

## ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

### 1. Tên học phần: Ứng dụng công nghệ thông tin trong TĐTT (APPLY INFORMATION TECHNOLOGY IN SPORT)

- Mã số học phần: TC222E
- Số tín chỉ học phần: 02 tín chỉ
- Số tiết học phần: 15 lý thuyết, 30 tiết thực hành.

### 2. Đơn vị phụ trách học phần: Khoa Giáo dục thể chất

- Bộ môn: Thể thao chuyên ngành

### 3. Điều kiện tiên quyết: Không

### 4. Mục tiêu của học phần:

Mục tiêu	Nội dung mục tiêu	CDR CTĐT
4.1	Có kiến thức về công nghệ thông tin và các phần mềm ứng dụng trong giảng dạy và nghiên cứu Giáo dục thể chất.	2.1.2a; 2.1.2b
4.2	Sử dụng thành thạo các thao tác, tương tác tốt với máy tính và hệ thống mạng, sử dụng tốt các ứng dụng hỗ trợ giảng dạy Giáo dục thể chất.	2.2.1a
4.3	Kỹ năng học tập suốt đời, làm việc nhóm và quản lý các hoạt động cá nhân.	2.2.2b
4.4	Rèn luyện tính tự chịu trách nhiệm, ý thức kỷ luật trung thực và chăm chỉ.	2.3b

### 5. Chuẩn đầu ra của học phần:

CDR HP	Nội dung chuẩn đầu ra	Mục tiêu	CDR CTĐT
	<b>Kiến thức</b>		
C01	Hiểu và giải thích được mặt ưu và nhược điểm của việc ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy giáo dục thể chất	4.1	2.1.2a
C02	Sử dụng công nghệ thông tin thực hiện kế hoạch công tác đã đề ra về: giáo án chuyên môn, giáo án chủ nhiệm, thực hiện giảng dạy trên lớp...	4.1	2.1.2b
	<b>Kỹ năng</b>		
C03	Sử dụng công nghệ thông tin vào tìm kiếm và lựa chọn, thiết kế giáo án điện tử phục vụ cho việc giảng dạy giáo dục thể chất.	4.2	2.2.1a
C04	Sử dụng công nghệ thông tin trong tìm kiếm thông tin, kiến	4.3	2.2.2b

	thức mới, hợp tác nhóm và hoàn thành các bài tập cá nhân.		
	<b>Thái độ/Mức độ tự chủ và trách nhiệm</b>		
C05	Người học sau khi hoàn thành học phần có ý thức, trách nhiệm cao trong việc học tập để nắm vững kiến thức sử dụng công nghệ thông tin trong dạy học thể thao, phương pháp sử dụng công nghệ thông tin trong nâng cao hiệu quả giáo dục thể chất.	4.4	2.3b

## 6. Mô tả tóm tắt nội dung học phần:

Học phần này được thiết kế và giảng dạy nhằm trang bị cho người học những hiểu biết và kỹ năng cơ bản, hệ thống về công nghệ thông tin (chủ yếu là chương trình Microsoft Powerpoint, Microsoft Word và 1 số phần mềm hỗ trợ khác) trong dạy học môn học thể dục. Thông qua các hoạt động thực hành trên lớp và ngoài giờ lên lớp, người học được định hướng phát triển năng lực sử dụng công nghệ thông tin một cách có hiệu quả và phù hợp với đặc trưng yêu cầu dạy học môn thể dục cho học sinh phổ thông.

## 7. Cấu trúc nội dung học phần:

### 7.1. Lý thuyết

	Nội dung	Số tiết	CDR HP
<b>Chương 1.</b>	<b>Giáo án điện tử và trình chiếu Microsoft Powerpoint</b>	<b>6</b>	<b>C01;C02</b>
1.1.	Giới thiệu về giáo án điện tử	3	
1.2.	Các bước thực hiện và phương pháp thiết kế một giáo án điện tử		
1.3.	Tạo một slide trình chiếu		
1.4.	Tạo các loại hiệu ứng	3	
<b>Chương 2.</b>	<b>Những yêu cầu sư phạm cho một bài giảng Powerpoint</b>	<b>5</b>	<b>C01; C02; C03; C04</b>
2.1.	Yêu cầu sư phạm cho một bài giảng Powerpoint	3	
2.2.	Ý thức sư phạm trong việc soạn thảo bài giảng bằng Powerpoint	2	
<b>Chương 3.</b>	<b>Sử dụng Internet</b>	<b>4</b>	<b>C03; C04; C05</b>
3.1.	Kiến thức cơ bản về Internet	1	
3.2.	Sử dụng trình duyệt Web	3	
3.3.	Giới thiệu các công cụ tìm kiếm và kỹ năng tìm kiếm trên Web (Google, Bing)		
3.4.	Sử dụng thư điện tử và an toàn thông tin		

### 7.2. Thực hành

	Nội dung	Số tiết	CDR HP
Bài 1.	Thiết kế slide của giáo án điện tử	3	<b>C02; C03; C04; C05</b>

Bài 2.	Thiết kế các đối tượng trực quan	3	C02; C03; C04; C05
Bài 3.	Thiết kế các đối tượng trực quan	3	C02; C03; C04; C05
Bài 4.	Tạo hiệu ứng	3	C02; C03; C04; C05
Bài 5.	Tạo siêu liên kết	3	C02; C03; C04; C05
Bài 6.	Chuyển đổi định dạng video bằng phần mềm chuyên dụng	3	C02; C03; C04; C05
Bài 7.	Chuyển đổi định dạng video bằng phần mềm chuyên dụng	3	C02; C03; C04; C05
Bài 8.	Cắt và ghép video theo nội dung giảng dạy bằng phần mềm chuyên dụng	3	C02; C03; C04; C05
Bài 9.	Cắt và ghép video theo nội dung giảng dạy bằng phần mềm chuyên dụng	3	C02; C03; C04; C05
Bài 10.	Cắt và ghép video theo nội dung giảng dạy bằng phần mềm chuyên dụng	3	C02; C03; C04; C05

### 8. Phương pháp giảng dạy:

Học phân được giảng dạy lý thuyết kết hợp thực hành:

- + Phân lý thuyết: sinh viên được giảng dạy trên lớp, thảo luận nhóm các nội dung có liên quan và được giảng dạy bằng phương pháp diễn dịch kết hợp trình chiếu.
- + Phân thực hành: Giảng viên hướng dẫn và sinh viên thực hiện các yêu cầu trên lớp. Sinh viên được giao bài tập nhiệm vụ để luyện tập hàng tuần.

### 9. Nhiệm vụ của sinh viên:

Sinh viên phải thực hiện các nhiệm vụ như sau:

- Tham dự tối thiểu 80% số tiết học lý thuyết.
- Tham gia đầy đủ 100% giờ thực hành/thí nghiệm/thực tập và có báo cáo kết quả.
- Thực hiện đầy đủ các bài tập nhóm/ bài tập và được đánh giá kết quả thực hiện.
- Tham dự kiểm tra giữa học kỳ.
- Tham dự thi kết thúc học phần.
- Chủ động tổ chức thực hiện giờ tự học.

### 10. Đánh giá kết quả học tập của sinh viên:

#### 10.1. Cách đánh giá

Sinh viên được đánh giá tích lũy học phần như sau:

T T	Điểm thành phần	Quy định	Trọng số	CDR HP
1	Điểm chuyên cần	- Đi học đầy đủ. - Trong quá trình học không vi phạm nội quy, quy chế của học phần. Ngoài ra điểm ý thức có thể căn cứ vào tinh thần, thái độ trong học tập, sinh hoạt của sinh viên.	10%	C05

<b>T T</b>	<b>Điểm thành phần</b>	<b>Quy định</b>	<b>Trọng số</b>	<b>CDR HP</b>
2	Điểm kiểm tra giữa kỳ (thi lý thuyết)	- Giáo án điện tử và trình chiếu Microsoft Powerpoint. - Sử dụng Internet.	30%	C01
3	Điểm thi kết thúc học phần	- Thiết kế slide của giáo án điện tử. - Chuyên đổi định dạng video bằng phần mềm chuyên dụng. - Cắt và ghép video theo nội dung giảng dạy bằng phần mềm chuyên dụng.	60%	C01; C02; C03; C04; C05

## 10.2. Cách tính điểm

- Điểm đánh giá thành phần và điểm thi kết thúc học phần được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến một chữ số thập phân.
- Điểm học phần là tổng điểm của tất cả các điểm đánh giá thành phần của học phần nhân với trọng số tương ứng. Điểm học phần theo thang điểm 10 làm tròn đến một chữ số thập phân, sau đó được quy đổi sang điểm chữ và điểm số theo thang điểm 4 theo quy định về công tác học vụ của Trường.

## 11. Tài liệu học tập:

<b>Thông tin về tài liệu</b>	<b>Số đăng ký cá biệt</b>
[1] Giáo trình môn học tin học căn bản : (Áp dụng cho chương trình tín chỉ) / Nguyễn Minh Trung.- Cần Thơ: Đại học Cần Thơ, 2009.- 332 tr. ; Minh họa, 30 cm - Lưu hành nội bộ.-	MOL.077596 MOL.056772 MOL.056773 MOL.056774 MOL.056775
[2] Giáo trình thực hành tin học căn bản : MSMH: TN034 (Áp dụng cho chương trình tín chỉ) / Nguyễn Minh Trung.- Cần Thơ: Trường Đại học Cần Thơ, 2009.- 57 tr. ; Minh họa, 30 cm ( Tủ sách Đại học Cần Thơ) - Năm xuất bản ngoài bìa 2010.- 005.5/ Tr513	MOL.077595 MOL.056828 MOL.056829 MOL.056830 MOL.056831
[3] Giáo trình thực hành tin học căn bản văn phòng / Ngô Quang Định.- Tp. Hồ Chí Minh: Thanh niên, 2010.- 403 tr. ; minh họa, 24 cm.- 005.3/ Đ312	MOL.064422 MOL.064423 MON.043785

## 12. Hướng dẫn sinh viên tự học:

<b>Tuần</b>	<b>Nội dung</b>	<b>Lý thuyết (tiết)</b>	<b>Thực hành (tiết)</b>	<b>Nhiệm vụ của sinh viên</b>
<b>1</b>	Chương 1: Giáo án điện tử và trình chiếu Microsoft Powerpoint:	3	0	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giới thiệu về giáo án điện tử</li> <li>- Các bước thực hiện và phương pháp thiết kế một giáo án điện tử</li> <li>- Tạo một slide trình chiếu</li> </ul>			
<b>2</b>	Thiết kế slide của giáo án điện tử	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>3</b>	Chương 1: Giáo án điện tử và trình chiếu Microsoft Powerpoint (tiếp theo):  - Tạo các loại hiệu ứng	3	0	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>4</b>	Thiết kế các đối tượng trực quan	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>5</b>	Thiết kế các đối tượng trực quan	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>6</b>	Tạo hiệu ứng	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>7</b>	Tạo siêu liên kết	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>8</b>	Chương 2: Những yêu cầu sơ phạm cho một bài giảng Powerpoint:  - Yêu cầu sơ phạm cho một bài giảng Powerpoint	3	0	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>9</b>	Chương 2: Những yêu cầu sơ phạm cho một bài giảng Powerpoint (tiếp theo):  - Ý thức sơ phạm trong việc soạn thảo bài giảng bằng Powerpoint  Chương 3: Sử dụng Internet:  - Kiến thức cơ bản về Internet	3	0	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
<b>10</b>	Chương 3: Sử dụng	3	0	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan

	Internet (tiếp theo): - Sử dụng trình duyệt Web  - Giới thiệu các công cụ tìm kiếm và kỹ năng tìm kiếm trên Web (Google, Bing).  - Sử dụng thư điện tử và an toàn thông tin			
11	Chuyển đổi định dạng video bằng phần mềm chuyên dụng	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
12	Chuyển đổi định dạng video bằng phần mềm chuyên dụng	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
13	Cắt và ghép video theo nội dung giảng dạy bằng phần mềm chuyên dụng	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
14	Cắt và ghép video theo nội dung giảng dạy bằng phần mềm chuyên dụng	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan
15	Cắt và ghép video theo nội dung giảng dạy bằng phần mềm chuyên dụng	0	3	Nghiên cứu trước: [1]; [2]; [3] phần nội dung liên quan

TL. HIỆU TRƯỞNG  
TRƯỜNG KHOA GDTC



Nguyễn Văn Hòa

Cần Thơ, ngày 31 tháng 12 năm 2022  
TRƯỜNG BỘ MÔN TTCN

Châu Hoàng Cầu