụng các phần mềm và nhu cầu thực tế
2	Nội dung 2: Chuẩn bị		
	- Phân tích nhu cầu thực tế về đa phương tiện - Thiết bị, vật tư	- Tài liệu kỹ thuật - Máy tính để bàn hoạt động tốt - Máy in, máy quét, máy ảnh, camera và các công cụ cần thiết khác - Xác định sử dụng phần mềm hoặc công cụ đa phương tiện phù hợp	GV: - Phân tích yêu cầu thực tế cần vận dụng công cụ đa phương tiện - Tạo bài tập thực tế, yêu cầu học sinh tự chuẩn bị học liệu cần thiết - Gợi ý hoặc làm mẫu nếu cần HSSV: - Tìm hiểu yêu cầu thực tế cần vận dụng công cụ đa phương tiện. - Chuẩn bị đầy đủ học liệu cần thiết
3	Nội dung 3: Cài đặt, kết nối thiết bị, công cụ đa phương tiện		

	- Kết nôi - Cài đặt	- Máy tính để bàn hoạt động tốt - Máy in, máy quét, máy ảnh, camera và các công cụ cần thiết khác - Tài liệu kỹ thuật - Các phần mềm đa phương tiện - Đảm bảo an toàn	GV: - Hướng dẫn kết nối các thiết bị đa phương tiện với máy tính - Chỉ rõ các yêu cầu kỹ thuật khi kết nối. - Thực hiện cài đặt mẫu 1 trong các phần mềm đa phương tiện - Giao nhiệm vụ cụ thể thông qua yêu cầu thực tế - Tạo các tình huống hư hỏng trong quá trình kết nối, cài đặt HSSV: - Từng cá nhân (theo nhóm) thực hiện kết nối thiết bị đa phương tiện với máy tính theo hướng dẫn. - Cài đặt phần mềm đa phương tiện phù hợp với yêu cầu. - Xử lý các lỗi cơ bản gặp phải khi thực hiện kết nối, cài đặt GV: - Nhận xét, kiểm tra kết quả quá trình chuẩn bị của HSSV
4	Nội dung 4: Sử dụng công cụ đa phương tiện		
	- Thanh Menu - Các nút điều khiển - Các tuỳ chọn cửa sổ - Thư viện (Library) - Nhập/xuất ảnh, video - Tạo các hiệu ứng - Tạo tiêu đề, phụ đề cho ảnh, video - Chèn âm thanh cho đoạn phim - Chồng phủ nhiều lớp phim	- Tài liệu kỹ thuật; - Sử dụng các công cụ chính xác, phù hợp với yêu cầu thực tế: hiệu ứng, tiêu đề, phụ đề, âm thanh, trồng phủ nhiều lớp phim/ảnh. - Khai thác tính năng của các công cụ hỗ trợ: Máy ảnh, camera … - Bảo hộ lao động phù hợp - Đảm bảo an toàn	GV: - Hướng dẫn tính năng, đặc điểm của các công cụ hỗ trợ - Chỉ rõ những chú ý vận hành, khai thác - Làm mẫu - Giới thiệu bảng qui trình và hướng dẫn sử dụng bảng (nếu có). HSSV: - Xác định được chính xác công cụ hỗ trợ, kết hợp với phần mềm phù hợp - Thực hành độc lập (theo nhóm): + Nhập/xuất ảnh, video + Tạo các hiệu ứng theo yêu cầu + Tạo tiêu đề, phụ đề cho ảnh, video + Chèn âm thanh cho đoạn phim - Kiểm tra chéo kết quả công việc và các nhóm trình bày kết quả. GV: - Hướng dẫn kết nối và chạy thử. HSSV:

			- Thực hiện kết nối và chạy thử sản phẩm của nhóm mình. - Thực hiện các kiểm tra, sửa chữa lại khi có sự cố - Vệ sinh vị trí làm việc sau khi hoàn thành công việc.
5	Nội dung 5: Kiểm tra hoàn thiện		
	- Kết nối với máy tính - Khởi động máy tính để vận hành kiểm tra hoạt động	- Tài liệu kỹ thuật; - Cáp kết nối tiêu chuẩn. - Đảm bảo an toàn	HSSV: - Kết nối các thiết bị đa phương tiện với máy tính theo sơ đồ. - Khởi động và vận hành máy tính - Tự nhận xét kết quả GV: - Nhận xét, đánh giá kết quả. - Nêu những lưu ý cần thiết

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Sử dụng các thiết bị phần cứng cần thiết lập với các tuỳ chọn phần mềm cho kết quả tốt.

Khi quay video trong máy tính cần thiết lập số hình/ khung để có được chất lượng ảnh tốt

Thực hiện song film trong Ulead cần xuất dưới định dạng DVD hoặc tương đương để cho chất lượng hình ảnh tốt.

4. Tài liệu tham khảo:

Tiếng việt

[1]. Đỗ Trung Tuấn (2001), Giới thiệu về đa phương tiện, Đại học quốc gia Hà nội

[2]. Học viện công nghệ bưu chính viễn thông(2007), Multimedia

[3]. Khoa Công nghệ thông tin(2010), Giáo trình công nghệ đa phương tiện

WebSite:

[4]. https://www.youtube.com/watch?v=A9aiokzwIO0

[5].https://tinhte.vn/threads/download-ulead-video-studio-11-huong-dan-su-dung.574828/

[6]. https://www.youtube.com/watch?v=Jw3uXhnAfsM

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG

Mã mô đun: MĐ70

Thời gian thực hiện môn học: 60 giờ; (Lý thuyết 17 giờ; Thực hành: 41 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô-đun:

- Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi sinh viên học xong các môn học chung, trước các môn học, mô đun đào tạo chuyên môn nghề.

- Tính chất: Là mô đun chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu mô-đun:

- Kiến thức

+ Trình bày được các nguyên lý thiết kế giao diện

+ Trình bày được quy trình xây dựng Wirefame

+ Trình bày được kiến thức cơ bản về UI/UX

+ Trình bày được quy trình thiết kế giao diện App Mobile; Web; Landing Page

+ Xây dựng được quy trình mô hình Wireframe

- Kỹ năng

+ Đánh giá được sự ảnh hưởng của người sử dụng tới giao diện

+ Nhận biết được nguyên tắc khi thiết kế giao diện người dùng

+ Xây dựng được quy trình mô hình Wireframe

+ Thiết kế giao diện App Mobile

+ Thiết kế giao diện Web

+ Thiết kế Landing Page

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm

+ Cẩn thận, tự giác trong học tập.

+ Thực hiện công việc năng động, sáng tạo, có tinh thần làm việc tập thể

+ Rèn luyện tính cẩn thận, chính xác, hình thành kỹ năng làm việc độc lập.

III. Nội dung mô-đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài 1 Các nguyên lý thiết kế giao diện	4	2	4	
2	Bài 2 Nguyên lý thiết kế	8	2	6	

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
3	Bài 3 Quy trình xây dựng Wireframe	4	2	4	
4	Bài 4 Thiết kế giao diện App Mobile	16	4	11	1
5	Bài 5 Thiết kế giao diện Web	16	4	12	
6	Bài 6 Thiết kế Landing Page	12	3	8	1
	Cộng	**60**	**17**	**41**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Các nguyên lý thiết kế giao diện Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được tổng quan thiết kế trải nghiệm người dùng (UXD)

Giới thiệu được về Design Thinking và các vận hành

Thiết kế được giao diện người dùng cơ bản theo mẫu

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Giới thiệu về thiết kế trải nghiệm người dùng (UXD)	1.0	0.5	0.5			
2	Thiết kế giao diện người dùng (UI - User Interface) và trải nghiệm người dùng (UX - User Experience) với công cụ Adobe XD.	1.5	1	1	1		
3	Giới thiệu về Design Thinking	1.0	0.5	0.5	1		
	Cộng	**4**	**2**	**5**	**2**		

Bài 2 Nguyên lý thiết kế Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được nguyên lý thị giác và lý thuyết về màu sắc

Trình bày được tổng quan nghệ thuật Typography

Trình bày được nguyên tắc Layout trong thiết kế

Giải thích được ý nghĩa các thiết kế Typography cơ bản

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. ***Nội dung bài:***

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Nguyên lý Thị giác	1.25	0.25	0.25	1		
2	Lý thuyết về màu sắc	1.5	0.5	0.5	1		
3	Nghệ thuật typography	2.5	0.5	0.5	2		
4	Nguyên tắc layout	1.5	0.5	0.5	1		
5	Định luật khoảng cách	1.25	0.25	0.25	1		
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**6**		

Bài 3: Quy trình xây dựng Wireframe Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được tổng quan về Layout và WireFrame
- Trình bày được bố cụ trong giao diện
- Thực hiện xây dựng Wireframe cơ bản
- Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Layout và WireFrame	1.5	0.5	0.5	0.5		
2	Bố cục trong giao diện	2	1	1	1		
3	Xây dựng WireFrame	1.5	0.5	0.5	0.5		
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**2**		

Bài 4: Thiết kế giao diện App Mobile Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được các phương pháp nhận biết về hình dạy và cách xác định hình dạnh cảu các đối tượng đồ họa

Trình bày được nguyên tắc thiết kế hình trạnh trong kỹ thuật đồ họa

Mô tả được mối liên hệ giữa hình dạng và nội dung sản phẩm đồ họa

Thực hiện xây dựng WireFrame cơ bản

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Phác thảo giao diện người dùng	3	1	1	2		
2	Grid cho thiết kế giao diện	4	1	1	3		
3	Các kích thước màn hình trong thiết kế	4	1	1	3		
4	Quy trình thiết kế	5	1	1	3		1
	Cộng	**16**	**4**	**4**	**11**		**1**

Bài 5: Thiết kế giao diện Web Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày tổng quan hệ thống lưới 12 column

Trình bày tổng quan các chuẩn màn hình

Trình bày được quy trình thiết kế giao diện website

Thực hiện thiết kế được giao diện website cơ bản

Giải thích được mức độ tác động cảu các yếu tố trong tác phẩm mỹ thuật

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Hệ thống lưới 12 column	4	1	1	3		
2	Hệ thống các chuẩn màn hình	5	1	1	4		
3	Quy trình thiết kế giao diện website	7	2	2	5		
	Cộng	**16**	**4**	**4**	**12**		

Bài 6: Thiết kế Landing Page Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được định nghĩa về chất liệu sản phẩm đồ họa

Mô tả được các mẫu chất liệu trong sản phẩm đồ họa

Giải thích được mổ liên hệ giữa chất liệu và không gian

Rèn luyện kỹ năng làm việc và tư duy logic.

2. Nội dung bài:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Landing Page	3	1	1	2		
2	Bootstrap	3	1	1	2		
3	Xây dựng Landing Page	6	1	1	4		1
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**8**		**1**

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			

1.1	Phòng học lý thuyết và phòng học thực hành đầy đủ điều kiện thực hiện môn học	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Tài liệu môn học Thiết kế giao diện người dùng			
3.2	Bài giảng, video hướng dẫn			
4	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Bài 1: Các nguyên lý thiết kế giao diện	Giao diện thiết kế trải nghiệm người dùng (UXD) Giao diện Thiết kế giao diện người dùng (UI - User Interface) và trải nghiệm người dùng (UX - User Experience) với công cụ Adobe XD. Tổng quan Design Thinking	- Trình bày được giao diện trải nghiệm và giao diện thiết kế người dùng - Giải thích đương tổng quan Design Thinking	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi

Bài 2 Nguyên lý thiết kế	Nguyên lý Thị giác Lý thuyết về màu sắc Nghệ thuật typography Nguyên tắc layout Định luật khoảng cách	- Phát biểu được nguyên lý thị giác, màu sắc - Trình bày được tổng quan nghệ thuật Typography - Giải thích định luật khoảng cách	+ Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên
Bài 3: Quy trình xây dựng Wireframe	Layout và WireFrame Bố cục trong giao diện Xây dựng WireFrame	- Trình bày được quy trình xây dựng WireFame - Xây dựng được WireFrame theo mẫu	
Bài 4: Thiết kế giao diện App Mobile	Phác thảo giao diện người dùng Grid cho thiết kế giao diện Các kích thước màn hình trong thiết kế Quy trình thiết kế	- Giải thích được ý nghĩa các thành phần giao diện Mobile - Trình bày quy trình thiết kế giao diện App Mobile - Thực hiện thiết kế giao diện App Mobile theo mẫu	
Bài 5: Thiết kế giao diện Web	Hệ thống lưới 12 column Hệ thống các chuẩn màn hình Quy trình thiết kế giao diện website	- Giải thích được ý nghĩa các thành phần giao diện Web - Trình bày quy trình thiết kế giao diện Web - Thực hiện thiết kế giao diện Web theo mẫu	
Bài 6: Thiết kế Landing Page	Landing Page Bootstrap Xây dựng Landing Page	- Giải thích được ý nghĩa các thành phần giao diện Landing Page - Trình bày quy trình thiết kế giao diện Landing Page - Thực hiện thiết kế giao diện Landing Page theo mẫu	

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 02 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Kiểm tra kết thúc mô đun

Phương pháp đánh giá dựa trên một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

+ Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm hoặc tự luận, học sinh hoàn thành đạt bài thi kiến thức sẽ được tiếp tục làm bài thi thực hành.

+ Bài thi thực hành yêu cầu người học lập trình xây dựng được chương trình theo yêu cầu.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô-đun

1. Phạm vi áp dụng mô-đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô-đun:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
1	**Bài 1: Các nguyên lý thiết kế giao diện**		
	Giới thiệu về thiết kế trải nghiệm người dùng (UXD) Thiết kế giao diện người dùng (UI - User Interface) và trải nghiệm người dùng (UX - User Experience) với công cụ Adobe XD. Giới thiệu về Design Thinking	- Giới thiệu về thiết kế trải nghiệm người dùng (UXD) - Thiết kế giao diện người dùng (UI) - Giới thiệu về Design Thinking	**GV**: - Giới thiệu về thiết kế trải nghiệm người dùng (UXD) - Giới thiệu về Design Thinking - Trình bày thiết kế giao diện người dùng (UI) **HSSV:** - Trình bày được về thiết kế trải nghiệm người dùng (UXD) - Trình bày được về Design Thinking

			- Giải thích được về giao diện người dùng (UI) **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
2	Bài 2 Nguyên lý thiết kế		
	Nguyên lý Thị giác Lý thuyết về màu sắc Nghệ thuật typography Nguyên tắc layout Định luật khoảng cách	- Nguyên lý Thị giác - Lý thuyết về màu sắc - Nghệ thuật typography - Nguyên tắc layout - Định luật khoảng cách	**GV:** - Trình bày nguyên lý thị giác - Giải thích ý nghĩa màu sắc trong thiết kế - Trình bày nghệ thuật sử dụng TypoGraphy, nguyên tắc thiết kế Layout - Hướng dẫn: Thể hiện TypoGraphy mẫu **HSSV:** - Trình bày được nguyên lý thị giác - Giải thích được ý nghĩa thể hiện màu sắc trong thiết kế - Giải thích được ý nghĩa TypoGraphy - Thao tác tạo TypoGraphy theo hướng dẫn **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
3	**Bài 3: Quy trình xây dựng Wireframe**		
	Layout và WireFrame Bố cục trong giao diện Xây dựng WireFrame	- Giới thiệu Layout và WireFrame - Bố cục trong giao diện - Xây dựng WireFrame	**GV:** - Trình bày giới thiệu Layout và Frame - Giải thích bố cục trong giao diện thiết kế - Giới thiệu các thao tác xây dựng WireFrame - Hướng dẫn: Thao tác mẫu thiết kế WireFrame

			HSSV: - Tiếp nhận kiến thức - Trình bày được tổng quan về Layout - Giải thích được bố cục các thành phần trong giao diện thiết kế - Thao tác thiết kế WireFrame theo mẫu **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
4	**Bài 4: Thiết kế giao diện App Mobile**		
	- Xác định dạng Phác thảo giao diện người dùng Grid cho thiết kế giao diện Các kích thước màn hình trong thiết kế Quy trình thiết kế	- Phác thảo giao diện người dùng - Kích thước màn hình trong thiết kế - Quy trình thiết kế	**GV:** - Giới thiệu các dạng phác thảo giao diện người dùng - Giải thích ý nghĩa kích thước màn hình trong thiết kế - Giới thiệu quy tình thiết kế - Hướng dẫn: - Thiết kế mẫu giao diện App Mobile **HSSV:** - Trình bày được các dạng phác thao giao diện người dùng - Giải thích được ý nghãi kích thước màn hình trong thiết kế - Giải thích được quy trình thiết kế - Thực hành thiết kế giao diện App Mobile theo hướng dẫn **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
5	**Bài 5: Thiết kế giao diện Web**		
	Hệ thống lưới 12 column	- Khái niệm hàm, tham số, tham trị, tham biến	**GV:** - Giới thiệu hàm và các cách sử dụng hàm

	Hệ thống các chuẩn màn hình Quy trình thiết kế giao diện website	- Sử dụng hàm viết chương trình con.	- Hướng dẫn: Viết một số đoạn chương trình đơn giản bằng cấu trúc hàm **HSSV:** - Trình bày được khái , cú pháp.. của hàm - Thực hành viết một số đoạn chương trình đơn giản **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết
6	**Bài 6: Thiết kế Landing Page**		
	Landing Page Bootstrap Xây dựng Landing Page	- Tổng quan về Landing Page Bootstrap - Xây dựng Landing Page	**GV:** - Giới thiệu tổng quan về Landing và Bootstrap - Giải thích các thao tác xây dựng Landing Page Hướng dẫn thiết kế mẫu Landing Page **HSSV:** - Trình bày được tổng quan về Landing Page và Bootstrap - Giải thích được các thao tác xây dựng Landing Page - Vận dụng xây dựng được Landing Page theo hướng dẫn **GV:** - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý, lỗi thường gặp cần thiết

3. Những trọng tâm cần chú ý:

+ Trình bày được các nguyên lý thiết kế giao diện

+ Trình bày được quy trình xây dựng Wirefame

+ Trình bày được kiến thức cơ bản về UI/UX

+ Trình bày được quy trình thiết kế giao diện App Mobile; Web; Landing Page

+ Xây dựng được quy trình mô hình Wireframe

+ Đánh giá được sự ảnh hưởng của người sử dụng tới giao diện

+ Nhận biết được nguyên tắc khi thiết kế giao diện người dùng

+ Xây dựng được quy trình mô hình Wireframe

+ Thiết kế giao diện App Mobile

+ Thiết kế giao diện Web

+ Thiết kế Landing Page

4. Tài liệu cần tham khảo

[1] Ngôn ngữ của hình và màu sắc, Nguyễn Quân, NXB Văn hoá và thông tin, 2016

[2] Mỹ thuật cơ bản và nâng cao, HS Gia Bảo, NXB Mỹ thuật- 2017.

[3] https://hocvienarena.vn/thiet-ke-ui-ux/

[4] https://nordiccoder.com/khoa-hoc/thiet-ke-ux-2/

[5] https://uxui.vn/khoa-hoc-ux-ui/

[6] https://colorme.vn/course/ui-ux

CHƯƠNG TRÌNH MÔĐUN

Tên mô đun : THIẾT KẾ ĐỒ HỌA VỚI ADOBE INDESIGN

Mã mô đun : MĐ 33

Thời gian mô đun: 60 giờ; (LT: 17 giờ; Thực hành: 41 giờ, Kiểm tra: 2 giờ)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT CỦA MÔ ĐUN:

Vị trí: là mô đun chuyên môn nghề của chương trình đào tạo Cao đẳng nghề Công nghệ thông tin (Ứng dụng phần mềm), được bố trí sau các môn học cơ sở nghề.

Tính chất: Là mô đun bắt buộc trong chương trình đào tạo Cao đẳng nghề Công nghệ thông tin (ứng dụng phần mềm).

II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

** Về kiến thức:*

Trình bày được chức năng của các công cụ vẽ; các cách sử dụng công cụ vẽ để tạo được ảnh vector, quy trình in ấn để đưa ra hình ảnh tốt nhất; tài liệu nhiều trang, khái niệm và quy trình chế bản điện tử.

** Về kỹ năng:*

Sử dụng công cụ vẽ tạo được các đối tượng vector;

Thực hiện dàn trang tài liệu;

Tạo các tài liệu nhiều trang như sách, tạp chí, báo, catalouges, tài liệu hướng dẫn…

In ấn và xuất bản các tài liệu nhiều trang theo quy định.

** Về năng lực tự chủ và trách nhiệm*

Có thái độ làm việc cẩn thận, nghiêm túc, khoa học và sáng tạo.

III. NỘI DUNG MÔ ĐUN:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
1	Bài 1: Giới thiệu môi trường làm việc của Adobe Indesign	4	2	2	
2	Bài 2: Thiết lập tài liệu và làm việc với các trang	16	4	11	1
3	Bài 3: Làm việc với Text	12	3	9	
4	Bài 4: Style	8	2	6	
5	Bài 5: Màu sắc	12	3	8	1
6	Bài 6: In ấn và xuất bản	8	3	5	
	Cộng	60	17	41	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: Giới thiệu môi trường làm việc của Adobe Indesign *Thời gian: 4 giờ*

Mục tiêu của bài:

Trình bày được khái quát Adobe Indesign, trình tự cài đặt, công dụng và vai trò của Adobe Indesign.

Cài đặt được Adobe Indesign, sử dụng thành thạo giao diện làm việc của Adobe Indesign.

Có thái độ làm việc cẩn thận, khoa học, chính xác.

Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy của Bài 1

Nội dung	Thời gian (giờ)			
	Tổng	LT	TH	KT
1. Giới thiệu tổng quan	0.5	0.5		
2. Công dụng và vai trò của InDesign	1.0			
2.1. Công dụng	0.5	0.5		
2.2. Vai trò	0.5	0.5		
3. Cài đặt Adobe Indesign	1.0		1.0	
4. Giao diện làm việc Adobe Indesign	1.5			
4.1. Giao diện làm việc	0.5	0.5		
4.2. Thanh thực đơn – trạng thái	1.0		1.0	

Bài 2: Thiết lập tài liệu và làm việc với các trang *Thời gian: 16 giờ*

Mục tiêu của bài:

Trình bày được các công cụ thiết lập định dạng cho trang làm việc, dàn trang và phân trang trong InDesign.

Thiết lập được trang tài liệu, trang làm việc, dàn trang và phân trang theo đúng yêu cầu.

Có thái độ làm việc chủ động, tích cực và sáng tạo.

Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy của Bài 2

Nội dung	Thời gian (giờ)			
	Tổng	LT	TH	KT
1. Thiết lập tài liệu	5.0	1.5	3.5	
2. Thiết lập, định dạng trang				
2.1. Thiết lập trang	5.0	1.0	4.0	

2.2. Định dạng trang	5.0	1.5	3.5	
Kiểm tra định kì	1.0			1.0

Bài 3: Làm việc với văn bản ***Thời gian: 12 giờ***

Mục tiêu của bài:

Trình bày được cách tạo, định dạng văn bản và các hiệu ứng văn bản được sử dụng trong Indesign.

Thiết lập được văn bản sử dụng trong Indesign theo yêu cầu của bài toán.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, sáng tạo, có ý thức trong học tập**.**

Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy của Bài 3

Nội dung	**Thời gian (giờ)**			
	Tổng	**LT**	**TH**	**KT**
1. Định dạng văn bản, đoạn văn bản	2.5	0.5	2.0	
2. Tạo và áp dụng các kiểu	2.5	0.5	2.0	
3. Chỉnh sửa văn bản	2.5	1.0	2.5	
4. Tạo danh sách đánh dấu và danh sách đánh số	3.5	1.0	2.5	

Bài 4: Style ***Thời gian: 8 giờ***

Mục tiêu của bài:

Trình bày được phân loại, cách tạo và hiệu chỉnh được style trong Indesign.

Thực hiện tạo và hiệu chỉnh các kiểu style theo yêu cầu trong Indesign.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, sáng tạo, có ý thức trong học tập.

Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy của Bài 4

Nội dung	**Thời gian (giờ)**			
	Tổng	**LT**	**TH**	**KT**
1. Tạo, hiệu chỉnh và xóa style	2.5	1.0	1.5	
2. Áp dụng style	2.5	0.5	2.0	
3. Style Object	3.0	0.5	2.5	

Bài 5: Màu sắc ***Thời gian: 12 giờ***

Mục tiêu của bài:

Trình bày một số phương pháp tô màu, quản lý được màu của đối tượng tạo ra hoặc ảnh nhập và thông tin về màu sắc của đối tượng.

Sử dụng màu phù hợp thực hiện bài toán cơ bản theo yêu cầu.

Có thái độ làm việc nghiêm túc, tỉ mỉ, cẩn thận.

Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy của Bài 3

Nội dung	Thời gian (giờ)			
	Tổng	LT	TH	KT
1. Màu Spot và màu Prosess	**6**	**2**	**4**	
2. Quản lý màu sắc	**5**	**1**	**4**	
Kiểm tra định kỳ	**1**			**1**

Bài 6: In ấn và xuất bản ***Thời gian: 8 giờ***

Mục tiêu của bài:

Trình bày các phương pháp, kỹ thuật in ấn và xuất bản trong InDesign

Áp dụng được các kỹ thuật in ấn và xuất bản tạo ra bản in theo yêu cầu

Có thái độ nghiêm túc, khoa học, sáng tạo.

Nội dung chi tiết, phân bổ thời gian và hình thức giảng dạy của Bài 3

Nội dung	Thời gian (giờ)			
	Tổng	LT	TH	KT
1. In tài liệu	3			
1.1. In tài liệu hoặc sách	1	0.5	0.5	
1.2. Các tùy chọn trang	1	0.25	0.75	
1.3. Kích thước trang in	1	0.25	0.75	
2. Các dấu máy in và Bleed	1			
2.1. Xác định các dấu máy in	0.5	0.25	0.25	
2.2. In các vùng Bleed	0.5	0.25	0.25	
3. Tạo các dải máy in sử dụng Inbooklet	3			
3.1. InBooklet	1	0.5	0.5	
3.2. Lên khuôn tài liệu sử dụng InBooklet	1	0.5	0.5	
3.3. Các tùy chọn InBooklet Layout	1	0.5	1.5	

IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN:

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	19	Cài hệ điều hành Win 7 trở lên	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	USB chứa phần mềm	25	Chứa đầy đủ bộ cài đặt các phần mềm sử dụng trong Modul	
3.2	Tài liệu học tập	19	Đủ	
3.3	Bài thực hành	19	Đủ	
4	Điều kiện khác			
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ:

1. Nội dung

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Bài 1: Giới thiệu môi trường làm việc của Adobe Indesign	- Giới thiệu tổng quan - Công dụng và vai trò của Indesign - Cài đặt Adobe Indesign Tùy biến được giao diện làm việc của Adobe Indesign.	- Trình bày công dụng, đặc điểm, cách tổ chức và bố trí không gian làm việc, các tùy biến trang làm việc, các panel và trình tự cài đặt phần mềm Adobe Indesign. - Cài đặt được Adobe Indesign và tùy biến	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn

		được giao diện làm việc của Adobe Indesign	của giảng viên/giáo viên.
Bài 2: Thiết lập tài liệu và làm việc với các trang	- Tạo các tài liệu - Thiết lập trang, định dạng trang tài liệu	- Trình bày được cách tạo các tài liệu, làm việc với template và lưu các project. - Thiết lập được trang tài liệu, sử dụng được các template, và lưu các dự án theo đúng yêu cầu.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.
Bài 3: Làm việc với văn bản	- Định dạng văn bản - Tạo và áp dụng các kiểu - Chỉnh sửa văn bản	- Trình bày được cách định dạng văn bản theo mẫu. - Thực hiệnchỉnh sửa được văn bản theo yêu cầu	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.
Bài 4: Style	- Tạo, hiệu chỉnh và xoá style - Áp dụng Style	- Trình bày được các thao tác tạo và hiệu chỉnh style - Áp dụng Style cho đối tượng, hiệu chỉnh sty theo yêu cầu	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.

Bài 5: Màu sắc	- Màu Spot và màu Prosess - Quản lý màu sắc	- Trình bày cơ bản về màu sắc, phân biệt được màu CMYK, Spot và Prosess - Áp dụng được màu sắc cho đối tượng, hiệu chỉnh, quản lý được màu đã chọn	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.
Bài 6: In ấn và xuất bản	- In tài liệu - Tạo các dải máy in sử dụng In booklet	- Trình bày các thao tác in ấn tài liệu - Cấu hình lựa chọn in, thực hiện in tài liệu theo yêu cầu	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.

1.*1 Kiểm tra định kỳ, thường xuyên, kết thúc*

Mô đun này cần tối thiểu 1 điểm kiểm tra thường xuyên, 2 điểm kiểm tra định kỳ và 01 điểm thi kết thúc.

1.2 Thi kết thúc mô-đun

a. Dạng thức đề thi kết thúc mô-đun: gồm 02 phần thi

- Phần kiến thức:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng 60 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi vấn đáp

- Phần kỹ năng: sản phẩm hoặc kỹ năng thực hành.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề thực hành

2. Phương pháp:

2.1 Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có từ 1 điểm kiểm tra thường xuyên trở lên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng.

2.3 Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Bài thi thực hành yêu cầu người học thực hiện khảo sát một mạch hoàn chỉnh.

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔ ĐUN:

1. Phạm vi áp dụng chương trình mô đun:

- Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho sinh viên trình độ Cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học, chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học nhằm đảm bảo chất lượng giảng dạy.

- Đối với người học:

Sinh viên luyện tập theo hướng dẫn của giáo viên, đọc và nghiên cứu tài liệu, làm bài tập nhóm.

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
1	Nội dung 1: Giới thiệu môi trường làm việc của Adobe Indesign		
	- Giới thiệu tổng quan - Công dụng và vai trò của Indesign - Cài đặt Adobe Indesign Tùy biến được giao diện làm việc của Adobe Indesign.	- Tài liệu kỹ thuật - Hình ảnh - Phần mềm Adobe Indesign - Cài đặt Adobe Indesign	GV: - Giới thiệu về Phần mềm Adobe Indeisgn - Hướng dẫn: + Sử dụng tài liệu + Nhận biết đặc điểm của phần mềm + Các thao tác cài đặt phần mềm

			HSSV: - Nhận biết được phần mềm - Trình bày được ứng dụng của Phần mềm Adobe Indesign - Cài đặt được Phần mềm Adobe Indesign đúng yêu cầu kỹ thuật GV: - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
2	Nội dung 2: Thiết lập tài liệu và làm việc với các trang		
	- Tạo các tài liệu - Thiết lập trang, định dạng trang tài liệu.	- Tài liệu kỹ thuật. - Tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template.	GV: - Giới thiệu Các công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. - Hướng dẫn: + Thực hiện các thao tác sử dụng công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện HSSV: - Trình bày Các công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. - Thực hiện được các thao tác sử dụng công cụ tạo các tài liệu, làm việc mẫu với template. GV: - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
3	Nội dung 3: Làm việc với văn bản		
	- Định dạng văn bản - Tạo và áp dụng các kiểu - Chỉnh sửa văn bản	- Tài liệu kỹ thuật. - Tạo văn cơ bản - Tạo và áp dụng các kiểu cho văn bản - Chỉnh sửa văn bản	GV: - Giới thiệu Các công cụ tạo văn bản cơ bản. - Tạo văn bản, tạo và áp dụng các style cho văn bản

			- Hướng dẫn: + Thực hiện các thao tác tạo văn bản, hiệu chỉnh văn bản + Tạo Style và áp dụng style cho văn bản. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện HSSV: - Trình bày các công cụ tạo văn bản, Các công cụ chỉnh sửa văn bản. - Thực hiện được các thao tác tạo tạo văn bản, hiệu chỉnh văn bản theo yêu cầu. GV: - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
4	Nội dung 4: Style		
	- Tạo, hiệu chỉnh và xoá style - Áp dụng Style	- Tài liệu kỹ thuật. - Tạo và áp dụng Style	GV: - Giới thiệu công cụ Style - Hướng dẫn: + Thực hiện các thao tác tạo và áp dụng Style. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện HSSV: - Trình bày được cơ bản công cụ Style. - Thực hiện được các thao tác tạo và áp dụng Style. GV: - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
5	Nội dung 5: Màu sắc		
	- Màu Spot và màu Prosess - Quản lý màu sắc	- Tài liệu kỹ thuật.	GV: - Giới thiệu màu sắc, các công cụ quản lý màu sắc

		- Màu sắc trong Indesign, quản lý màu sắc	- Hướng dẫn: + Thực hiện tạo tạo vào áp dụng màu cho đối tượng. - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện HSSV: GV: - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết
6	Nội dung 6: In ấn và xuất bản		
	- In tài liệu - Tạo các dải máy in sử dụng In booklet	- Tài liệu kỹ thuật. - Thiết lập trang in và in tài liệu	GV: - Giới thiệu các thao tác thiết lập trang in và lựa chọn in ấn - Hướng dẫn: + Thực hiện thiết lập trang in cho tài liệu + Thao tác in mẫu tài liệu - Chia nhóm học sinh HSSV, yêu cầu từng nhóm thực hiện HSSV: - Trình bày các thao tác thiết lập trang in - Thực hiện in tài liệu theo hướng dẫn GV: - Nhận xét, đánh giá bằng kết quả thực tế - Nêu những chú ý cần thiết

3. Những trọng tâm chương trình cần chú ý:

Sử dụng công cụ vẽ tạo được các đối tượng vector;

Thực hiện dàn trang tài liệu;

Tạo các tài liệu nhiều trang như sách, tạp chí, báo, catalouges, tài liệu hướng dẫn…

In ấn và xuất bản các tài liệu nhiều trang theo quy định.

4. Tài liệu cần tham khảo:

- Adobe Indesign, Nguyễn Việt Dũng, NXB Giáo dục, 2014;
- Tự Học Adobe Indesign CS5, VL-COMP, NXB Thời Đại, 2011;

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THIẾT KẾ ẤN PHẨM VĂN HÓA - TRUYỀN THÔNG

Mã mô đun: MĐ 71

Thời gian thực hiện mô đun: 60 giờ; (Lý thuyết:17giờ ;Thực hành:41 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- ***Vị trí:*** Mô đun được bố trí cuối mỗi chuyên nghề.

- ***Tính chất:***

+ Là mô đun chuyên môn nghề Thiết kế quảng cáo 2D.

+ Là mô đun tạo điều kiện cho sinh viên va chạm với thực tế sản xuất. Tổng kết và sử dụng tổng hợp kiến thức nhiều môn học, tập làm quen với việc giải quyết các vấn đề về kỹ thuật sản xuất và in ấn từ đó sẽ nắm vững hơn những khái niệm lý thuyết đã học.

II. Mục tiêu mô đun:

- ***Kiến thức:*** Vận dụng được các kiến thức trong chuyên nghề được học vào thực tế.

- ***Kỹ năng:***

+ Làm được dự án cá nhân hoặc theo nhóm dưới sự hướng dẫn, góp ý của giáo viên.

+ Thực hiện đúng quy trình thiết kế.

+ Sử dụng thành thạo các phần mềm phổ biến của chuyên nghề.

+ Rèn luyện, trau dồi thêm các kỹ năng mềm cần thiết.

+ Tổ chức được hoạt động sản xuất theo nhóm, theo tổ - đội.

- ***Năng lực tự chủ và trách nhiệm:***

+ Đánh giá được kết quả sản xuất và rút ra những bài học kinh nghiệm thực tế.

+ Hợp tác chặt chẽ giữa các cá nhân trong nhóm với nhau để hoàn thành nhiệm vụ thực tập tốt nghiệp đạt chất lượng và hiệu quả.

+ Rèn luyện tính kỷ luật, kiên trì, cẩn thận, nghiêm túc, chủ động và tích cực sáng tạo trong thực tập kết hợp sản xuất.

III. Nội dung mô đun:

1. ***Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:***

TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian					
		Tổng	Lý Thuyết		Thực hành		KT
			LT	LT-online	TH	TH-online	
1	Bài 1: Nguyên tắc khi thiết kế ấn phẩm truyền thông	4.0	2.0	2.0	2.0	2.0	
2	Bài 2: Các sản phẩm thiết kế	8.0	4.0	4.0	4.0	4.0	

3	Bài 3: Thiết kế các ấn phẩm truyền thông	48	11	11	35	35	2.0
	Cộng	**60**	**15**	**17**	**41**	**41**	

2. *Nội dung chi tiết:*

Bài 1: Nguyên tắc khi thiết kế ấn phẩm truyền thông *Thời gian: 4 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các khái niệm ấn phẩm quảng cáo truyền thông, đặc điểm của từng loại ấn phẩm và nguyên tắc khi trình bày ấn phẩm

Lập kế hoạch tạo ấn phẩm truyền thông đúng nguyên tắc theo yêu cầu của khách hàng.

Nghiêm túc, tích cực trong việc tiếp nhận kiến thức. Chủ động, tích cực tìm kiếm các nguồn tài liệu liên quan.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	Lý thuyết		Thực hành		KT
			LT	LT-online	TH	TH-online	
1	2.1. Ấn phẩm truyền thông	0.5		0.5			
2	2.1.1.Ấn phẩm in						
3	2.1.2.Ấn phẩm online						
4	2.2. Các nguyên tắc khi trình bày ấn phẩm	3.5	0.25				
5	2.2.1.Sử dụng màu sắc		0.25	0.25	0. 5	0. 5	
6	2.2.2.Chọn font chữ		0.5	0.25	0. 5	0. 5	
7	2.2.3.Bố cục		0.5	0.5	0.5	0.5	
8	2.2.4. Nền và các chi tiết			0.5	0.5	0.5	
Tổng		**4**	**2**	**2**	**2**		

Bài 2: Các sản phẩm thiết kế Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được quy trình lựa chọn ấn phẩm truyền thông thiết kế.

Thu thập, lựa chọn hình ảnh và nội dung cho ấn phẩm phù hợp với ấn phẩm đã lựa chọn

Thiết kế cấu trúc ấn phẩm đúng tiêu chuẩn và yêu cầu của khách hàng

Thành thạo thao tác in ấn, xuất bản ấn phẩm trên các thiết bị điện tử ha truyền thống đúng kỹ thuật.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, khoa học trong việc tiếp thu các kiến thức lý thuyết. Tích cực, tỉ mỉ trong thực hành.

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	Lý thuyết		Thực hành		KT
			LT	LT-online	TH	TH-online	
1	2.1. Lựa chọn loại ấn phẩm truyền thông để thiết kế	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
2	2.2. Thu thập hình ảnh và nội dung ấn phẩm	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
3	2.3. Thiết kế cấu trúc	4					
4	2.3.1.Phông chữ		0.5	0.5	0.5	0.5	
5	2.3.2.Màu sắc		0.5	0.5	0.5	0.5	
6	2.3.3.Ký hiệu đồ họa		0.5	0.5	0.5	0.5	
7	2.3.4.Chỉnh lề, bố cục các khối hình, chữ viết		0.5	0.5	0.5	0.5	
8	2.4. In ấn: Dàn khuôn và chế bản ấn phẩm truyền thông	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
9	2.5.Online: Hiển thị trên các thiết bị điện tử	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
Tổng		**8**	**4**	**4**	**4**	**4**	

Bài 3: Thiết kế ấn phẩm truyền thông Thời gian: 48 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các kiến thức liên quan đến các loại ấn phẩm thiết kế hiện nay.

Tạo được các ấn phẩm bìa sách, bìa minh họa truyện tranh, học cụ, lịch, ảnh, sách ảnh và các thiết kế phục vụ sự kiện văn hóa thể thao du lịch, chính trị đúng yêu cầu kỹ thuật và nhu cầu của khách hàng.

Nghiêm túc, tỉ mỉ, khoa học trong việc tiếp thu các kiến thức lý thuyết. Tích cực, tỉ mỉ trong thực hành.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	Lý thuyết		Thực hành		KT
			LT	LT-online	TH	TH-online	
1	**2.1. Thiết kế bìa sách**	4.0					
2	2.1.1.Sách giáo khoa		0.5	0.5	1.5	1.5	
3	2.1.2.Sách tham khảo		0.5	0.5	1.5	1.5	
4	**2.2. Thiết kế bìa và minh họa truyện tranh**	3.0					
5	2.2.1.Truyện tranh Việt Nam		0.5	0.5	1.0	1.0	
6	2.2.2.Truyện tranh Thế giới		0.5	0.5	1.0	1.0	
7	**2.3. Thiết kế sách tô màu**	1.0	0.5	0.5	0.5	0.5	
8	**2.4. Thiết kế các loại học cụ**	16					
9	2.4.1.Ấn phẩm học chữ (hoặc số).		0.5	0.5	1.5	1.5	
10	2.4.2. Ấn phẩm nhận biết loài vật.		0.5	0.5	1.5	1.5	
11	2.4.3. Ấn phẩm nhận biết các loài cây, hoa quả		0.5	0.5	1.5	1.5	
12	2.4.4. Ấn phẩm nhận biết các loại thực phẩm, đồ uống,...		0.5	0.5	1.5	1.5	
13	2.4.5. Ấn phẩm nhận biết các phương tiện giao thông.		0.5	0.5	1.5	1.5	
14	2.4.6. Ấn phẩm nhận biết các nghề nghiệp trong xã hội.		0.5	0.5	1.5	1.5	
15	2.4.7. Mô hình học tập khác		0.5	0.5	2.5	2.5	
16	**Kiểm tra điều kiện**	1.0					1.0
17	**2.5. Thiết kế lịch**	2.0					
18	2.5.1. Lịch treo tường (1 mặt hoặc 2 mặt.		0.25	0.25	0.75	0.75	
19	2.5.2. Lịch để bàn (1 mặt hoặc 2 mặt)		0.25	0.25	0.75	0.75	
20	**2.6. Thiết kế album ảnh, sách ảnh**	2.0	0.5	0.5	1.5	1.5	

21	**2.7. Thiết kế phục vụ sự kiện văn hóa, thể thao, du lịch**	10					
22	2.7.1.Thiết kế biểu tượng, slogan.		0.5	0.5	1.5	1.5	
23	2.7.2. Thiết kế background cho sân khấu		0.5	0.5	1.5	1.5	
24	2.7.3. Thiết kế bảng chức danh, hướng dẫn, sơ đồ, phân khu, ...		0.5	0.5	1.5	1.5	
25	2.7.4. Thiết kế giấy mời, thẻ báo chí, thẻ NV, bảo vệ, đại biểu, ..		0.5	0.5	1.5	1.5	
26	2.7.5. Thiết kế trang trí xe diễu hành, cổ động, tuyên truyền.		0.5	0.5	1.5	1.5	
27	**2.8. Thiết kế phục vụ sự kiện chính trị**	10					
28	2.8.1. Thiết kế biểu tượng, slogan		0.5	0.5	1.5	1.5	
29	2.8.2. Thiết kế background khánh tiết, trong đó thể hiện biểu tượng, slogan.		0.25	0.25	1.5	1.5	
30	2.8.3. Thiết kế bảng chức danh, hướng dẫn, sơ đồ, phân khu, ...		0.25	0.25	1.5	1.5	
31	2.8.4. Thiết kế giấy mời, thẻ báo chí, thẻ NV, bảo vệ, đại biểu, ..		0.25	0.25	1.5	1.5	
32	2.8.5.Thiết kế Pano, tranh cổ động tấm lớn, băng rôn, cờ phướn, ... ngoài trời quảng bá cho sự kiện		0.25	0.25	1.5	1.5	
33	**Kiểm tra điều kiện**						1.0
	Tổng	**48**	**11**	**11**	**35**	**35**	**2.0**

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

1. Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng: Phòng máy tính có cài đặt các phần mềm đồ họa

2. Trang thiết bị máy móc:

- Phấn, bảng đen
- Máy chiếu, máy in
- Giấy A4
- Mực in

3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:

- Bài giảng, Video
- Tư liệu cho bài tập thực hành

4. Các điều kiện khác:

Các tài liệu tham khảo, mẫu sản phẩm của các khóa học trước, link hướng dẫn tự học.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Nguyên tắc khi thiết kế ấn phẩm truyền thông	- Các loại ấn phẩn truyền thông - Nguyên tắc khi trình bày ấn phẩm	- Liệt kê được các loại ấn phẩn truyền thông, ưu và nhược điểm của từng loại - Nắm vứng đc nguyên tắc khi trình bày ấn phẩm, bao gồm: màu sắc, font chữ, bố cục, nền và các chi tiết	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 2: Các sản phẩm thiết kế	- Lựa chọn loại ấn phẩm phù hợp để thiết kế - Thu thập hình ảnh và nội dung ấn phẩm - Nội dung cấu trúc ấn phẩm .	- Lựa chọn được loại ấn phẩm phù hợp với yêu cầu - Thu thập hình ảnh và nội dung phù hợp với chủ đề thiết kế - Tạo nội cấu trúc ấn phẩm đầy đủ, hợp lý	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 3: Thiết kế ấn phẩm truyền thông	- Thiết kế bìa sách - Thiết kế bìa và minh họa truyện tranh - Thiết kế sách tô màu.	- Thiết kế được bìa sách giáo khoa và tham khảo. - Tạo được sản phẩm bìa và minh họa cho truyện tranh Việt Nam và thế giới bắt mắt, phù hợp thị hiếu độc giả.	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của	

	- Thiết kế lịch - Thiết kế album ảnh, sách ảnh - Thiết kế phục vụ sự kiện văn hóa, thể thao, du lịch. - Thiết kế phục vụ sự kiện chính trị	- Thiết kế sách tô màu đúng lứa tuổi, phù hợp. - Tạo lịch và các album ảnh, sách ảnh đẹp, thẩm mỹ. - Sản phẩm phục vụ sự kiện văn hóa, thể thao, du lịch và sự kiện chinh trị phù hợp, thẩm mỹ, tạo cuốn hút.s	giảng viên/giáo viên.	

2. Phương pháp:

Đánh giá qua sản phẩm và trình bày sản phẩm.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun: Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ Trung cấp Thiết kế đồ họa.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên: thuyết trình, đàm thoại, trực quan, làm mẫu, uốn nắn, đánh giá, sử dụng các kỹ thuật dạy học tích cực.

- Đối với người học: quan sát, lắng nghe, tổng hợp, ghi nhớ, làm theo, thực hiện yêu cầu bài thực hành.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Đánh giá sản phẩm thực tế sau khi in ấn với thiết kế trên máy để có được những kinh nghiệm về xử lý màu, kích thước, xuất file in.

- Nắm rõ quy trình từ khi thiết kế đến khi in ấn ra sản phẩm.

4. Tài liệu tham khảo:

[1] Ngô Thanh Phượng, *Thiết Kế Quảng Cáo,* Nxb Văn Hóa Sài Gòn, 2006

[2] Ngô Túy Phương, *Những mẫu trang trí chọn lọc (tập 1),* Nhà xuất bản: Giáo dục, 2013.

[3] Ngô Túy Phương, *Những mẫu trang trí chọn lọc (tập 2),* Nhà xuất bản: Giáo dục, 2013

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đung: KĨ THUẬT CHỤP ẢNH

Mã mô đun: MĐ 72

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (LT: 16 giờ; TH: 42 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí: Được bố trí bố trí sau khi người học học xong các mô đun chung và trước mô đun về về thiết bị đồ hoạ.

- Tính chất: Là mô đun chuyên ngành bắt buộc.

II. Mục tiêu mô đun:

- Kiến thức: Hiểu và biết các kiến thức về ánh sáng chụp ảnh, cấu tạo máy ảnh, sử dụng máy ảnh cơ học và máy ảnh số;

- Kỹ năng: Rèn luyện kĩ năng về chụp ảnh, bố cục ảnh.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Chịu trách nhiệm với kết quả công việc của bản thân và nhóm trước giáo viên và nội quy nhà trường.

+ Có khả năng giải quyết công việc, vấn đề phức tạp trong điều kiện làm việc thay đổi **III. Nội dung mô đun:**

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

TT	Nội dung	Thời gian			
		Tổng số	LT	TH	KT
1	Bài 1: Lựa chọn máy ảnh, ống kính	4	1	3	
2	Bài 2: Khẩu độ, tốc độ trập, phơi sáng	4	1	3	
3	Bài 3: Tốc độ chụp, đặt chế độ ánh sáng, sử dụng đèn Flash	4	1	3	
4	Bài 4: Chụp ảnh kĩ thuật số, bố cục một bức ảnh.	4	1	2	1
5	Bài 5: Bộ lọc và phụ kiện, tráng sửa và in ảnh	4	1	3	
6	Bài 6: Chụp ảnh chân dung	4	1	3	
7	Bài 7: Chụp ảnh trẻ con và trẻ sơ sinh	4	1	3	
8	Bài 8: Chụp ảnh đám đông	4	1	3	
9	Bài 9: Chụp ảnh phong cảnh	4	1	3	
10	Bài 10: Chụp ảnh đối tượng chuyển động	4	1	3	
11	Bài 11: Chụp ảnh ban đêm	4	1	3	
12	Bài 12: Chụp ảnh động vật	4	1	3	

13	Bài 13: Chụp ảnh cận cảnh	4	1	2	1
14	Bài 14: Chụp ảnh tĩnh vật	4	1	3	
15	Bài 15: Tạo ra hiệu ứng đặc biệt	3	1.5	1.5	
16	Bài 16: Trưng bày ảnh	1	0.5	0.5	
	Cộng	**60**	**16**	**42**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Lựa chọn máy ảnh, ống kính Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cấu tạo của máy ảnh và nguyên tắc chọn máy ảnh.

Trình bày được nguyên tắc về các ống kính máy ảnh.

Lựa chọn được máy ảnh phù hợp.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 1:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Lựa chọn máy ảnh	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
1.1	Máy ảnh cơ						
1.2	Máy ảnh số						
1.3	Nguồn						
2	Ống kính	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.1	Ống kính						
2.2	Ống kính lete						
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 2: Khẩu độ, tốc độ trập, phơi sáng Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cơ chế cửa trập, thời gian trập.

Trình bày được cách lựa chọn thời gian phơi sáng của phim.

Chụp được ảnh phơi sáng nghệ thuật.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 2:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Khẩu độ	1	0.25	0.25	0.75	0.75	
2	Cửa trập	1	0.25	0.25	0.75	0.75	
3	Phim	1	0.25	0.25	0.75	0.75	
4	Phơi sáng	1	0.25	0.25	0.75	0.75	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 3: Tốc độ chụp, đặt chế độ ánh sáng, sử dụng đèn Flash Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các thể loại phim, bộ nhớ RAM.

Trình bày được các bước đặt chế độ sáng.

Trình bày được nguyên tắc chọn đèn nháy.

Kể tên các chuẩn phim, RAM, phân biệt được các loại đèn nháy.

Đặt được chế độ ánh sáng phù hợp.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Tốc độ chụp	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
1.1	Các chuẩn phim						
1.2	RAM						
1.3	Lựa chọn phim, RAM						
2	Đặt chế độ ánh sáng	1	0.25	0.25	0.75	0.75	
2.1	Nguồn sáng						
2.2	Qui định về lấy ánh sáng						
3.	Sử dụng đền Flash	1	0.25	0.25	0.75	0.75	
3.1	Các loại đèn nháy						

3.2	Nguồn						
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 4: Chụp ảnh kĩ thuật số, bố cục một bức ảnh Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các nguyên tắc chọn máy ảnh số, nguyên lí bố cục ảnh.

Biểu diễn kĩ năng đặt bố cục hợp lý.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 4:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Chụp ảnh kĩ thuật số	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
1.1	Về số máy						
1.2	Acqui và RAM						
2	Bố cục một bức ảnh	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.1	Nguyên lý bố cục						
2.2	Điều nên tránh						
	Kiểm tra						1
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**2**	**2**	**1**

Bài 5: Bộ lọc và phụ kiện, tráng sửa và in ấn Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày tổng quan về nguyên tắc sử dụng bộ lọc, qui trình in ấn tráng ảnh.

Chọn được loại lọc và hiệu ứng phù hợp.

Tráng rửa và in ảnh được đúng kĩ thuật.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 5:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Bộ lọc và phụ kiện	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
1.1	Mỹ thuật ảnh						

1.2	Các loại lọc và hiệu ứng						
2	Tráng sửa và in ấn	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2.1	Tráng phim						
2.2	In ảnh						
2.3	Điều kiện môi trường, hoá chất						
	Cộng	4	1	1	3	3	

Bài 6: Chụp ảnh chân dung Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được kĩ thuật chụp ảnh chân dung.

Chụp được ảnh chân dung với bố cục phù hợp.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 6:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Tạo hình	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2	Phòng chụp	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 7: Chụp ảnh trẻ con và trẻ sơ sinh Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày kĩ thuật khi chụp ảnh trẻ em.

Chụp ảnh cho trẻ em với ánh sáng và bố cục phù hợp.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 7:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Đối tượng chụp	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2	Nguyên tắc chung	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 8: Chụp ảnh đám đông Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được yêu cầu kĩ thuật khi chụp ảnh phóng sự.

Lên ý tưởng kịch bản, chọn nền phù hợp và chụp ảnh đúng kĩ thuật.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 8:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Kịch bản chụp	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2	Chọn nền	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 9: Chụp ảnh phong cảnh **Thời gian: 4 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cách chọn địa điểm, góc chụp ảnh phong cảnh cho phù hợp với yêu cầu.

Chọn địa điểm, góc chụp tốt nhất.

Thực hiện kĩ năng chụp ảnh phong cảnh, địa hình.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 9:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Địa điểm	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2	Chọn góc chụp	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 10: Chụp ảnh đối tượng chuyển động **Thời gian: 4 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày kĩ năng tốc độ chụp ảnh cho đối tượng chuyển động.
- Thực hiện kĩ năng chụp ảnh phóng sự thể thao.
- Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 10:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Tốc độ chụp	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
2	Phóng sự thể thao	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 11: Chụp ảnh ban đêm **Thời gian: 4 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày cách sử dụng phim nhạy sáng, hiệu ứng chụp đêm và thời lượng ánh sáng.
- Thực hiện kĩ năng chụp ảnh thiếu sáng.
- Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 11:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Sử dụng phim nhạy sáng	1	0.25	0.25	0.5	0.5	
2	Hiệu ứng chụp đêm	2	0.5	0.5	2	2	
3	Thời lượng sáng	1	0.25	0.25	0.5	0.5	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 12: Chụp ảnh động vật **Thời gian: 4 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày các kĩ năng chụp ảnh động vật.
- Chụp ảnh động vật với góc chọn phù hợp.
- Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 12:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Thiết bị	2	0.5	0.5	2	2	
2	Chọn góc	2	0.5	0.5	2	2	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 13: Chụp ảnh cận cảnh **Thời gian: 4 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày nguyên tắc về môi trường chụp và đối tượng chụp
- Chụp được ảnh toàn cảnh và chụp cận cảnh.
- Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 13:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Chụp toàn cảnh	1.5	0.5	0.5	1	1	
2	Chụp cận cảnh	1.5	0.5	0.5	1	1	
3	Kiểm tra điều kiện	1					1
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**2**	**2**	**1**

Bài 14: Chụp ảnh tĩnh vật **Thời gian: 4 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày nguyên tắc chụp ảnh tĩnh.
- Chọn bố cục tĩnh và ánh sáng phù hợp.
- Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 14:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT - Online	TH	TH - Online	
1	Bố cục tĩnh	2	0.5	0.5	1.5	1.5	

2	Ánh sáng	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
	Cộng	**4**	**1**	**1**	**3**	**3**	

Bài 15: Tạo ra hiệu ứng đặc biệt **Thời gian: 2 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày các hiệu ứng, bộ lọc.
- Rèn luyện kĩ năng sử dụng kĩ xảo.
- Sử dụng các hiệu ứng, bộ lọc phù hợp và xử lý ảnh.
- Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 15:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng Tổng số	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Các hiệu ứng	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
2	Sử dụng lọc	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
3	Xử lý ảnh	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
	Cộng	**3**	**1.5**	**1.5**	**1.5**	**1.5**	

Bài 16: Trưng bày ảnh **Thời gian: 2 giờ**

1. *Mục tiêu của bài:*

- Trình bày kiến thức nguyên tắc thể hiện ảnh.
- Chọn khung ảnh và khung cảnh thể hiện ảnh.
- Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 16:

Số TT	**Nội dung**	**Thời gian (giờ)**					
		Tổng số	**LT**		**TH**		**KT**
			LT	**LT - Online**	**TH**	**TH - Online**	
1	Khung	0.5	0.25	0.25	0.25	0.25	
2	Khung cảnh thể hiện ảnh	0.5	0.25	0.25	0.25	0.25	
	Cộng	**1**	**0.5**	**0.5**	**0.5**	**0.5**	

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	20	Cài hệ điều hành Win 10	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Máy ảnh	10	Sử dụng được	
3.2	Ống kính	10	Sử dụng được	
4	Điều kiện khác			
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Nội dung	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Lựa chọn máy ảnh, ống kính	- Cấu tạo của máy ảnh và nguyên tắc chọn máy ảnh. - Nguyên tắc về các ống kính máy ảnh	- Trình bày được cấu tạo của máy ảnh và nguyên tắc chọn máy ảnh. - Trình bày được nguyên tắc về các ống kính máy ảnh. - Lựa chọn được máy ảnh phù hợp.	- Hình thành tư duy khoa học, phát triển năng lực làm việc cá nhân, theo nhóm - Tuân thủ các quy định về	

Bài 2: Khẩu độ, tốc độ trập, phơi sáng	- Cơ chế cửa trập, thời gian trập - Thời gian phơi sáng của phim - Ảnh phơi sáng nghệ thuật	- Trình bày được cơ chế cửa trập, thời gian trập. - Trình bày được cách lựa chọn thời gian phơi sáng của phim. - Chụp được ảnh phơi sáng nghệ thuật.	an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy - Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi - Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 3: Tốc độ chụp, đặt chế độ ánh sáng, sử dụng đèn Flash	- Các thể loại phim chụp, bộ nhớ Ram - Các bước đặt chế độ sáng. - Nguyên tắc chọn đèn nháy	- Trình bày được các thể loại phim, bộ nhớ RAM. - Trình bày được các bước đặt chế độ sáng. - Trình bày được nguyên tắc chọn đèn nháy. - Kể tên các chuẩn phim, RAM, phân biệt được các loại đèn nháy. - Đặt được chế độ ánh sáng phù hợp.		
Bài 4: Chụp ảnh kĩ thuật số, bố cục một bức ảnh	Các nguyên tắc chọn máy ảnh số, nguyên lí bố cục ảnh. Đặt bố cục hợp lý.	Trình bày được các nguyên tắc chọn máy ảnh số, nguyên lí bố cục ảnh. Biểu diễn kĩ năng đặt bố cục hợp lý.		
Bài 5: Bộ lọc và phụ kiện, tráng sửa và in ảnh	Nguyên tắc sử dụng bộ lọc, qui trình in ấn tráng ảnh. Loại lọc và hiệu ứng phù hợp. Tráng rửa và in ảnh	Trình bày tổng quan về nguyên tắc sử dụng bộ lọc, qui trình in ấn tráng ảnh. Chọn được loại lọc và hiệu ứng phù hợp. Tráng rửa và in ảnh được đúng kĩ thuật.		
Bài 6: Chụp ảnh chân dung	Kĩ thuật chụp ảnh chân dung. Chụp ảnh chân dung với bố cục phù hợp.	Trình bày được kĩ thuật chụp ảnh chân dung. Chụp được ảnh chân dung với bố cục phù hợp.		

Bài 7: Chụp ảnh trẻ con và trẻ sơ sinh	Kĩ thuật khi chụp ảnh trẻ em. Chụp ảnh cho trẻ con và trẻ sơ sinh.	Trình bày kĩ thuật khi chụp ảnh trẻ em. Chụp ảnh cho trẻ em với ánh sáng và bố cục phù hợp.		
Bài 8: Chụp ảnh đám đông	Kĩ thuật khi chụp ảnh phóng sự. Lên ý tưởng kịch bản, chọn nền và chụp ảnh.	Trình bày được yêu cầu kĩ thuật khi chụp ảnh phóng sự. Lên ý tưởng kịch bản, chọn nền phù hợp và chụp ảnh đúng kĩ thuật.		
Bài 9: Chụp ảnh phong cảnh	Chọn địa điểm, góc chụp ảnh phong cảnh cho phù hợp với yêu cầu. Kĩ năng chụp ảnh phong cảnh, địa hình	Trình bày được cách chọn địa điểm, góc chụp ảnh phong cảnh cho phù hợp với yêu cầu. Chọn địa điểm, góc chụp tốt nhất. Thực hiện kĩ năng chụp ảnh phong cảnh, địa hình		
Bài 10: Chụp ảnh đối tượng chuyển động	Tốc độ chụp ảnh cho đối tượng chuyển động. Chụp ảnh phóng sự thể thao.	Trình bày kĩ năng tốc độ chụp ảnh cho đối tượng chuyển động. Thực hiện kĩ năng chụp ảnh phóng sự thể thao.		
Bài 11: Chụp ảnh ban đêm	Sử dụng phim nhạy sáng, hiệu ứng chụp đêm và thời lượng ánh sáng. Chụp ảnh thiếu sáng.	Trình bày cách sử dụng phim nhạy sáng, hiệu ứng chụp đêm và thời lượng ánh sáng. Thực hiện kĩ năng chụp ảnh thiếu sáng.		
Bài 12: Chụp ảnh động vật	Kĩ năng chụp ảnh động vật. Chụp ảnh động vật	Trình bày các kĩ năng chụp ảnh động vật. Chụp ảnh động vật với góc chọn phù hợp.		

Bài 13: Chụp ảnh cận cảnh	Nguyên tắc về môi trường chụp và đối tượng chụp Ảnh toàn cảnh và chụp cận cảnh.	Trình bày nguyên tắc về môi trường chụp và đối tượng chụp Chụp được ảnh toàn cảnh và chụp cận cảnh.		
Bài 14: Chụp ảnh tĩnh vật	- Nguyên tắc chụp ảnh tĩnh. - Bố cục tĩnh và ánh sáng.	- Trình bày nguyên tắc chụp ảnh tĩnh. - Chọn bố cục tĩnh và ánh sáng phù hợp.		
Bài 15: Tạo ra hiệu ứng đặc biệt	Các hiệu ứng, bộ lọc. Kĩ năng sử dụng kĩ xảo. Các hiệu ứng, bộ lọc và xử lý ảnh.	Trình bày các hiệu ứng, bộ lọc. Rèn luyện kĩ năng sử dụng kĩ xảo. Sử dụng các hiệu ứng, bộ lọc phù hợp và xử lý ảnh.		
Bài 16: Trưng bày ảnh	Kiến thức nguyên tắc thể hiện ảnh. Khung ảnh và khung cảnh thể hiện ảnh.	Trình bày kiến thức nguyên tắc thể hiện ảnh. Chọn khung ảnh và khung cảnh thể hiện ảnh cho phù hợp.		

1.1. Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Ở từng phần nội dung kiến thức và bài tập

1.2. thi kết thúc môn học

a. Dạng thức đề thi kết thúc môn học:

- Với đề thi chỉ có phần kiến thức:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng.....câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm hoặc câu hỏi tự luận

- Với đề thi tích hợp phần kiến thức và bài tập (kĩ năng):

Nội dung phần kiến thức phải liên quan đến nội dung phần bài tập (kĩ năng) và lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng.....câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề (tùy theo số tín chỉ)

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, hồ sơ học tập, bài kiểm tra, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.
- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, hồ sơ học tập, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại các phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc

- Bài thi kết thúc môn học được thực hiện theo đề thi được phê duyệt
- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. HƯỚNG DẪN CHƯƠNG TRÌNH

1. Phạm vi áp dụng môn học:

- Chương trình môn học được sử dụng để giảng dạy cho sinh viên Cao đẳng và trung cấp
- Tổng thời gian thực hiện môn học là 60 giờ, giáo viên giảng các giờ lý thuyết và đan xen các giờ bài tập.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1.	Bài 1: Lựa chọn máy ảnh, ống kính		
1	Lựa chọn máy ảnh	- Phân loại, cấu tạo máy ảnh - Nguyên tắc chọn máy ảnh	Lý thuyết: Trình bày được cấu tạo của máy ảnh và nguyên tắc chọn máy ảnh. Trình bày được nguyên tắc về các ống kính máy ảnh. Lựa chọn được máy ảnh phù hợp.
2	Ống kính	- Nguyên tắc về các ống kính máy ảnh	
2.	Bài 2: Khẩu độ, tốc độ trập, phơi sáng		
1	Khẩu độ	Khái niệm Cơ chế	Lý thuyết: - Trình bày được cơ chế cửa trập, thời gian trập. - Trình bày được cách lựa chọn thời gian phơi sáng của phim. - Chụp được ảnh phơi sáng nghệ thuật.
2	Cửa trập	Khái niệm Cơ chế	
3	Phim	Chọn lựa phim	
4	Phơi sáng	Chọn thời gian phơi sáng của phim	

3.	Tốc độ chụp, đặt chế độ ánh sáng, sử dụng đèn Flash		
1	Tốc độ chụp	- Khái niệm - Ý nghĩa	Lý thuyết: Trình bày được các thể loại phim, bộ nhớ RAM. Trình bày được các bước đặt chế độ sáng. Trình bày được nguyên tắc chọn đèn nháy. Kể tên các chuẩn phim, RAM, phân biệt được các loại đèn nháy. Đặt được chế độ ánh sáng phù hợp.
2	Đặt chế độ ánh sáng	- Khái niệm - Ý nghĩa	
3	Sử dụng đèn Flash	-Nguyên tắc khi sử dụng đèn Flash	
4.	Chụp ảnh kĩ thuật số, bố cục một bức ảnh		
1	Chụp ảnh kĩ thuật số	Nguyên tắc chọn máy ảnh	Trình bày được các nguyên tắc chọn máy ảnh số, nguyên lí bố cục ảnh. Biểu diễn kĩ năng đặt bố cục hợp lý.
2	Bố cục một bức ảnh	Nguyên lý bố cục ảnh	
5	Bộ lọc và phụ kiện, tráng sửa và in ấn		
1	Bộ lọc và phụ kiện	Nguyên tắc sử dụng bộ lọc	Trình bày tổng quan về nguyên tắc sử dụng bộ lọc, qui trình in ấn tráng ảnh. Chọn được loại lọc và hiệu ứng phù hợp. Tráng rửa và in ảnh được đúng kĩ thuật
2	Tráng gương và in ấn	Quy trình tráng rửa và in ấn ảnh	
6	Chụp ảnh chân dung		
1	Tạo hình	Kĩ thuật chụp ảnh chân dung	Trình bày được kĩ thuật chụp ảnh chân dung. Chụp được ảnh chân dung với bố cục phù hợp
2	Phòng chụp	Bố trí phòng chụp hợp lý	
7	Chụp ảnh trẻ con và trẻ sơ sinh		
1	Đối tượng chụp	Phân tích đặc tính của trẻ em	Trình bày kĩ thuật khi chụp ảnh trẻ em.

2	Nguyên tắc chung	Ánh sáng và bố cục hợp lý	Chụp ảnh cho trẻ em với ánh sáng và bố cục phù hợp.
8	Chụp ảnh đám đông		
1	Kịch bản chụp	Viết ý tưởng kịch bản chụp ảnh phóng sự	Trình bày được yêu cầu kĩ thuật khi chụp ảnh phóng sự. Lên ý tưởng kịch bản, chọn nền phù hợp và chụp ảnh đúng kĩ thuật.
2	Chọn nền	Nền phù hợp	
9	Chụp ảnh phong cảnh		
1	Địa điểm	Chọn địa điểm	Trình bày được cách chọn địa điểm, góc chụp ảnh phong cảnh cho phù hợp với yêu cầu. Chọn địa điểm, góc chụp tốt nhất. Thực hiện kĩ năng chụp ảnh phong cảnh, địa hình.
2	Chọn góc chụp	Chọn góc chụp	
10	Chụp ảnh đối tượng chuyển động		
1	Tốc độ chụp	Kĩ năng điều chỉnh tốc độ chụp	Trình bày kĩ năng tốc độ chụp ảnh cho đối tượng chuyển động. Thực hiện kĩ năng chụp ảnh phóng sự thể thao.
2	Phóng sự thể thao	Kĩ năng chụp ảnh phóng sự	
11	Chụp ảnh ban đêm		
1	Sử dụng phim nhạy sáng	Kĩ thuật sử dụng phim nhạy sáng, hiệu ứng chụp đêm và thời lượng ánh sáng.	Trình bày cách sử dụng phim nhạy sáng, hiệu ứng chụp đêm và thời lượng ánh sáng. Thực hiện kĩ năng chụp ảnh thiếu sáng.
2	Hiệu ứng chụp đêm		
3	Thời lượng sáng		
12	Chụp ảnh động vật		
1	Thiết bị	Máy ảnh, ống kính phù hợp	Trình bày các kĩ năng chụp ảnh động vật. Chụp ảnh động vật với góc chọn phù hợp.
2	Chọn góc	Góc máy phù hợp	
13	Chụp ảnh cận cảnh		
1	Chụp toàn cảnh		

2	Chụp cận cảnh	Nguyên tắc về môi trường chụp, đối tượng chụp	Trình bày các nguyên tắc về môi trường chụp và đối tượng chụp. Chụp được ảnh toàn cảnh và chụp cận cảnh.
14	Chụp ảnh tĩnh vật		
1	Bố cục tĩnh	Nguyên tắc chụp ảnh tĩnh	Trình bày các nguyên tắc chụp ảnh tĩnh. Chọn bố cục tĩnh và ánh sáng phù hợp.
2	Ánh sáng	Ánh sáng phù hợp	
15	Tạo hiệu ứng đặc biệt		
1	Các hiệu ứng	Tìm hiểu hiệu ứng	Trình bày các hiệu ứng, bộ lọc. Rèn luyện kĩ năng sử dụng kĩ xảo. Sử dụng các hiệu ứng, bộ lọc phù hợp và xử lý ảnh.
2	Sử dụng lọc	Tìm hiểu bộ lọc	
3	Xử lý ảnh	Kĩ năng sử dụng kĩ xảo	
16	Trưng bày ảnh		
1	Khung	Khung ảnh	Trình bày kiến thức nguyên tắc thể hiện ảnh. Chọn khung ảnh và khung cảnh thể hiện ảnh.
2	Khung cảnh thể hiện ảnh	Nguyên tắc thể hiện ảnh	

3. Những trọng tâm chương trình cần chú ý

Kiến thức về tạo hình;

Thể hiện ảnh

4. Tài liệu cần tham khảo

Saigonbook, Nghệ thuật chụp ảnh, 101 hướng dẫn thiết thực, NXB. Nhà xuất bản Tổng hợp tp. HCM, 2000

Lee Frost, Tự học chụp ảnh, NXB. Nhà xuất bản Tổng hợp tp. HCM, 2000

Tom Ang, Dictionary of photography and digital imaging: the essential reference for the modern photographer. NXB. Watson, guptill, 2002

Freeman Patterson, Photography and the art of seeing, key porter books, 1989

Robin Lenman, The oxford companion to the photograph, Ed. Oxford university press, 2005 John B. Williams, Image clarity: high resolution photography, Ed. Focal

CHƯƠNG TRÌNH MÔ-ĐUN

Tên mô-đun: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 3D

Mã mô-đun: MĐ 34

Thời gian thực hiện mô-đun: 60 giờ; (Lý thuyết: 18 giờ; Thực hành**,** thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 40 giờ; Kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô-đun:

- Vị trí:

Đây là năng đặc thù nghề kỹ thuật Sửa chữa, lắp ráp máy tính, nhằm phát triển các kiến thức và kỹ năng cơ bản về về sửa chữa máy tính.

Các công việc tiến hành: Phân tích cấu tạo, hoạt động, sửa chữa máy tính xách tay. Sinh viên được đào tạo tháo, lắp, kiểm tra sửa chữa và sử dụng các máy tính xách tay trong xưởng thực hành của thợ sửa chữa máy tính

- Tính chất:

Năng lực này bố trí giảng dạy sau năng lực sau tất cả các năng lực sửa chữa máy tính chuyên ngành.

II. Mục tiêu mô-đun:

- Kiến thức:

Trình bày được các câu lệnh cơ bản tạo đối tượng 2D, 3D.

Phát biểu được khả năng ứng dụng sản phẩm từ 3D Max.

Trình bày được thao tác chuyển đổi đối tượng 2D thành 3D.

- Kỹ năng:

Thiết lập các thông số cơ bản trong 3Dmax.

Sử dụng câu lệnh vẽ được các đối tượng 2D, 3D

Vận dụng vào thiết kế 3D theo yêu cầu thực tiễn.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Có phẩm chất đạo đức, kỷ luật tốt, tích cực học hỏi nâng cao trình độ.

III. Nội dung mô-đun:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô-đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thí nghiệm/ thảo luận/ bài tập	Kiểm tra
1	Bài 1: Tổng quan về 3D	2	1	1	

Số TT	Tên các bài trong mô-đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành/ thí nghiệm/ thảo luận/ bài tập	Kiểm tra
2	Bài 2: Đồ hoạ 3D với 3D Max và tạo các vật thể cơ bản	18	4	13	1
3	Bài 3: Tạo các vật thể phức tạp và gán chất liệu cho vật thể	24	7	16	1
4	Bài 4: Một số hiệu ứng thông dụng	16	6	10	
	Cộng	**60**	**18**	**40**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Tổng quan về 3D Thời gian: 2 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các bước cài đặt 3D Max

Thực hiện cài đặt được phần mềm 3D Max đúng yêu cầu.

Yêu nghề, có ý thức với công việc, tác phong công nghiệp.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1.1	Giới thiệu về đồ hoạ 3D	0.25	0.25	0.25			
1.2	Làm hoạt hình 3D	0.25	0.25	0.25			
1.3	Hướng dẫn cài đặt 3DMax	1.5	0.5	0.5	1		
	Cộng	**2**	**1**	**1**	**1**		

Bài 2: Đồ hoạ 3D với 3D Max và tạo các vật thể cơ bản Thời gian: 18 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được chức năng của các lệnh tạo đối tượng 2D và 3D.

Trình bày được các bước thiết kế 3 chiều trên 3D Max.

Thiết lập được các thông số cơ bản trên phần mềm.

Vẽ được các đối tượng 2D, 3D cơ bản.

Hiệu chỉnh được các đối tượng trên bản vẽ.

Thực hiện chuyển đổi tượng cơ bản tạo thành các đối tượng phức tạp.

Yêu nghề, có ý thức với công việc, tác phong công nghiệp

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
2.1	Giới thiệu 3D Max	3	1	1	2		
2.2	Tạo vật thể cơ bản	7	1	1	6		
2.3	Hiệu chỉnh và biến đổi vật thể 3 chiều	7	2	2	5		
2.4	Kiểm tra định kỳ	1					**1**
	Cộng	**18**	**4**	**4**	**13**		**1**

Bài 3: Tạo vật thể phức tạp và gán chất liệu cho vật thể Thời gian: 24 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được các phương pháp tạo bề mặt phức tạp.

Trình bày được các câu lệnh cắt xén, tạo phần giao của vật thể

Trình bày được khái niệm mô hình mắt lưới,tác dụng của chất liệu trong 3DMAX

Trình bày được các phương pháp chiếu sáng cơ bản trong 3DMAX

Tạo được các vật thể cơ bản trong bản vẽ 3D.

Cắt xén, tạo được phần giao của các vât thể

Tạo được vật thể trong mô hình mắt lưới

Áp được chất liệu cho một đối tượng hay một nhóm đối tượng.

Sử dụng được các phương pháp chiếu sáng cơ bản cho vật thể

Có phẩm chất đạo đức, kỷ luật tốt, tích cực học hỏi nâng cao trình độ

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
3.1	Tạo vật thể phức tạp	7	2	2	5		

3.2	Tạo vật thể bằng mô hình mắt lưới	7	2	2	5		
3.3	Chất liệu	9	3	3	6		
3.4	Kiểm tra định kỳ	1					1
	Cộng	**24**	**7**	**7**	**16**		1

Bài 4: Một số hiệu ứng thông dụng Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày được cách sử dụng một số hiệu ứng trên đối tượng 3D.

Áp dụng được các hiệu ứng này vào các bài tập thực tiễn theo yêu cầu.

Có kỷ luật tốt, tích cực nghiên cứu học hỏi nâng cao trình độ.

2. Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
4.1	Biến dạng uốn éo	8	3	3	5		
4.2	Hiệu ứng	8	3	3	5		
	Cộng	**16**	**6**	**6**	**10**		

IV. Điều kiện thực hiện mô-đun

TT	Điều kiện thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học thực hành	1	Đầy đủ trang thiết bị, máy móc thực hành	
1.2	....			
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính xách tay	20	Hoạt động tốt	
2.2	Máy chiếu		Hoạt động tốt	
2.3	Các thiết bị chữa cháy	5	Hoạt động tốt	
2.4	Bảo hộ lao động	20	Hoạt động tốt	
2.5	….			
3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu	20	Hoạt động tốt	
3.1	Các dụng cụ an toàn lao động	20	Hoạt động tốt	

3.2	Phim, tranh ảnh,….	1	Hoạt động tốt	
3.3	Tài liệu,….	20	Hoạt động tốt	
3.4	Bộ phần mềm 3DMAX 2010 trở lên	1	Bản quyền	
3.5	Hệ điều hành windows 10 trở lên	1	Bản quyền	
4.	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Tổng quan về 3D	Ứng dụng của phần mềm 3Dmax Các thao tác cài đặt phần mềm 3Dmax	Đọc kỹ hướng dẫn cài đặt Cài đặt được đúng phần mềm 3Dmax	+ Tuân thủ các quy định về an toàn điện, an toàn lao động + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên +.....	15
Bài 2: Đồ hoạ 3D với 3D Max và tạo các vật thể cơ bản	Thao tác thiết kế 3 chiều trên 3Dmax Thiết lập các thông số cơ bản trên phần mềm Vẽ, hiệu chỉnh được các đối tượng cơ bản trên bản vẽ	Phân tích được đối tượng trên không gian 3 chiều Vẽ được các đối tượng 3D cơ bản Hiệu chỉnh được các đối tượng 3D theo yêu cầu		25
Bài 3: Tạo các vật thể phức tạp và gán chất liệu cho vật thể	Mô hình mắt lưới, cất liệu vật thể Các phương pháp tạo bề mặt cho đối tượng Các lệnh cắt xén,t ạo phần giao của vật thể Áp dụng chất liệu cho đối tượng	Phân tích được mô hình mắt lưới, chất liệu của vật thể Tạo bề mặt cho đối tượng 3D Cắt, xén, tạo được phần giao cho đối tượng Áp dụng được chất liệu cho đối tượng 3D		35

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 4: Một số hiệu ứng thông dụng	Hiệu ứng trên đối tượng 3D Áp dụng các hiệu ứng cho các đối tượng Dựng mô hình 3D cơ bản	Tạo được hiệu ứng cho đối tượng 3D Dựng được mô hình 3D cơ bản theo yêu cầu		25

2. Phương pháp:

Phương pháp đánh giá năng lực dựa trên hai bài thi: Một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành trên sản phẩm thực tế.

Bài thi kiến thức thực hành: Đánh giá phần kiến thức (25 điểm), hình thức thi trắc nghiệm, bao gồm các nội dung:

- Ứng dụng của phần mềm 3Dmax (05 câu)
- Vẽ, hiệu chỉnh các vật thể cơ bản (05 câu)
- Tạo các vật thể phức tạp và gán chất liệu cho vật thể (10 câu)
- Áp dụng hiệu ứng cho vật thể (10 câu)

Thời gian thực hiện bài thi Kiến thức thực hành là 30 phút; bài thi được đánh giá đạt khi người học thực hiện đúng được 25/30 câu và được tiếp tục làm bài thi thực hành

Bài thi thực hành: Sinh viên phải thực hiện thiết kế tạo, hiệu chỉnh và gán được chất liệu cho vật thể 3D. Bài thi gồm có 2 sản phẩm thiết kế. Thí sinh phải thiết kế được đủ xác được 2 sản phẩm và thực hiện áp dụng chất liệu cho vật thể đó. Nội dung bài thực hành này gồm:

- Phần 1: Tổng quản về 3Dmax 05 điểm
- Phần 2: Đồ họa 3Dmax và tạo các vật thể cơ bản 25 điểm
- Phần 3: Tạo các vật thể phức tập và gán chất liệu cho vật thể 40 điểm
- Phần 4: Một số hiệu ứng thông dụng 05 điểm

Các lưu ý quan trọng:

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu sinh viên không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn, khi đó sinh viên sẽ bị đánh không đạt.

Đối với việc đánh giá từng thành tố năng lực có trong bảng đặc tính kỹ thuật sau đây, sinh viên sẽ được cho 0 điểm hoặc toàn bộ số điểm tối với từng tiêu chí cụ thể. Để đạt năng lực này, sinh viên phải tích lũy được 85 điểm. Ngoài ra, sinh viên phải hoàn thành bài thi kiến thức thực hành mới được thực hiện bài thi thực hành.

Bài thi thực hiện trong 3 giờ, trong đó thời gian cho bài thi kiến thức thực hành là 0.5 giờ, bài thi thực hành là 2,5 giờ

VI. Hướng dẫn thực hiện mô-đun

1. Phạm vi áp dụng mô-đun:

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô-đun:

TT	Nội dung tổng quát	Nội dung giảng dạy	Gợi ý phương pháp dạy và học
1	Bài 1: Tổng quan về 3D		
	Giới thiệu về đồ hoạ 3D Làm hoạt hình 3D Hướng dẫn cài đặt 3DMax	Các phiên bản 3D max Mô phỏng một số đoạn hoạt hình Cài đặt phần mềm 3Dmax	**GV:** - Giới thiệu về phần mềm 3Dmax - Hướng dẫn: + Sử dụng tài liệu + Nhận biết đặc điểm của phần mềm + Các thao tác cài đặt phần mềm **HSSV:** - Nhận biết được phần mềm - Trình bày được ứng dụng của phần mềm 3Dmax - Cài đặt được phần mềm 3Dmax đúng yêu cầu kỹ thuật
2	Bài 2: Đồ hoạ 3D với 3D Max và tạo các vật thể cơ bản		
	Giới thiệu 3D Max Tạo vật thể cơ bản Hiệu chỉnh và biến đổi vật thể 3 chiều	Giao diện phần mềm 3Dmax Tạo các vật thể cơ bản Hiệu chỉnh vật thể	**GV:** - Giới thiệu giao diện 3Dmax, các vật thể cơ bản - Hướng dẫn: + Tạo vật thể cơ bản + Hiệu chỉnh vật thể 3D - Yêu cầu HSSV tạo các vật thể theo yêu cầu **HSSV:** - Nhận biết được giao diện phần mềm, các nhóm vật thể

			- Tạo được các vật thể cơ bản trong phần mềm - Tạo được vật thể 3D theo yêu cầu
3	Bài 3: Tạo các vật thể phức tạp và gán chất liệu cho vật thể		
	Tạo vật thể phức tạp Tạo vật thể bằng mô hình mắt lưới Chất liệu	Tạo các vật thể phức tạp Mô phỏng vật thể trên mô hình lưới Giới thiệu chất liệu Áp dụng chất liệu cho vật thể	
4	Bài 4: Một số hiệu ứng thông dụng		
	Biến dạng uốn éo Hiệu ứng	Làm biến dạng đối tượng Tạo hiệu ứng cho đối tượng	

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Thiết lập các thông số cơ bản trong 3Dmax.

Sử dụng câu lệnh vẽ được các đối tượng 2D, 3D

Thiết kế được các sản phẩm 3D theo yêu cầu thực tiễn.

Á dụng được vật liệu cho các sản phẩm 3D.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. Khoa Công nghệ thông tin(2010), Giáo trình 3Dmax

[2]. Lê Viết Nghị(2013), Giáo trình 3Dmax 2018

[3]. Phạm Trung Thành,AWE; Giáo trình 3DSMAX

[4]. Trần Nam Việt (2018); Giáo trình 3Dsmax từ cơ bản đến nâng cao

WebSite:

[5]. http://www.3dconkien.com/giao-trinh-tieng-viet-3dsmax/

[6]. http://www.key4vip.info/2015/03/dvd-giao-trinh-hoc-3dsmax-2014-va-vray-tieng-viet.html

[7]. https://www.youtube.com/watch?v=OLoZ4ZD0iDE

[8]. http://t3h.vn/do-hoa-da-truyen-thong/KY-NANG-DO-HOA-3D-NOI-THAT_129

5. Ghi chú và giải thích (nếu có):

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: ĐỒ HOẠ HÌNH ĐỘNG

Mã số môn học: MĐ73

Thời gian môn học: 60 giờ; (LT: 17giờ; TH: 41giờ; KT: 2giờ)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔN HỌC

Vị trí của môn học: Môn học được bố trí sau khi người học học xong các môn học chung, các môn học cơ sở về đồ hoạ và về cơ sở mỹ thuật.

Tính chất của môn học: Là môn học chuyên ngành tự chọn nhằm cung cấp kiến thức cơ bản về kỹ thuật tạo hình động, làm cơ sở cho sáng tác.

II. MỤC TIÊU MÔN HỌC

Trang bị cho người học các kiến thức cơ bản của đồ hoạ hình động, tạo kịch bản hình động, các kĩ thuật hình động trên máy tính, tích hợp dữ liệu đa phương tiện trong sản phẩm hình động.

Rèn luyện kĩ năng về sáng tạo đồ hoạ hình động.

III. NỘI DUNG MÔN HỌC

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	LT	TH	KT
1	Bài 1: Tổng quan về đồ hoạ hình động	4	3	1	
2	Bài 2: Phương pháp tạo chữ động	12	3	9	
3	Bài 3: Các thiết bị và phần mềm tạo hình	12	3	8	1
4	Bài 4: Xử lý phim hoạt hình	12	3	9	
5	Bài 5: Xây dựng kịch bản hoạt hình	12	3	8	1
6	Bài 6: Xuất bản sản phẩm	8	2	6	
	Tổng cộng	**60**	**17**	**41**	**2**

Ghi chú: *Thời gian kiểm tra lý thuyết được tính vào giờ lý thuyết, kiểm tra thực hành được tính vào giờ thực hành.*

2. Nội dung chi tiết

Bài 1**:** **Tổng quan về đồ hoạ hình động** **Thời gian: 4 giờ**

Mục tiêu:

Trình bày các khái niệm tạo hình động và xu thế phát triển của hình động

Trình bày được các kỹ thuật tạo hình động trên các phần mềm tạo hình động thông dụng

Thực hiện cài đặt được một số phần mềm hình động thông dụng và các thao tác cơ bản

Đảm bảo an toàn cho người và trang thiết bị

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các khái niệm cơ bản	1	1	1			
2	Các kỹ thuật tạo hình động	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
3	Xu hướng phát triển	1	1	1			
4	Một số minh hoạ	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
	Cộng	**4**	**2**	**2**	**1**	**1**	

Bài 2: **Phương pháp tạo chữ động** **Thời gian: 12 giờ**

Mục tiêu:

- Trình bày được kỹ thuật tạo kỹ tự và cách sử dụng các mô hình hình động
- Thực hiện được tạo được chữ động theo yêu cầu
- Chủ động, sáng tạo và đảm bảo an toàn cho người, trang thiết bị

Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
2.1	Kỹ thuật tạo ký tự	4	1	1	3	3	
2.2	Các kỹ thuật tạo hình động	8	2	2	6	6	
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**9**	**9**	

Bài 3: **Các thiết bị và phần mềm tạo hình** **Thời gian: 12 giờ**

Mục tiêu:

- Trình bày được các thiết bị và các phần mềm tạo hình động
- Thực hiện nhận biết được các thiết bị, cài đặt và sử dụng cơ bản các phần mềm tạo hình động thông dụng
- Chủ động, sáng tạo và đảm bảo an toàn cho người, trang thiết bị

Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
3.1	Các chuẩn đồ hoạ	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
3.2	Các thiết bị đồ hoạ ngoại vi	2	0.5	0.5	1.5	1.5	

3.3	Các thiết bị thu nhận	4	1	1	3	3	
3.4	Phần mềm tạo hình động	4	1	1	3	3	**1**
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**8**	**8**	

Bài 4: **Xử lý các phim hoạt hình** **Thời gian: 12 giờ**

Mục tiêu:

- Trình bày các bước tạo hoạt hình, tích hợp các đoạn hoạt hình, thu và lồng tiếng
- Thực hiện tạo được các đoạn phim hoạt hình theo yêu cầu
- Chủ động, sáng tạo và đảm bảo an toàn cho người, trang thiết bị

Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
4.1	Tạo các hoạt hình	4	1	1	3	3	
4.2	Trích chọn hoạt hình	4	1	1	3	3	
4.3	Tích hợp các đoạn hoạt hình	4	1	1	3	3	
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**9**	**9**	

Bài 5: **Xây dựng kịch bản hoạt hình** **Thời gian: 12 giờ**

Mục tiêu:

- Trình bày các bước xây dựng phim hoạt hình và trình tự tích hợp dữ liệu
- Thực hiện xây dựng được phim hoạt hình và tích hợp dữ liệu cho phim
- Chủ động, sáng tạo và đảm bảo an toàn cho người, trang thiết bị

Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
5.1	Xây dựng kịch bản	4	1	1	3	3	
5.2	Tích hợp dữ liệu hoạt hình	8	2	2	5	5	**1**
	Cộng	**12**	**3**	**3**	**8**	**8**	1

Bài 6: **Xuất bản sản phẩm** **Thời gian: 4 giờ**

Mục tiêu:

- Trình bày các bước xây dựng phim hoạt hình và trình tự tích hợp dữ liệu
- Thực hiện xây dựng được phim hoạt hình và tích hợp dữ liệu cho phim
- Chủ động, sáng tạo và đảm bảo an toàn cho người, trang thiết bị

Nội dung của bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
6.1	Biên tập nội dung	4	1	1	3	3	
6.2	Xuất định dạng file thông dụng	4	1	1	3	3	
	Cộng	**8**	**2**	**2**	**6**	**6**	

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Điều kiện thực hiện	Nội dung thực hiện	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng				
1.1	Phòng học chuyên môn	Giảng dạy tích hợp	1	Sạch sẽ, gọn gàng. Đảm bảo an toàn cho người học	
2.	Trang thiết bị máy móc				
2.1	Bộ máy tính	Thực hiện cài đặt, xây dựng sản phẩm	19	Từ PIV trở đi, Ram 2G	
2.2	Máy chiếu + Phông chiếu	Trình chiếu bài giảng	1	Hoạt động ổn định	
2.3	Mic	Thực hành	19	Hoạt động	
2.4	Tai nghe	Thực hành	19	Hoạt động	
3.	Vật tư, học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu				
3.1.	Phần mềm HĐH win 7	Cài đặt	1		
3.2	Phần mềm Adobe Flash	Cài đặt	1		
3.3	Phần mềm Adobe Animate	Cài đặt	1		
3.4	Phần mềm Adobe After Effects	Cài đặt	1		
3.5	Phần mềm Synfig Studio	Cài đặt	1		
3.6	Phần mềm Toon Boom Harmony 22	Cài đặt	1		

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm

Bài 1: Tổng quan về đồ hoạ hình động	Khái niệm tạo hình động Giới thiệu các phần mềm hình động thông dụng Trình bày các kỹ thuật tạo hình động cơ bản	Trình bày khái niệm và ứng dụng của đồ hoạ hình động Cài đặt và thao tác cơ bản đối với một số phần mềm thông dụng Giới thiệu một số kỹ thuật hình động	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 2: Phương pháp tạo chữ động	Phương pháp tạo ký tự động Các kỹ thuật tạo hình động	Trình bày các phương pháp tạo ký tự động và các mô hình động Trình bày các kỹ thuật tạo hình động	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 3: Các thiết bị và phần mềm tạo hình	Nhận diện các thiết bị, ứng dụng và hỗ trợ của các thiết bị trong việc tạo hoạt hình Cài đặt và sử dụng một số phần mềm thông dụng	Trình bày khái niệm, ứng dụng của các thiết bị tạo hình động Trình tự cài đặt và sử dụng tạo hình động cơ bản	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

Bài 4: Xử lý các phim hoạt hình	Các bước tạo hoạt hình Tích hợp thu, lồng tiếng vào một số bộ phim hoạt hình	Trình bày các bước tạo một bộ phim đơn giản Tạo được các đoạn phim hoạt hình cơ bản	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 5: Xây dựng kịch bản hoạt hình	Xây dựng kịch bản và tích hợp dữ liệu vào một bộ phim hoạt hình Xây dựng phim hoạt hình theo trình tự và tích hợp dữ liệu cho phim	Trình bày trình tự xây dựng kịch bản cho phim hoạt hình Trình bày phương pháp và trình tự tích hợp dữ liệu vào phim hoạt hình	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	
Bài 6: Xuất bản sản phẩm	Các bước biên tập nội dung của một bộ phim hoạt hình Các bước xuất định dạng file và xuất bản một phim hoàn chỉnh	Trình tự các bước biên tập nội dung phim hoạt hình Trình tự thực hiện xuất định dạng file và cách xuất bản một bộ phim hoàn chỉnh	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên	

1.1 Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Ở từng phần nội dung kiến thức và bài tập/kỹ năng

1.2 Thi kết thúc mô-đun

a. Dạng thức đề thi kết thúc mô-đun: gồm 02 phần thi

Phần thi kỹ năng thực hành và phần thi kiến thức thực hành *(các kiến thức phải liên quan đến các nội dung của kỹ năng thực hành)*

- Phần kiến thức thực hành:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi 30 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi vấn đáp

- Phần kỹ năng thực hành: đánh giá kỹ năng thông qua sản phẩm hoặc kỹ năng thực hành.

b. Số lượng đề thi: từ 03 đến 05 đề (tùy theo số tín chỉ) 2. Phương pháp

Kiểm tra lý thuyết: Sử dụng các câu hỏi trắc nghiệm

Kiểm tra định kỳ: Sử dụng bài tập thực hành

Kiểm tra kết thúc mô đun: Trắc nghiệm + thực hành

2. Phương pháp:

2.1 Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 1 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2 Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ cao đẳng nghề tin học văn phòng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên:

Sau mỗi buổi học giáo viên giành thời gian hướng dẫn sinh viên tự rèn luyện kỹ năng ở nhà, hoàn thành hồ sơ học tập đã được giao.

Sử dụng phương pháp dạy học truyền thống kết hợp với phương pháp mới.

Sử dụng máy chiếu để bài giảng sinh động, học sinh sinh viên rễ tiếp thu.

Kết hợp với công nghệ đa phương tiện như quay lai các thao tác mà giáo viên làm thành video sau đó học sinh có thể copy về thực hiện lại nội dung bài học.

- Đối với người học:

Hoàn thành hồ sơ học tập đã được giao. Sinh viên có thể liên hệ với giáo viên giảng dạy để mượn phòng thực hành khi rèn luyện kỹ năng. Sinh viên tự thực hiện công việc của mình theo quĩ thời gian của giờ tự học.

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý PƯƠNG PHÁP DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Tổng quan về đồ hoạ hình động**		
	- Các khái niệm, định nghĩa và xu hướng phát triển của đồ hoạ hình động - Các phần mềm tạo hoạt hình - Các kỹ thuật tạo hình động cơ bản	- Tài liệu kỹ thuật - Chức năng, nhiệm vụ, đặc điểm của các phần mềm đồ hoạ hình động - Yêu cầu hệ thống và tính tương thích các phần mềm đồ hoạ hình động - Khả năng tạo hình động bằng các kỹ thuật cơ bản	**GV:** - Giới thiệu chung về chức năng, nhiệm vụ, đặc điểm của các phần mềm đồ hoạ hình động - Phân tích chức năng, nhiệm vụ, khả năng ứng dụng của các công cụ hỗ trợ đồ hoạ hình động - Hướng dẫn sử dụng tài liệu kỹ thuật kết hợp với làm mẫu - Giới thiệu các sản phẩm thực tế **HSSV:** - Hoạt động độc lập, tự nhận biết và vận dụng các phần mềm và nhu cầu thực tế
2	**Nội dung 2: Phương pháp tạo chữ động**		
	- Phân tích kỹ thuật tạo ký tự động - Kỹ thuật tạo hình động	- Tài liệu kỹ thuật - Máy tính để bàn hoạt động tốt - Máy in, micro, camera và các công cụ cần thiết khác - Xác định sử dụng phần mềm hoặc công cụ đồ hoạ phù hợp	**GV:** - Phân tích yêu cầu thực tế cần vận dụng công cụ đồ hoạ - Tạo bài tập thực tế, yêu cầu học sinh tự chuẩn bị học liệu cần thiết - Gợi ý hoặc làm mẫu nếu cần **HSSV:** - Tìm hiểu yêu cầu thực tế cần vận dụng công cụ đồ hoạ. - Chuẩn bị đầy đủ học liệu cần thiết
3	**Nội dung 3: Các thiết bị và phần mềm tạo hình**		
	- Các thiết bị hỗ trợ đồ hoạ hình động	Trình bày các thiết bị hỗ trợ tạo đồ hoạ hình động	**GV:** - Hướng dẫn kết nối các thiết bị đồ hoạ với máy tính

	- Cài đặt	Trình bày các chuẩn đồ hoạ được sử dụng Các phần mềm đồ hoạ hình động thông dụng Cách sử dụng cơ bản các phần mềm này	- Chỉ rõ các yêu cầu kỹ thuật khi kết nối. - Thực hiện cài đặt mẫu 1 trong các phần mềm đồ hoạ - Giao nhiệm vụ cụ thể thông qua yêu cầu thực tế - Tạo các tình huống hư hỏng trong quá trình kết nối, cài đặt **HSSV:** - Từng cá nhân (theo nhóm) thực hiện kết nối thiết bị đồ hoạ với máy tính theo hướng dẫn. - Cài đặt phần mềm đồ hoạ phù hợp với yêu cầu. - Xử lý các lỗi cơ bản gặp phải khi thực hiện kết nối, cài đặt **GV:** - Nhận xét, kiểm tra kết quả quá trình chuẩn bị của HSSV
4	**Nội dung 4: Xử lý các phim hoạt hình**		
	Các bước tạo hoạt hình Tích hợp thu âm và lồng tiếng vào phim	Trình bày các bước tạo một bộ phim hoạt hình, các ứng dụng của các công cụ trong việc tạo một bộ phim Thực hiện thu âm, lồng tiếng vào các bộ phim vừa tạo	**GV:** - Hướng dẫn tính năng, đặc điểm của các công cụ hỗ trợ - Chỉ rõ những chú ý vận hành, khai thác - Làm mẫu - Giới thiệu bảng qui trình và hướng dẫn sử dụng bảng (nếu có). **HSSV:** - Xác định được chính xác công cụ hỗ trợ, kết hợp với phần mềm phù hợp - Thực hành độc lập (theo nhóm): + Nhập/xuất ảnh, video + Tạo các hiệu ứng theo yêu cầu + Tạo tiêu đề, phụ đề cho ảnh, video + Chèn âm thanh cho đoạn phim - Kiểm tra chéo kết quả công việc và các nhóm trình bày kết quả. **GV:** - Hướng dẫn kết nối và chạy thử.

			HSSV: - Thực hiện kết nối và chạy thử sản phẩm của nhóm mình. - Thực hiện các kiểm tra, sửa chữa lại khi có sự cố - Vệ sinh vị trí làm việc sau khi hoàn thành công việc.
5	**Nội dung 5: Xây dựng kịch bản hoạt hình**		
	- Xây dựng kịch bản - Tích hợp dữ liệu hoạt hình	- Tài liệu kỹ thuật; - Tích hợp dữ liệu. - Đảm bảo an toàn	**HSSV:** - Xây dựng kịch bản cho một bộ phim. - Trình bày kết quả đạt được - Tự nhận xét kết quả **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả. - Nêu những lưu ý cần thiết
6	**Nội dung 6: Xuất bản sản phẩm**		
	- Biên tập nội dung - Xuất định dạng file	Trình bày các bước biên tập một nội dung bộ phim hoạt hình Thao tác xuất các file định dạng theo đúng chuẩn	**HS:** Biên tập nội dung cho các bộ phim đã thực hiện **GV:** Nhận xét kết quả thực hiện **HS:** Thực hiện xuất bộ phim hoạt hình theo chuẩn yêu cầu **GV:** Nhận xét kết quả thực hiện

3. Những trọng tâm cần chú ý:

Nguyên lý tạo hình động;

Ý tưởng sáng tạo

4. Tài liệu cần tham khảo

- Eric Goldberg, Character Animation Crash Course, Ed. Amazon, 2008

- Kit Laybourne and John Canemaker, The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking, From Flip-Books to Sound Cartoons to 3D Animation, Ed. Amazom, 2008

- David Levy, Your Career in Animation: How to Survive and Thrive, Ed. Amazom, 2008

- Ollie Johnston and Frank Thomas, The Illusion of Life: Disney Animation, Ed. Amazom, 2008

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên Mô đun: DỰNG VIDEO

Mã số mô đun: MĐ 75

Thời gian mô đun: 60 giờ; (Lý thuyết: 187giờ; Thực hành: 41 giờ; KT: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của mô đun:

- Vị trí của mô đun: Mô đun được bố trí học sau các mô đun, môn học học chung và các môn học/mô đun về cơ sở dữ liệu, kỹ thuật đồ hoạ, cơ sở tạo hình, mỹ thuật cơ bản, công nghệ đa phương tiện;

- Tính chất của mô đun: Là mô đun chuyên ngành.

II. Mục tiêu mô đun:

- Trang bị các kĩ năng về dựng sản phẩm đa phương tiện, tích hợp các dữ liệu thu thập, theo kịch bản; kỹ năng thu thập dữ liệu thực tế phục vụ cho việc dựng video.

- Rèn luyện kĩ năng thiết kế phần mềm tương tác, thực hiện đề án đa phương tiện.

III. Nội dung mô đun:

1. ***Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:***

TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	LT	TH	KT
1	Bài 1: Giới thiệu về các thiết bị quay video	4	2	2	
2	Bài 2: Thu thập dữ liệu video	12	3	9	
3	Bài 3: Giới thiệu phần mềm dựng video	12	3	8	1
4	Bài 4: Tạo dựng sản phẩm	12	3	9	
5	Bài 5: Một số kĩ xảo video	20	5	14	1
	Cộng	**60**	**16**	**42**	**2**

2. Nội dung chi tiết

Bài 1: Giới thiệu về các thiết bị quay video Thời gian: 4 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Giới thiệu về máy quay video, các dạng máy quay tương tự, máy quay số

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 1:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1.1	Giới thiệu về máy quay video	2	1	1	1	1	
1.2	Trình bày kiến thức cơ sở và yêu cầu để thực hiện mô đun, theo những tiêu chí về thiết kế sản phẩm đồ hoạ, đa phương tiện	2	1	1	1	1	
1.3	**Cộng**	**4**					

Bài 2: Thu thập dữ liệu video **Thời gian 12 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Người học cần nắm được các bước thu thập dữ liệu video, chuẩn bị cho tích hợp dữ liệu video. Việc thu thập cần tuân theo kịch bản video.

Rèn luyện tính chính xác, cẩn thận, linh hoạt, sáng tạo.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 2:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
2.1	Thu thập video nhờ thiết bị	2	1	1	1	**1**	
2.2	Đưa dữ liệu video vào phần mềm dựng	2	0.5	0.5	1.5	**1.5**	
2.3	Đưa hình ảnh tĩnh vào phần mềm dựng	4	0.5	0.5	3.5	3.5	
2.4	Đưa dữ liệu âm thanh, nhạc vào phần mềm dựng	4	1	1	3	3	
2.5	**Cộng**	**12**					

Bài 3: Giới thiệu phần mềm dựng video **Thời gian 12 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Người học cần quản lí được các dữ liệu đã đưa vào phần mềm dựng video. Người học rèn luyện kĩ năng sửa dữ liệu video để phù hợp với kịch bản.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 3:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
3.1	Giới thiệu các chức năng của phần mềm	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
3.2	Hiện các dữ liệu đã thu thập được	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
3.3	Tạo hiệu ứng video	2	0.5	1	1.5	**1.5**	
3.4	Xử lý chuyển cảnh video	1.5	0.5	0.5	1	**1**	
3.5	Tạo nhan đề video	1.5	0.5	0.5	1	**1**	
3.6	Kiểm tra	1					**1**
3.7	Một số kĩ xảo của phần mềm dựng video	4	0.5	0.5	3.5	**3.5**	
3.8	**Cộng**	**12**					

Bài 4: Tạo dựng sản phẩm **Thời gian 12 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Cung cấp kỹ thuật tạo dựng sản phẩm, đưa sản phẩm dựng lên máy tính, đĩa CD để tiện phân phối. Dữ liệu video cần được nén, cần được thể hiện dưới nhiều dạng khác nhau.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 4:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
4.1	Ghi video vào bộ nhớ máy tính	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
4.2	Gửi video quan đường thư điện tử	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
4.3	Chuyển video lên Web	4	1	1	3	3	
4.4	Chuyển video sang dạng DVD	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
4.5	Dạng nén dữ liệu video	2	0.5	0.5	1.5	1.5	
4.6	**Cộng**	**12**					

Bài 5: **Một số kĩ xảo video** **Thời gian 20 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Người học làm quen với kĩ xảo video, các hiệu ứng để đoạn video có giá trị, thể hiện phù hợp với kịch bản. Các loại dữ liệu như văn bản, âm thanh hỗ trợ cần được lựa chọn theo nội dung video.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Bài 5:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
5.1	Tạo nhan đề cho đoạn video	4	1	1	3	3	
5.2	Tạo các dòng phụ đề	4	1	1	3	3	
5.3	Kiểm tra	1					**1**
5.4	Tạo các thư mục lưu trữ dữ liệu trung gian	3	1	1	2	2	
5.5	Kĩ xảo video	8	2	2	6	6	
5.6	**Cộng**	**20**					

IV. Điều kiện thực hiện mô đun

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1.	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học	1	Sạch sẽ, ngăn nắp, gọn gàng, đầy đủ ánh sáng. Diện tích phòng đáp ứng tối thiểu cho 18 HSSV	
2.	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy tính	19	Cấu hình đáp ứng yêu cầu phần mềm dựng video thời điểm hiện tại	
2.2	Máy chiếu	1	Trình chiếu hình ảnh rõ nét	
2.3	Máy in màu	1	Màu sắc đáp ứng yêu cầu thiết kế	
2.4	Tai nghe	19	Có chức năng nghe, đamg thoại	

2.5	Máy ảnh	6	Độ phân giải tối thiểu Full HD	
2.6	Máy quay phim	6	Độ phân giải tối thiểu Full HD.	
3.	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Hồ sơ giảng dạy	1		
3.2	Giấy in ảnh	1Gam		
3.2	Mực in màu	1 bộ		
4.	Các điều kiện khác			

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Tên các bài	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí	Năng lực tự chủ và trách nhiệm	Điểm
Bài 1: Giới thiệu về các thiết bị quay video	Giới thiệu về máy quay video Trình bày kiến thức cơ sở và yêu cầu để thực hiện mô đun, theo những tiêu chí về thiết kế sản phẩm đồ hoạ, đa phương tiện	Giới thiệu về máy quay video, các dạng máy quay tương tự, máy quay số	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 2: Thu thập dữ liệu video	Thu thập video nhờ thiết bị Đưa dữ liệu video vào phần mềm dựng; Đưa hình ảnh tĩnh vào phần mềm dựng; Đưa dữ liệu âm thanh, nhạc vào phần mềm dựng	Trình bày được các bước thu thập dữ liệu video, chuẩn bị cho tích hợp dữ liệu video. Việc thu thập cần tuân theo kịch bản video	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	

Bài 3: Giới thiệu phần mềm dựng video	Giới thiệu các chức năng của phần mềm Hiện các dữ liệu đã thu thập được; Tạo hiệu ứng video; Xử lý chuyển cảnh video; Tạo nhan đề video; Một số kĩ xảo của phần mềm dựng video.	Quản lí được các dữ liệu đã đưa vào phần mềm dựng video. Người học rèn luyện kĩ năng sửa dữ liệu video để phù hợp với kịch bản	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 4: Tạo dựng sản phẩm	Ghi video vào bộ nhớ máy tính; Gửi video quan đường thư điện tử; Chuyển video lên Web; Chuyển video sang dạng DVD; Dạng nén dữ liệu video.	Cung cấp kỹ thuật tạo dựng sản phẩm, đưa sản phẩm dựng lên máy tính, đĩa CD để tiện phân phối. Dữ liệu video cần được nén, cần được thể hiện dưới nhiều dạng khác nhau	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	
Bài 5: Một số kĩ xảo video	Tạo nhan đề cho đoạn video; Tạo các dòng phụ đề; Tạo các thư mục lưu trữ dữ liệu trung gian; Kĩ xảo video.	Người học làm quen với kĩ xảo video, các hiệu ứng để đoạn video có giá trị, thể hiện phù hợp với kịch bản. Các loại dữ liệu như văn bản, âm thanh hỗ trợ cần được lựa chọn theo nội dung video	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của giảng viên/giáo viên.	

1.1 Kiểm tra định kỳ, thường xuyên

Mô đun này cần tối thiểu 1 điểm kiểm tra thường xuyên, 2 điểm kiểm tra định kỳ và 01 điểm thi kết thúc.

1.2 Thi kết thúc mô-đun

a. Dạng thức đề thi kết thúc mô-đun: gồm 02 phần thi

- Phần kiến thức:

Lựa chọn một trong các dạng thi: trắc nghiệm (bộ câu hỏi khoảng 60 câu) hoặc tích hợp các câu hỏi tự luận, câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi vấn đáp

- Phần kỹ năng: Đánh giá kỹ năng qua sản phẩm hoặc kỹ năng thực hành.

b. Số lượng đề thi: 05 đề thực hành

2. Phương pháp:

2.1 Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Mô-đun này có từ 1 điểm kiểm tra thường xuyên trở lên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2*.2 Kiểm tra định kỳ*

- Số lượng điểm: Mô-đun này có 2 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3 Thi kết thúc mô-đun

- Bài thi kết thúc mô-đun được thực hiện theo đề thi được phê duyệt

- Đánh giá thông qua sản phẩm hoặc quá trình thực hiện kỹ năng

- Phần thi kiến thức có thể được thực hiện trước, trong hoặc sau khi kết thúc phần thi kỹ năng thực hành của đề thi

- Tổ chức coi, chấm thi tại phòng học/xưởng thực hành theo kế hoạch và đảm bảo theo quy chế của Nhà trường.

VI. Hướng dẫn thực hiện mô đun

1. Phạm vi áp dụng mô đun:

Chương trình mô đun Dựng video được sử dụng để giảng dạy cho HSSV khoa Công nghệ thông tin. Tổng thời gian thực hiện mô đun là 60 giờ, giảng viên giảng các tiết lý thuyết kết hợp với thực hành đan xen.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập mô đun:

- Đối với giáo viên, giảng viên: Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện thực hiện bài học để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

- Đối với người học: Sử dụng tài liệu giáo trình trong quá trình học tập tại nhà và trên lớp. Kết hợp lý thuyết với thực hành và thảo luận nhóm

3. Yêu cầu đối với giáo viên giảng dạy

Có kiến thức về xử lý ảnh, biên tập phim và quay video

Sử dụng thành thạo phần mềm xử lý ảnh Photoshop, phần mềm biên tập chỉnh sửa video, máy quay phim …

4. Những trọng tâm cần chú ý:

- Kiến thức về tổ chức đề án phần mềm trò chơi;

- Kĩ năng tổ chức tương tác và sử dụng hiệu ứng hình động.

5. Tài liệu tham khảo:

[1]. Chris Kenworthy, Digital Video Production Cookbook: 100 Professional Techniques for Independent and Amateur Filmmakers (Cookbooks (O'Reilly)), 2005

[2]. James Paul Gee, What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition, 2007.

[3]. Keith Underdahl, Digital Video For Dummies (For Dummies (Computer/Tech)), 2006.

[4]. Marcus Weise, Diana Weynand, How Video Works, Second Edition, 2007 Microsoft, WINDOWS VIDEO MAKER, 2008

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: TƯ VẤN KHÁCH HÀNG

Mã môn học: MH 22

Thời gian thực hiện môn học: 30 giờ; (LT: 17 giờ; TH: 12 giờ; KT: 1 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí:

Môn học này bố trí giảng dạy cuối cùng, sau khi người học đã có đầy đủ kiến thức, kĩ năng nghề.

- Tính chất:

Là năng lực đặc thù nghề. Nhằm phát triển các kiến thức, kĩ năng trong việc tư vấn khách hàng. Các công việc tiến hành: tiếp nhận, phân tích yêu cầu; tư vấn khác hàng sử dụng các dịch vụ

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:

Phân tích được bản chất của quá trình giao tiếp và những lưu ý trong quá trình giao tiếp với khách hàng

Trình bày được khái niệm khách hàng, tầm quan trọng của tư vấn khách hàng trong kinh doanh

Mô tả được những phẩm chất và năng lực cần có của người tư vấn khách hàng.

Trình bày được các cách thu thập yêu cầu của khách hàng

Trình bày được những yêu cầu khi tư vấn khách hàng.

Trình bày được các loại hợp đồng.

- Về kỹ năng:

Thực hiện tốt các kỹ năng giao tiếp với khách hàng

Phân loại, nắm bắt được tâm lý của khách hàng cần tư vấn.

Thu thập được yêu cầu của khách hàng thông qua các cách khác nhau.

Phân tích được yêu cầu của khách hàng qua các thông tin đã thu thập được.

Thực hiện tư vấn theo yêu cầu của khách hàng.

Soạn thảo được hợp đồng theo đúng quy định.

Ký được hợp đồng với khách hàng

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Tuân thủ các quy tắc an toàn

Có thái độ phục vụ tận tâm, văn minh, lịch sự.

Hoàn thiện tốt các yêu cầu được giao trong việc tư vấn khách hàng.

Rèn luyện khả năng làm việc độc lập, tác phong công nghiệp và ý thức trong quá trình học tập.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	LT	TH	KT
1	Chương 1: Kỹ năng giao tiếp ứng xử	5	3	2	
1	Chương 2: Tầm quan trọng của tư vấn khách hàng	5	3	2	
2	Chương 3: Tiếp nhận và phân tích yêu cầu	10	5	4	1
3	Chương 4: Thực hiện tư vấn	10	6	4	
	Cộng	**30**	**17**	**12**	**1**

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Kỹ năng giao tiếp ứng xử Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của chương:

- Trình bày được khái niệm giao tiếp, kỹ năng giao tiếp, các yếu tố đảm bảo giao tiếp có hiệu quả

- Phân tích được bản chất của quá trình giao tiếp và một số chú ý trong giao tiếp với khách hàng.

- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành tác phong công nghiệp.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 1:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Tổng quan về giao tiếp	0.5	0.5	0.5			
2	Kỹ năng giao tiếp hiệu quả	2	1	1	1	1	
3	Kỹ năng lắng nghe và thấu hiểu khách hàng	2	1	1	1	1	
4	Bí quyết thành công trong giao tiếp	0.5	0.5	0.5			
	Cộng	**5**	**3**	**3**	**2**	**2**	

Chương 2: Tầm quan trọng của tư vấn khách hàng Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu của chương:

- Trình bày được khái niệm khách hàng, tầm quan trọng của tư vấn khách hàng trong kinh doanh

- Mô tả được những phẩm chất và năng lực cần có của người tư vấn khách hàng.

- Phân loại, nắm bắt được tâm lý của khách hàng cần tư vấn.

- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành tác phong công nghiệp.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 1:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Khách hàng là gì?	0.5	0.5	0.5			
2	Tầm quan trọng của tư vấn khách hàng	0.5	0.5	0.5			
3	Những phẩm chất và năng lực cần có của người tư vấn khách hàng	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
4	Đặc điểm tâm lý chung của khách hàng	3	1.5	1.5	1.5	1.5	
	Cộng	**5**	**3**	**3**	**2**	**2**	

Chương 3: Tiếp nhận và phân tích yêu cầu Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của chương:

- Trình bày được các cách thu thập yêu cầu của khách hàng

- Thu thập được yêu cầu của khách hàng thông qua các cách khác nhau.

- Phân tích được yêu cầu của khách hàng qua các thông tin đã thu thập được.

- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành tác phong công nghiệp.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 2:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Thu thập yêu cầu	5	3	3	2	2	
1.1	Xác định đối tượng khách hàng						
1.2	Tìm hiểu nhu cầu của khách hàng						
1.3	Thu thập thông tin						
2	Phân tích yêu cầu	4	2	2	2	2	
3	Kiểm tra định kỳ						1
	Cộng	**10**	**5**	**5**	**4**	**4**	**1**

Chương 4: Thực hiện tư vấn Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của chương:

- Trình bày được những yêu cầu khi tư vấn khách hàng.
- Trình bày được các loại hợp đồng.
- Thực hiện tư vấn theo yêu cầu của khách hàng.
- Soạn thảo và ký được hợp đồng với khách hàng theo đúng quy định.
- Nghiêm túc, cẩn thận, hình thành tác phong công nghiệp.

2. Nội dung chi tiết và phân bổ thời gian của Chương 3:

Số TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	LT		TH		KT
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Tư vấn lắp ráp, cài đặt máy tính	2	1.5	1.5	0.5	0.5	
2	Tư vấn lắp đặt mạng máy tính	2	1	1	1	1	
3	Tư vấn sửa chữa phần cứng, phần mềm	1	0.5	0.5	0.5	0.5	
4	Tư vấn lắp đặt, sửa chữa các thiết bị ngoại vi	3	2	2	1	1	
5	Ký hợp đồng	2	1	1	1	1	
	Cộng	**10**	**6**	**6**	**4**	**4**	

IV. Điều kiện thực hiện môn học

TT	Danh mục	Số lượng	Yêu cầu	Ghi chú
1	Phòng học chuyên môn hóa, nhà xưởng			
1.1	Phòng học chuyên môn	1	Sạch sẽ, gọn gàng. 100%. Đảm bảo an toàn cho người học và thiết bị.	
2	Trang thiết bị máy móc			
2.1	Máy chiếu + Phông chiếu	1	Hoạt động ổn định	
3	Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu			
3.1	Tài liệu môn học Tư vấn khách hàng			
3.2	Giấy A4	1 gram		
4	Các điều kiện khác			
4.1	Hệ thống mạng LAN có kết nối Internet	1	Kết nối tốt	

V. Nội dung và phương pháp đánh giá

1. Nội dung:

Bài/Kiến thức/Kỹ năng	Nội dung trọng tâm	Tiêu chí đánh giá	Năng lực tự chủ và trách nhiệm
Kỹ năng giao tiếp ứng xử	- Kỹ năng giao tiếp - Kỹ năng lắng nghe và thấu hiểu	- Phân tích được bản chất của quá trình giao tiếp và một số chú ý trong giao tiếp với khách hàng. - Lắng nghe, đánh giá được yêu cầu, mong muốn của khách hàng	+ Tuân thủ các quy định về an toàn, môi trường và phòng cháy, chữa cháy + Không nói chuyện và thảo luận trong quá trình thi + Tuân thủ các yêu cầu/hướng dẫn của đề thi + Tuân thủ theo những yêu cầu và hướng dẫn của
Tìm hiểu tâm lý khách hàng	- Nhận biết được tâm lý của từng loại khách hàng	- Nhận biết đúng tâm lý của khách hàng	
Tiếp nhận và phân tích yêu cầu	- Khảo sát, tiếp nhận thông tin, yêu cầu khách hàng - Phân tích được yêu cầu của khách hàng	- Tạo được bảng khảo sát yêu cầu của khách hàng - Lập báo cáo phân tích yêu cầu khách hàng	

Thực hiện tư vấn	- Tư vấn theo đúng yêu cầu của khách hàng - Ký hợp đồng	- Xác định đúng nội dung tư vấn. - Đầy đủ các lựa chọn - Phù hợp với yêu cầu kĩ thuật, kinh tế... - Đúng, đủ nội dung, thông tin dịch vụ - Soạn thảo đúng mẫu hợp đồng, đầy đủ nội dung, thông tin dịch vụ.	giảng viên/giáo viên

2. Phương pháp:

2.1. Kiểm tra thường xuyên

- Số lượng điểm: Môn học này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.2. Kiểm tra định kỳ

- Số lượng điểm: Môn học này có 01 điểm kiểm tra định kỳ.

- Phương pháp: Đánh giá quá trình, quy trình, sản phẩm, bài kiểm tra, hồ sơ học tập, thực hành kỹ năng, thực hiện theo ”Lịch giảng dạy” và quy chế của Nhà trường, được giảng viên/giáo viên bộ môn chủ động thực hiện tại phòng học hoặc tại xưởng thực hành.

2.3. Kiểm tra kết thúc mô đun

Chiến lược đánh giá dựa trên một bài thi kiến thức thực hành và một bài thi thực hành.

Bài thi kiến thức thực hành được xây dựng theo hình thức câu hỏi trắc nghiệm. Mỗi đề thi kiến thức thực hành bao gồm 20 câu hỏi, nội dung các câu hỏi thuộc 3 phần:

+ Phần thứ nhất: Thu thập, phân tích yêu cầu người dùng (10 câu hỏi);

+ Phần thứ 2: Các nội dung tư vấn. (5 câu hỏi);

+ Phần thứ 3: Thông tin hợp đồng (5 câu hỏi);

HSSV sẽ đạt tối đa 20 điểm nếu trả lời đúng 17/20 câu hỏi và được tiếp tục làm bài thi thực hành.

Bài thi thực hành: sinh viên phải thực hiện tư vấn theo một yêu cầu cụ thể mà giáo viên lựa chọn thuộc một trong các yêu cầu sau: lắp ráp, cài đặt máy tính; lắp đặt mạng; sửa chữa phần cứng, phần mềm; lắp đặt sửa chữa các thiết bị ngoại vi; Cụ thể như sau:

+ Phần 1: Thu thập, phân tích yêu cầu người dùng. Hoàn thiện nội dung này người học đạt 25 điểm.

+ Phần 2: Thực hiện tư vấn theo yêu cầu đã phân tích ở phần 1. Hoàn thiện nội dung này người học đạt 35 điểm.

+ Phần 3: Soạn thảo hợp đồng dịch vụ. Hoàn thiện nội dung này người học đạt 20 điểm

Các lưu ý quan trọng:

Tuân thủ quy tắc sức khỏe, an toàn và bảo vệ môi trường trong suốt bài thi. Giáo viên cho dừng bài thi ngay nếu sinh viên không tuân thủ toàn bộ quy tắc an toàn. Khi đó sinh viên sẽ bị đánh giá không đạt.

Đối với việc đánh giá từng thành tố năng lực có trong bảng đặc tính kỹ thuật sau đây, sinh viên sẽ được cho 0 điểm hoặc toàn bộ số điểm đối với từng tiêu chí cụ thể. Để đạt năng lực này, sinh viên phải tích lũy 85 điểm. Ngoài ra, sinh viên phải hoàn thành bài thi kiến thức thực hành mới được thực hiện bài thi thực hành

Bài thi thực hiện trong 1.5 giờ trong đó thời gian cho bài thi kiến thức là 0.5 giờ, bài thi thực hành là 1 giờ

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình mô đun được sử dụng để giảng dạy cho trình độ trung cấp, cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

TT	NỘI DUNG TỔNG QUÁT	NỘI DUNG GIẢNG DẠY	GỢI Ý DẠY VÀ HỌC
1	**Nội dung 1: Kỹ năng giao tiếp ứng xử**		
	- Kỹ năng giao tiếp - Kỹ năng lắng nghe và thấu hiểu - Bí quyết thành công trong giao tiếp	- Giao tiếp là gì? Kỹ năng giao tiếp là gì? - Các yếu tố bảo đảm giao tiếp có hiệu quả - Các nguyên tắc giao tiếp cơ bản - Khái niệm lắng nghe - Tầm quan trọng của lắng nghe - Kỹ năng lắng nghe hiệu quả - Những bí quyết làm nên thành công trong giao tiếp	**GV**: - Giới thiệu khái niệm, tầm quan trọng của kỹ năng giao tiếp với khách hàng - Hướng dẫn thực hành kỹ năng giao tiếp với khách hàng trong các tình huống cụ thể **HSSV:** - Trình bày được khái niệm giao tiếp, tầm quan trọng của kỹ năng giao tiếp - Thực hành giao tiếp với khách hàng trong các tình huống cụ thể
2	**Nội dung 2: Tầm quan trọng của tư vấn khách hàng**		

	- Tầm quan trọng của tư vấn khách hàng trong kinh doanh - Nhận biết được tâm lý của từng loại khách hàng	- Khái niệm khách hàng, tầm quan trọng của tư vấn khách hàng. - Tâm lý của từng loại khách hàng	**GV**: - Giới thiệu khái niệm, tầm quan trọng của tư vấn khách hàng - Hướng dẫn nhận biết tâm lý của từng khách hàng **HSSV:** - Trình bày được khái niệm khách hàng, tầm quan trọng của tư vấn khách hàng - Nhận biết được tâm lý của khách hàng
3	**Nội dung 3: Tiếp nhận và phân tích yêu cầu**		
	- Tiếp nhận yêu cầu	- Tiếp nhận trực tiếp thông qua lời nói, mô tả của khách hàng. - Bảng hỏi, phiếu khảo sát. - Tiếp nhận gián tiếp (văn bản, email…)	**GV:** - Hướng dẫn thu thập và phân tích yêu cầu người dùng. - Hướng dẫn xây dựng và sử dụng bảng hỏi, phiếu khảo sát… - Chia nhóm HSSV (ít nhất 04 nhóm) **HSSV:** Thực hành thu thập yêu cầu người dùng thông qua đóng vai theo từng nhóm (Tự xây dựng và sử dụng các công cụ thu thập thông tin)
	- Phân tích yêu cầu	Đưa ra chính xác yêu cầu của khách hàng	**HSSV:** Các nhóm báo cáo việc tiếp nhận và phân tích yêu cầu. **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm - Đưa ra các biểu mẫu tham khảo.
4	**Nội dung 4: Thực hiện tư vấn**		
	- Tư vấn lắp ráp, cài đặt máy tính - Tư vấn lắp đặt mạng máy tính - Tư vấn sửa chữa phần cứng, phần mềm	- Tài liệu yêu cầu khách hàng. - Tài liệu kĩ thuật	**GV:** - Hướng dẫn tư vấn khách hàng đảm bảo hiệu quả về kính tế, kĩ thuật và nhu cầu. **HSSV:**

	- Tư vấn lắp đặt, sửa chữa các thiết bị ngoại vi		- Các nhóm luân phiên tư vấn với các yêu cầu đã phân tích trước đó. - Đánh giá chéo giữa các nhóm. **GV:** - Nhận xét, đánh giá kết quả các nhóm - Nhấn mạnh việc đảm bảo yêu cầu theo trình tự: kĩ thuật, kinh tế…
	Ký hợp đồng	- Mẫu hợp đồng - Thông tin dịch vụ	**GV:** - Giới thiệu các mẫu hợp đồng cung cấp dịch vụ. - Hướng dẫn soạn thảo, hoàn thiện hợp đồng **HSSV:** - Đọc, hiểu các mẫu hợp đồng. - Hoàn thiện hợp đồng **GV:** - Nhận xét, đánh giá.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Nắm bắt được tâm lý của khách hàng cần tư vấn.
- Thu thập yêu cầu của khách hàng
- Phân tích được yêu cầu của khách hàng
- Thực hiện tư vấn theo yêu cầu của khách hàng.
- Soạn thảo được hợp đồng theo đúng quy định.
- Ký được hợp đồng với khách hàng

4. Tài liệu tham khảo:

Khoa Công nghệ thông tin (2021), Giáo trình Tư vấn khách hàng

Chris Kenworthy, Digital Video Production Cookbook: 100 Professional Techniques for Independent and Amateur Filmmakers (Cookbooks (O'Reilly)), 2005

James Paul Gee, What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition, 2007

Keith Underdahl, Digital Video For Dummies (For Dummies (Computer/Tech)), 2006

Marcus Weise, Diana Weynand, How Video Works, Second Edition, 2007

Microsoft, WINDOWS VIDEO MAKER, 2008

CHƯƠNG TRÌNH MÔ-ĐUN

Tên mô-đun: THỰC TẬP TẠI DOANH NGHIỆP

Mã mô-đun: MĐ62

Thời gian thực hiện mô-đun: 320 giờ *(LT: 0h; TH: 319h; KT: 1h)*

I. Vị trí, tính chất của mô-đun :

- Vị trí: Trước khi học mô-đun này phải hoàn thành các môn học cơ sở và một số mô-đun chuyên môn (có thể là đã học hết các mô-đun chuyên môn).

- Tính chất: Là mô-đun chuyên môn thực hành nghề nghiệp.

II. Mục tiêu mô-đun:

1. Kiến thức:

- Trình bày được tổng quan về đơn vị thực tập (Tên, địa chỉ của cơ quan, lịch sử hình thành và phát triển; Sơ đồ cơ cấu tổ chức; Chức năng, lĩnh vực, phạm vi, nhiệm vụ hoạt động; Quy mô, năng lực sản xuất, kinh doanh…);

- Mô tả được công việc, nhiệm vụ được giao;

- Trình bày được quy trình, phương thức làm việc của doanh nghiệp;

- Trình bày được những điểm phù hợp giữa chương trình đào tạo các môn học/mô-đun đã được học với hoạt động thực tập thực tế tại doanh nghiệp;

- Trình bày được những điểm chưa phù hợp giữa chương trình đào tạo các môn học/mô-đun đã được học với hoạt động thực tập thực tế tại doanh nghiệp.

2. Kỹ năng:

Thực hiện được các công việc như một người lao động có hợp đồng ngắn hạn tại các doanh nghiệp trong các lĩnh vực bảo dưỡng, sửa chữa, lắp đặt, sản xuất, kinh doanh, dịch vụ,.. đúng hoặc tương ứng với chuyên ngành hay đúng với một số môn học, mô-đun đã được học trong chương trình đào tạo (Tìm hiểu, quan sát, học hỏi các thông tin về doanh nghiệp, về công việc chuyên môn, nghiệp vụ; thực hiện các công việc mà doanh nghiệp phân công).

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Rèn luyện ý thức, tổ chức kỷ luật, vệ sinh, đảm bảo an toàn lao động và tác phong công nghiệp;

- Chủ động, sáng tạo, tích cực tham gia các hoạt động trong thực hành nghề nghiệp.

III. Nội dung mô-đun:

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:

TT	Tên các bài trong mô-đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	LT	TH	BC
1	**Bài 1:** Nội quy, văn hóa của doanh nghiệp	8		8	
2	**Bài 2:** Thực tập tại doanh nghiệp	312		311	1
	Cộng	**320**		**319**	**1**

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1. Nội quy, văn hóa của doanh nghiệp *Thời gian: 8 giờ*

1. Mục tiêu của bài

- Trình bày được những nội quy, quy định an toàn, văn hóa của doanh nghiệp;

- Thực hiện được các nội quy, quy định an toàn, văn hóa của doanh nghiệp;

- Rèn luyện ý thức tổ chức, kỷ luật, đảm bảo an toàn và tác phong công nghiệp.

2. Nội dung của bài

Theo nội dung thực tế của từng doanh nghiệp cụ thể

Bài 2: Thực tập tại doanh nghiệp *Thời gian: 312 giờ*

1. Mục tiêu của bài:

- Trình bày được tổng quan về đơn vị thực tập (Tên, địa chỉ của cơ quan, lịch sử hình thành và phát triển; Sơ đồ cơ cấu tổ chức; Chức năng, lĩnh vực, phạm vi, nhiệm vụ hoạt động; Quy mô, năng lực sản xuất, kinh doanh,…)

- Mô tả được công việc, nhiệm vụ được giao;

- Trình bày được quy trình, phương thức làm việc;

- Thực hiện được những nội quy, quy định an toàn lao động tại doanh nghiệp;

- Hội nhập được vào môi trường thực tế của doanh nghiệp thông qua việc thực hiện các công việc thực tế của doanh nghiệp;

- Rèn luyện ý thức tổ chức, kỷ luật, vệ sinh, đảm bảo an toàn và tác phong công nghiệp;

- Chủ động, sáng tạo, tích cực tham gia các hoạt động trong thực hành nghề nghiệp.

2. Nội dung của bài

Theo nội dung thực tế của từng doanh nghiệp cụ thể.

IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ-ĐUN :

Theo điều kiện thực tế của từng doanh nghiệp.

V. NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP ĐÁNH GIÁ:

1. Nội dung:

Theo từng chủ đề báo cáo của sinh viên (có đề cương thực tập, phân công của giảng viên/giáo viên hướng dẫn);

Mô đun này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên, 01 điểm kiểm tra định kỳ (hệ số 2) và 01 điểm báo cáo (hệ số 3).

2. Phương pháp:

Được đánh giá qua báo cáo kết quả cuối kỳ thực tập và kết quả đánh giá của người hướng dẫn thực tập ở cơ sở thực tập.

VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔ-ĐUN :

1. Phạm vi áp dụng chương trình: Chương trình này được áp dụng cho trình độ Cao đẳng. Khi tổ chức thực hiện đào tạo, phải tuân theo "Hướng dẫn công tác thực tập doanh nghiệp".

2. Hướng dẫn một số điểm chính về phương pháp giảng dạy mô-đun :

- Nội dung được thực hiện theo các hướng dẫn và phương pháp đào tạo của từng doanh nghiệp cụ thể;

- Có thể chia làm nhiều nhóm nhỏ theo các vị trí công việc của doanh nghiệp;

- Định kỳ hằng tuần, giảng viên hướng dẫn liên hệ với người hướng dẫn ở doanh nghiệp, gặp gỡ/liên lạc với sinh viên để giải quyết kịp thời những vấn đề phát sinh, giúp đỡ sinh viên hoàn thành công việc thực tập.

3. Những trọng tâm chương trình cần chú ý:

- Tìm hiểu tổng quan về doanh nghiệp;

- Thực tập nâng cao kỹ năng mềm, kỹ năng nghề nghiệp;

- Rèn luyện ý thức tổ chức, kỷ luật, đảm bảo an toàn, vệ sinh và tác phong trong thực tế nghề nghiệp.

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: THỰC TẬP TỐT NGHIỆP

Mã mô đun: MĐ63

Thời gian thực hiện mô đun: 480h *(LT: 8h; TH: 470h; KT: 2h)*

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT CỦA MÔ ĐUN:

Là mô-đun chuyên môn bắt buộc trong chương trình đào tạo Cao đẳng nghề Đồ hoạ Đa phương tiện, được bố trí sau khi học sau các môn học/mô đun chuyên môn.

II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN:

** Về kiến thức*

Vận dụng được kiến thức các môn học, mô đun trong chương trình đã học để tổ chức thực hiện nhiệm vụ thực tập tốt nghiệp nghề Đồ hoạ Đa phương tiện đạt kết quả và hiệu quả theo đề cương thực tập đã được duyệt.

** Về kỹ năng:*

Tổ chức thực hiện được quy trình Thực hiện thành thạo các kỹ năng sử dụng máy tính và các thiết bị ngoại vi trong quá trình đi thực tập tại doanh nghiệp

Khảo sát và phác thảo lên ý tưởng, thiết kế được các sản phẩm đồ họa : bộ nhận dạng thương hiệu ; tạp chí ; bao bì ; giao diện website

Lên kế hoạch, ý tưởng thiết kế đươc các sản phẩm đồ họa hình động ; dựng được các video cơ bản, …

Nhận nhiệm vụ thực hiện các công việc liên quan đến các lĩnh vực thiết kế đồ hoạ, truyền thông

Triển khai được các dịch vụ liên quan đến truyền thông, quảng cáo, thiết kế sản phẩm đồ hoạ

Thực hiện thành thạo các kỹ năng;

Kết hợp nhuần nhuyễn các kỹ năng;

** Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:*

Đánh giá được kết quả thực tập và rút ra những bài học kinh nghiệm.

Hợp tác chặt chẽ giữa các cá nhân trong tổ, nhóm với nhau để hoàn thành nhiệm vụ thực tập tốt nghiệp đạt chất lượng và hiệu quả.

Rèn luyện tính kỷ luật, kiên trì, cẩn thận, nghiêm túc, chủ động và tích cực sáng tạo trong thực tập tốt nghiệp kết hợp sản xuất.

III. NỘI DUNG MÔ ĐUN:

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian:

Số TT	Nội dung	Thời gian			
		Tổng	LT	TH	KT
1	Bài mở đầu: Chuẩn bị	8	8		
2	Tìm hiểu cơ cấu tổ một đơn vị thực tập	16		16	
3	Tìm hiểu các công việc văn phòng	36		36	
4	Tìm hiểu các nhu cầu tin học hoá	50		49	1
5	Tổng kết sơ bộ thông tin thu thập	10		10	
6	Thực hành các kỹ năng nghề theo thực tế	300		299	1
7	Viết báo cáo thực tập	60		60	
	Cộng	**480**	**8**	**470**	**2**

2. Nội dung chi tiết:

Bài mở đầu **Thời gian: 8 giờ**

1. Mục tiêu của bài:

Trình bày nguyên tắc giao tiếp khi thâm nhập đơn vị thực tập, mục tiêu của việc thực tập tốt nghiệp

Mô tả các bước thực hiện thực tập tốt nghiệp.

Hình thành phương pháp làm việc theo nhóm,nhận thức vấn đề một cách khoa học logic.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Nguyên tắc giao tiếp và thâm nhập đơn vị thực tập		3				
2	Mục tiêu đợt thực tập tốt nghiệp		2				
3	Các bước thực hiện		3				
	Cộng		**8**				

Bài 2: Tìm hiểu cơ cấu tổ chức đơn vị thực tập Thời gian: 16 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Mô tả được sơ đồ tổ chức của đơn vị thực tập;

Xác định các phòng ban liên quan đến chuyên môn nghề ;

Hình thành phương pháp làm việc theo nhóm,nhận thức vấn đề một cách khoa học logic.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Sơ đồ tổ chức đơn vị thực tập				4		
2	Nhiệm vụ từng phòng ban				3		
3	Các phòng ban liên quan đến chuyên môn nghề				3		
4	Cơ sở vật chất về tin học từng phòng				3		
5	Trình độ tin học văn phòng của nhân viên từng phòng ban				3		
	Cộng				**16**		

Bài 3: Tìm hiểu các công việc văn phòng Thời gian: 36 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Liệt kê được các danh mục văn phòng

Trình bày được mối liên hệ giữa các công việc

Xác định danh mục công việc văn phòng

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Liệt kê danh mục văn phòng				12		
2	Mối liên hệ giữa các công việc				12		
3	Các đối tác hỗ trợ công việc văn phòng				12		
	Cộng				**36**		

Bài 4: Tìm hiểu nhu cầu tin học hoá Thời gian: 50 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Xác định nhu cầu tin học hoá cho các công việc văn phòng;

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Các công việc có như cầu tin học hoá				20		
2	Các điều kiện để tin học hoá				20		
3	Các vấn đề liên quan				9		
4	Kiểm tra định kỳ						**1**
	Cộng				**49**		1

Bài 5: Tổng kết sơ bộ thông tin thu thập Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Kiểm tra công việc, tiến độ và kết quả thực tập;

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
1	Kiểm tra các yêu cầu thực tập và kết quả đạt được				6		
2	Nhận xét, hướng dẫn công việc kế tiếp				4		
	Cộng						

Bài 6: Thực hành các kỹ năng nghề theo thực tế tìm hiểu Thời gian: 300 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Nâng cao kỹ năng nghề theo thực tiễn;

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
6.1	Thực hành các kỹ năng nghề đã học				200		
6.2	Tiến hành thực hiện một số nhu cầu tin học hoá theo khả năng				99		
6.3	Kiểm tra định kỳ						**1**
1.4	**Cộng**				**299**		1

Bài 7: Viết báo cáo thực tập Thời gian: 60 giờ

1. Mục tiêu của bài:

Xử lý được các thông tin thu thập, kết quả thực hành để viết báo cáo ;

Rèn luyện tính cẩn thận, khoa học.

2. Nội dung bài:

TT	Nội dung	Thời gian (giờ)					
		Tổng số	Lý thuyết		Thực hành		Kiểm tra
			LT	LT-Online	TH	TH-Online	
7.1	Hướng dẫn viết báo cáo				40		
7.2	Báo cáo kết quả đạt được				20		
7.3	**Cộng**				**60**		

IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN MÔ ĐUN :

Cần có các Doanh nghiệp. Công ty TNHH… sẵn sàng nhận học sinh sinh viên thực tập

Phòng máy thực hành

V. PHƯƠNG PHÁP VÀ NỘI DUNG ĐÁNH GIÁ:

1. Nội dung:

Theo từng chủ đề báo cáo của sinh viên (có đề cương thực tập, phân công của giảng viên/giáo viên hướng dẫn);

Mô đun này có 01 điểm kiểm tra thường xuyên, 01 điểm kiểm tra định kỳ (hệ số 2) và 01 điểm báo cáo (hệ số 3).

2. Phương pháp:

Được đánh giá qua báo cáo kết quả cuối kỳ thực tập và kết quả đánh giá của người hướng dẫn thực tập ở cơ sở thực tập.

VI. HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN MÔ ĐUN:

1. Phạm vi áp dụng chương trình :

- Sử dụng cho trình độ cao đẳng Công nghệ thông tin (Ứng dụng phần mềm)

2. Hướng dẫn một số điểm chính về phương pháp giảng dạy mô đun đào tạo:

- Nhằm định hướng kịp thời cho sinh viên trong quá trình thực tập, nên cử một hoặc một vài giảng viên thường xuyên gặp gỡ sinh viên để giải đáp thắc mắc và định hướng công việc cho sinh viên

- Trong trường hợp không tìm được đủ các đơn vị đối tác cho sinh viên thực tập, có thể cho sinh viên thực tập ngay tại đơn vị mình.

3. Những trọng tâm chương trình cần chú ý:

- Chú trọng phần tìm hiểu các công việc văn phòng và các nhu cầu tin học hoá công việc văn phòng.

- Thực tập nâng cao kỹ năng mềm, kỹ năng nghề nghiệp;

- Rèn luyện ý thức tổ chức, kỷ luật, đảm bảo an toàn, vệ sinh và tác phong trong thực tế nghề nghiệp.

4. Tài liệu cần tham khảo:

- Tài liệu, học liệu của các mô đun đã học