

**UBND TỈNH LONG AN
TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ LONG AN**



**GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC: ANH VĂN CHUYÊN NGÀNH
NGHỀ: KỸ THUẬT LẮP RÁP & SỬA CHỮA MÁY TÍNH
TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP**

*(Ban hành kèm theo Quyết định số.... /QĐ-CĐNLA Ngày tháng năm 2019 của
Hiệu trưởng Trường Cao đẳng nghề Long An)*

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN:

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

LỜI GIỚI THIỆU

Để thực hiện biên soạn giáo trình đào tạo nghề Kỹ thuật sửa chữa lắp ráp máy tính ở trình độ Trung Cấp Nghề, giáo trình Anh văn chuyên ngành

là một trong những giáo trình môn học đào tạo chuyên ngành được biên soạn theo nội dung chương trình khung được Trường CDN Long An phê duyệt. Nội dung biên soạn ngắn gọn, dễ hiểu, tích hợp kiến thức và kỹ năng chặt chẽ với nhau, logic.

Khi biên soạn, nhóm biên soạn đã cố gắng cập nhật những kiến thức mới có liên quan đến nội dung chương trình đào tạo và phù hợp với mục tiêu đào tạo, nội dung lý thuyết và thực hành được biên soạn gắn với nhu cầu thực tế trong sản xuất đồng thời có tính thực tiễn cao. Nội dung giáo trình được biên soạn với dung lượng thời gian đào tạo 45 giờ gồm có:

Bài 1: Computer today

Bài 2: Input/output devices

Bài 3: Basic software

Bài 4: Creative software

Bài 5: Programming

Trong quá trình sử dụng giáo trình, tùy theo yêu cầu cũng như khoa học và công nghệ phát triển có thể điều chỉnh thời gian và bổ sung những kiến thức mới cho phù hợp. Trong giáo trình, chúng tôi có đề ra nội dung thực tập của từng bài để người học cũng cố và áp dụng kiến thức phù hợp với kỹ năng.

LongAn, ngày tháng năm 2019

Biên soạn

Nguyễn Phan Huy

MỤC LỤC

I. Vị trí, tính chất của môn học	6
II. Mục tiêu của môn học	6
III. Nội dung của môn học	6
Bài 1: Computer today	7
1. Mục tiêu:	7
2. Nội dung:	7
2.1. Computers application	7
2.2. Configuration	7
2.3. Inside the system	7
2.4. Bits and bytes	8
2.5. Buying a computer	8
Bài 2: Input/output devices	9
1. Mục tiêu:	9
2. Nội dung:	9
2.1. Type and click! –Keyboard	9
2.2. Capture your favorite Image	10
2.3. Viewing the output	10
2.4. Choosing a printer	11
Bài 3: Basic software	11
1. Mục tiêu:	11
2. Nội dung:	12
2.1. Operating system.....	12
2.2. The graphiccal user interface	12
2.3. A walk through word processing	12
2.4. Speadsheets	12
2.5. Databases.....	12
2.6. Face of the Internet.....	13
Bài 4: Creative software	13
1. Mục tiêu:	13
2. Nội dung:	13
2.1. Graphics and design	13
2.2. Desktop publishing.....	13
2.3. Multimedia	14

Bài 5: Programming	14
2.1. Program design.....	15
2.2. Languages.....	15
2.3. Jobs in computing.....	15
Games tester, quality assurance tester, video games tester.....	15
TÀI LIỆU THAM KHẢO:.....	16

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: ANH VĂN CHUYÊN NGÀNH

Mã số của môn học: MH 08;

Thời gian của môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thảo luận, bài tập:13 giờ; kiểm tra: 2 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học

- Vị trí:

- Được bố trí học sau các môn học cơ sở nghề.

- Tính chất:

- Là môn học chuyên môn nghề.

II. Mục tiêu của môn học

- Kiến thức:

+ Nhận biết được các từ vựng và ngữ pháp cơ bản của Tiếng Anh chuyên ngành;

+ Nhận biết được một số thuật ngữ liên quan đến chuyên ngành máy tính;

+ Trình bày được các tài liệu kỹ thuật để nghiên cứu và phát triển nghề nghiệp;

- Kỹ năng:

+ Đọc hiểu và dịch được một số tài liệu tiếng Anh chuyên ngành;

+ Đọc hiểu các thông báo của hệ thống và các phần mềm ứng dụng khi khai thác và cài đặt;

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Có tính cần cù, chịu khó, cần mẫn.

III. Nội dung của 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.	Bài 1 : Computers today	8	8		
2.	Bài 2 : Input/output devices	8	7	1	
3.	Bài 3 : Basic software	8	4	3	1

4.	Bài 4 : Creative software	8	4	4	
5.	Bài 5 : Programming	13	7	5	1
	Cộng	45	30	13	2

2. Nội dung chi tiết:

Bài 1: Computer today

1.Mục tiêu:

- + Biết các từ vựng để mô tả về cấu trúc máy tính với một máy PC cụ thể với cấu hình phổ biến trên thị trường;
- + Đọc được đoạn văn diễn tả các thông tin trong máy tính;
- + Diễn tả cho khách hàng hiểu được cấu hình máy tính;
- + Có thái độ tích cực, nghiêm túc, tỉ mỉ.

2. Nội dung:

2.1. Computers application

The Computer Applications program is **designed to provide the skills needed in the use of application software on a computer**. Applications covered include word processing, spreadsheets, databases, desktop publishing, the Internet, and the Windows operating systems.

2.2. Configuration

Configuration management (CM) is **a systems engineering process for establishing and maintaining consistency of a product's performance, functional, and physical attributes with its requirements, design, and operational information throughout its life**.

2.3. Inside the system

Inside the System Unit
Power Supply

- A power supply is an electronic device that supplies electric energy to an electrical load. The primary function of a power supply is to convert one form of electrical energy to another and, as a result, power supplies are sometimes referred to as electric power converters. Some power supplies are discrete, stand-alone devices, whereas others are built into larger devices along with their loads. Examples of the latter include power supplies found in desktop computers and consumer electronics devices

Motherboard

- A motherboard is the main printed circuit board (PCB) found in computers and other expandable systems. It holds many of the crucial electronic components of the system, such as the central processing unit (CPU) and memory, and provides **connectors for** other peripherals. Unlike a backplane, a motherboard contains significant sub-systems such as the processor and other components.

2.4. Bits and bytes

Bits and Bytes

At the smallest scale in the computer, information is stored as bits and bytes. In this section, we'll learn how bits and bytes encode information.

Bit

- a "bit" is atomic: the smallest unit of storage
- A bit stores just a 0 or 1
- "In the computer it's all 0's and 1's" ... bits
- Anything with two separate states can store 1 bit
- In a chip: electric charge = 0/1
- In a hard drive: spots of North/South magnetism = 0/1
- A bit is too small to be much use
- Group 8 bits together to make 1 byte

Everything in a computer is 0's and 1's. The **bit** stores just a 0 or 1: it's the smallest building block of storage.

Byte

- One byte = collection of 8 bits
- e.g. 0 1 0 1 1 0 1 0
- One byte can store one character, e.g. 'A' or 'x' or '\$'

2.5. Buying a computer

7 tips for buying a computer

1. Decide if you will purchase online or in-store. ...
2. Select an operating system. ...
3. Decide between a desktop and laptop computer. ...
4. Choose a processor. ...
5. RAM is not just a truck. ...
6. Hard drive storage is huge. ...
7. Consider peripherals and ports.

Exercise:

- + Memorize the vocabulary?
- + Can read a passage describing information in a computer?

Bài 2: Input/output devices

1. Mục tiêu:

- + Liệt kê các từ vựng để mô tả về các thiết bị vào ra cơ sở của máy PC;
- + Trả lời chính xác các bảng liệt kê cấu hình và công dụng của các thiết bị;
- + Sử dụng đúng cú pháp trong việc mô tả các thiết bị vào ra;
- + Có thái độ tích cực, nghiêm túc, tỉ mỉ.

2. Nội dung:

2.1. Type and click! –Keyboard

To change how info is entered into the On-Screen Keyboard

With the OSK open, select the Options key, and choose the options you want:

- Use click sound: Use this option if you want to hear a sound when you press a key.
- Show keys to make it easier to move around the screen: Use this option if you want the keys to light up as you type.
- Turn on numeric keypad: Use this option to expand the OSK to show a numeric keypad.
- Click on keys: Use this mode if you prefer to click or tap the on-screen keys to enter text.

- **Hover over keys:** Use this mode if you use a mouse or joystick to point to a key. The characters you point to are entered automatically when you point to them for a specified time.
- **Scan through keys:** Use this mode if you want the OSK to continually scan the keyboard. Scan mode highlights areas where you can type keyboard characters by pressing a keyboard shortcut, using a switch input device, or using a device that simulates a mouse click.
- **Use Text Prediction:** Use this option if you want the OSK to suggest words for you as you type so you don't need to type each complete word.

2.2. Capture your favorite Image

1. The eyes of your computer

Exercise A. Write down all the ways that there are of capturing an image in a computer.



Exercise C. Read the text on page 27 of the Textbook and answer these questions.

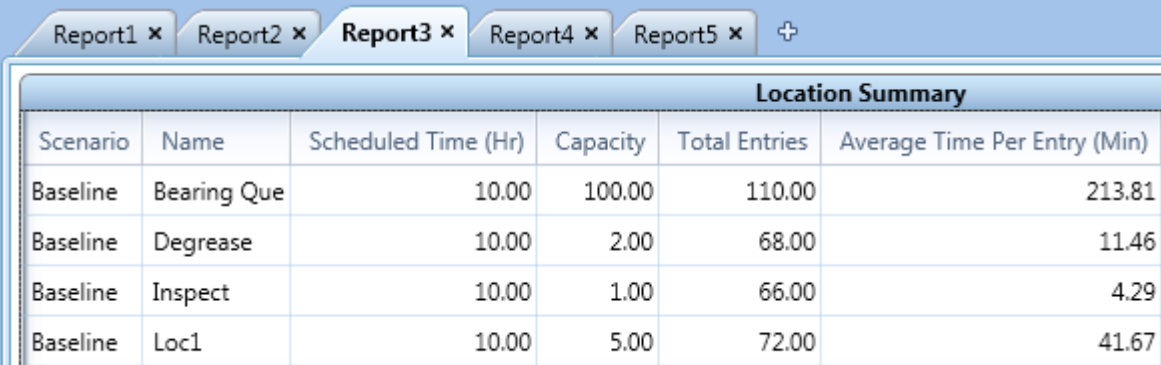
1. Which device is used to input text and graphic images from a printed page?
2. How does a scanner send information to the computer?
3. How do digital cameras store photographs?
4. What feature allows mobile phone users to take pictures?
5. Which device would you use to take digital video?
6. What kind of software is used to manipulate video clips on the computer?

2.3. Viewing the output

The output generator gathers statistics on each location, entity, resource, path network, and variable in the system. You may, however, turn off reporting capability for any element you do not wish to include. The default level of statistics is at the summary level (i.e., average values, % values, and final values), although detailed history plots can be gathered on such things as utilization, queue fluctuations, and variable values. For more information about viewing the results of a simulation, see **Reports and Graphs**.

Simulation results may be presented in either tabular or graphic format, including histograms, pie charts, plots and bar graphs. Multiple output results can even be compared on the same chart.

The example below shows a portion of a tabular report for a model.



Location Summary					
Scenario	Name	Scheduled Time (Hr)	Capacity	Total Entries	Average Time Per Entry (Min)
Baseline	Bearing Que	10.00	100.00	110.00	213.81
Baseline	Degrease	10.00	2.00	68.00	11.46
Baseline	Inspect	10.00	1.00	66.00	4.29
Baseline	Loc1	10.00	5.00	72.00	41.67

2.4. Choosing a printer

The need for a home / office printer has increased as more of us are working or schooling from home. You could be a parent who needs to print out workbooks for your child. Or you may find that it's easier to make notes on a business report using a pen or pencil rather than a keyboard. Or you've suddenly discovered that a government office is demanding that you snail mail a form to them. Or you're tired of trekking to your local office supply store for printing out occasional forms.

Exercise:

- List vocabulary to describe the basic I/O devices of a PC?
- Answer correctly the lists of configurations and uses of devices?

Bài 3: Basic software

1. Mục tiêu:

- + Biết các từ vựng để mô tả về các phần mềm, các menu, thanh công cụ, các cửa sổ, các giao diện người dùng;
- + Đọc được đoạn văn để diễn tả các thao tác đối với một phần mềm;
- + Sử dụng đúng cú pháp trong việc mô tả các thao tác phần mềm.

2. Nội dung:

2.1. Operating system

operating system (OS) is system software that manages computer hardware, software resources, and provides common services for computer programs.

Time-sharing operating systems schedule tasks for efficient use of the system and may also include accounting software for cost allocation of processor time, mass storage, printing, and other resources.

2.2. The graphical user interface

The **graphical user interface (GUI** / dʒi:ju:'aɪ/ JEE-yoo-EYE^{[1][Note}
^{1]} or /'gu:i/[^{2]} GOO-ee) is a form of user interface that allows users to interact with
electronic devices through graphical icons and audio indicator such as primary
notation, instead of text-based UIs, typed command labels or text navigation. GUIs
were introduced in reaction to the perceived steep learning curve of command-line
interfaces (CLIs),^{[3][4][5]} which require commands to be typed on a computer keyboard.

2.3. A walk through word processing

English is a complex language. You'll become aware of this more and more as you encounter nearly identical terms with slightly different meanings. Case in point: "walkthrough," "walk-through," and the ever-mysterious "walk through."

Most American dictionaries only list "walk-through," while the British Cambridge Dictionary recognizes "walkthrough" as an alternative spelling when functioning as a noun or adjective. As a verb, "walk through" can mean to walk from one end to the other of something literally, or it can be a phrasal verb.

2.4. Spreadsheets

spreadsheet is a computer application for computation, organization, analysis and storage of data in tabular form.^{[1][2][3]} Spreadsheets were developed as computerized analogs of paper accounting worksheets.^[4] The program operates on data entered in cells of a table. Each cell may contain either numeric or text data, or the results of formulas that automatically calculate and display a value based on the contents of other cells. A spreadsheet may also refer to one such electronic document.

2.5. Databases

A database is an organized collection of structured information, or data, typically stored electronically in a computer system. A database is usually controlled by a database management system (DBMS). Together, the data and the DBMS, along with the applications that are associated with them, are referred to as a database system, often shortened to just database.

2.6. Face of the Internet

nytimescrosswordsolver.com is in no way affiliated with “New York Times, NY Times” in any way.

Exercise:

Know vocabulary to describe software, menus, toolbars, windows, user interfaces?

Can read passages to describe operations for a software?

Use correct syntax in describing software operations?

Bài 4: Creative software

1. Mục tiêu:

- + Biết các từ vựng để mô tả về các phần mềm, các kỹ thuật thiết kế phần mềm, các kỹ thuật chế bản và xuất bản phần mềm;
- + Trả lời được các bảng liệt kê các thao tác thiết kế phần mềm, các giao diện chuẩn;
- + Sử dụng đúng cú pháp trong việc mô tả các công nghệ phần mềm.

2. Nội dung:

2.1. Graphics and design

Graphic design is a craft where professionals create visual content to communicate messages. By applying visual hierarchy and page layout techniques, designers use typography and pictures to meet users' specific needs and focus on the logic of displaying elements in interactive designs, to optimize the user experience.

2.2. Desktop publishing

Desktop publishing (DTP) is the creation of documents using page layout software on a personal ("desktop") computer. It was first used almost exclusively for print publications, but now it also assists in the creation of various forms of online content

2.3. Multimedia

Multimedia is a form of communication that combines different content forms such as text, audio, images, animations, or video into a single interactive presentation, in contrast to traditional mass media which features little to no interaction from users, such as printed material or audio recordings. Popular examples of multimedia include video podcasts, audio slideshows and animated videos.

Multimedia can be recorded for playback on computers, laptops, smartphones, and other electronic devices, either on demand or in real time (streaming). In the early years of multimedia, the term "rich media" was synonymous with interactive multimedia. Over time, hypermedia extensions brought multimedia to the World Wide Web.

Exercise:

- Know vocabulary to describe software, software design techniques, and software publishing and publishing techniques?
- Answer tables that list software design operations and standard interfaces?
- Use correct syntax in describing software technologies?

Bài 5: Programming

1. Mục tiêu:

- + Biết các từ vựng để mô tả về các ngôn ngữ lập trình, các kỹ thuật lập trình, các kỹ thuật về đa phương tiện;
- + Đọc được các hướng dẫn sử dụng, trợ giúp bằng tiếng Anh của các chương trình, ngôn ngữ phần mềm,...;
- + Có thái độ tích cực, nghiêm túc, tỉ mỉ.

2. Nội dung:

2.1. Program design

program design The activity of progressing from a specification of some required program to a description of the program itself. Most phase models of the software life cycle recognize program design as one of the phases. The input to this phase is a specification of what the program is required to do.

2.2. Languages

language is a structured system of communication. The structure of a language is its grammar and the free components are its vocabulary. Languages are the primary means of communication of humans, and can be conveyed through speech (spoken language), sign, or writing. Many languages, including the most widely-spoken ones, have writing systems that enable sounds or signs to be recorded for later reactivation. Human language is unique among the known systems of animal communication in that it is not dependent on a single mode of transmission (sight, sound, etc.), is highly variable between cultures and across time, and affords a much wider range of expression than other systems

2.3. Jobs in computing

Computer game developers create video games for phones, tablets, PCs and consoles.

Games tester, quality assurance tester, video games tester

Computer games testers play computer games to check they work and find problems or 'bugs'.

Exercise:

- + Know the vocabulary to describe programming languages, programming techniques, multimedia techniques?
- + Can read manuals, English help of programs, software languages,...?
- + Have a positive, serious, meticulous attitude?

TÀI LIỆU THAM KHẢO:

Thạc Bình Cường, Hướng dẫn môn học Anh văn chuyên ngành, Tiếng Anh chuyên ngành CNTT (English for IT & Computer users), Nhà xuất bản Khoa học và Kỹ thuật, 2007.