

BỘ SÁCH GIÁO KHOA KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

LỚP 4



Chuẩn mực
Khoa học
Hiện đại

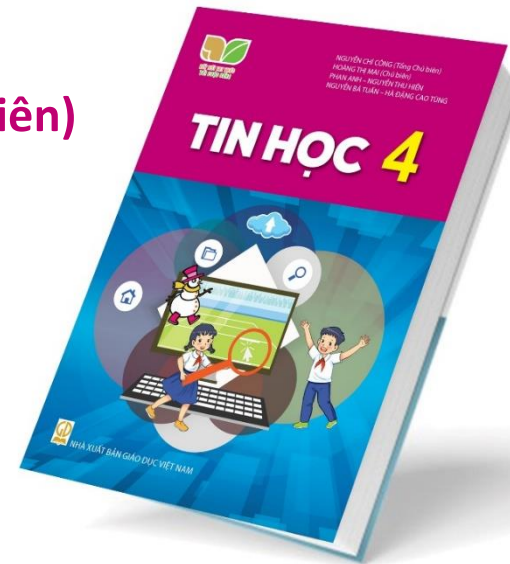


TẬP HUẤN GIÁO VIÊN

TIN HỌC LỚP 4

Các tác giả:

- TS. Nguyễn Chí Công (Tổng Chủ biên)
- TS. Hoàng Thị Mai (Chủ biên)
- ThS. Phan Anh
- CN. Nguyễn Thu Hiền
- CN. Nguyễn Bá Tuấn
- ThS. Hà Đặng Cao Tùng



Chuẩn mực

Khoa học

Hiện đại

Chương trình tập huấn

1. Giới thiệu chung

- Chương trình giáo dục phổ thông 2018
- Chương trình môn Tin học 2018

2. Giới thiệu SGK Tin học 4.

- Quan điểm biên soạn
- Cấu trúc các chủ đề và bài học
- Một số đặc điểm nổi bật

3. Hướng dẫn giảng dạy

- Kế hoạch môn học (phân phối chương trình)
- Kế hoạch bài dạy (giáo án)
- Đánh giá



1. Giới thiệu chung

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018

5 phẩm chất

YÊU NƯỚC
NHÂN ÁI
CHĂM CHỈ
TRUNG THỰC
TRÁCH NHIỆM

3 năng lực chung

Năng lực tự chủ và tự học
Năng lực giao tiếp và hợp tác
Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

7 năng lực đặc thù

Năng lực ngôn ngữ
Năng lực tính toán
Năng lực khoa học
Năng lực công nghệ
Năng lực tin học
Năng lực thẩm mỹ
Năng lực thể chất

Tham khảo

- Năm điều Bác Hồ dạy
- Sáu mức học của Bloom
- Bảy trí năng của Gardner

EVALUATION

SYNTHESIS

ANALYSIS

APPLICATION

COMPREHENSION

KNOWLEDGE



Thị giác – Không gian



Ngôn ngữ – Văn bản



Giao tiếp



Nội tâm



Logic – Toán học



Âm nhạc – Nhịp điệu



Thể chất – Vận động



Tự nhiên – Sinh tồn

Môn Tin học trong chương trình 2018

Ngữ văn

Toán

Ngoại ngữ 1

Giáo dục công dân

Lịch sử và Địa lí

Khoa học tự nhiên

Công nghệ

Tin học

Giáo dục thể chất

Nghệ thuật (Âm nhạc, Mĩ thuật)

Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp

Nội dung giáo dục của địa phương

Môn học tự chọn

**Môn học bắt buộc
từ lớp 3 đến lớp 12**

**Đánh giá bằng nhận xét
kết hợp với ĐIỂM SỐ**

Chương trình Tin học 2018

3 mạch kiến thức

Học vấn số (DL)
Công nghệ thông tin (IT)
Khoa học máy tính (CS)

5 năng lực

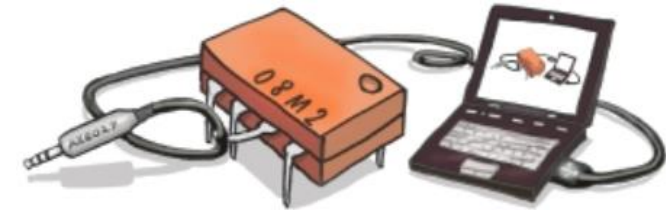
NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông.
NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số.
NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học.
NLe: Hợp tác trong môi trường số

7 chủ đề nội dung

Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số
Chủ đề E. Ứng dụng tin học
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính
Chủ đề G. Hướng nghiệp với tin học

Tham khảo

(Shut down or restart? The way forward for computing in UK schools)



1. Thay tên môn học ICT thành Computing = CS + IT + DL
2. Cần định biên giáo viên chuyên IT và CS. Học sinh đảm bảo cấp độ 3 trong CS.
3. Tăng ngân sách Tin học và đảm bảo bồi dưỡng thường xuyên cho giáo viên.
4. Xây dựng chiến lược, đảm bảo sự cân bằng giữa số lượng máy tính và an toàn mạng.
5. Nguồn lực kỹ thuật như Scratch, vi điều khiển PICAXE, Arduino, robot để học CS.
6. Chứng chỉ cho HS. Lộ trình và cách triển khai. Giám sát tiến bộ của các trường.
7. Yêu cầu cấp độ khi tốt nghiệp. Đồng bộ hệ thống chứng chỉ, và các cuộc thi khác.
8. DĐTH cần tư vấn về cách đánh giá phù hợp đối với CS, IT và DL.
9. Đa dạng hoá hình thức hỗ trợ giáo viên (CLB, cố vấn,...). Cân nhắc kinh phí phù hợp.
10. Các Tổ chức trao giải cần tham vấn DĐTH và cơ sở GDĐH để xác lập cấp độ 3 trong CS.
11. Diễn đàn Tin học (DĐTH) tư vấn, phối hợp và giám sát việc thực hiện các khuyến nghị.

Ba mạch kiến thức

Công nghệ thông tin
Information Technology

Khoa học máy tính
Computer Science

Học vấn phổ thông về kỹ thuật số
Digital Literacy

Tham khảo

Khuyến nghị 1 (Chương 2)

Thuật ngữ ICT với tư cách tên một môn học cần được xem xét lại (Computing) và tách nó thành ba lĩnh vực rõ ràng: Học vấn số (DL), Công nghệ thông tin (IT) và Khoa học máy tính (CS).

Có sự tương đồng về cấu trúc giữa môn tiếng Anh (tiếng Việt) và môn Tin học. DL ứng với việc biết đọc biết viết, IT ứng với ngôn ngữ, CS ứng với văn học. Thuật ngữ 'ICT' không còn được sử dụng vì nó đã thu hút quá nhiều hàm ý tiêu cực.

Tin học	DL	IT	CS
Tiếng Việt	Đọc, viết	Ngôn ngữ	Văn học

a) Thời lượng dành cho các nội dung ở mỗi lớp cấp tiểu học (tỉ lệ % số tiết)

Chủ đề	Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5
Chủ đề A. Máy tính và em	40%	11%	9%
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	6%	6%	6%
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	14%	14%	11%
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	3%	3%	3%
Chủ đề E. Ứng dụng tin học	14%	37%	20%
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	17%	23%	45%
Đánh giá định kì	6%	6%	6%

Chú thích: Với mỗi nội dung, thời lượng thực hành khoảng 35%.

Chủ đề	Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5
<i>Chủ đề A. Máy tính và em</i>	Thông tin và xử lý thông tin	Phần cứng và phần mềm	Những việc em có thể làm được nhờ máy tính
	Khám phá máy tính		
	Làm quen với cách gõ bàn phím	Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	
<i>Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet</i>	Xem tin và giải trí trên trang web	Thông tin trên trang web	Tìm kiếm thông tin trên website
<i>Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin</i>	Sắp xếp để dễ tìm	Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet	Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề
	Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	Cây thư mục và tìm tệp trên máy tính
<i>Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá ..</i>	Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	Bản quyền sử dụng phần mềm	Bản quyền nội dung thông tin
<i>Chủ đề E. Ứng dụng tin học</i>	Làm quen với bài trình chiếu đơn giản	Tạo bài trình chiếu	
		Tập soạn thảo văn bản	Thực hành soạn thảo văn bản
	Chọn ít nhất 1 trong 2 chủ đề con sau đây:	Chọn ít nhất 1 trong 2 chủ đề con sau đây:	Chọn ít nhất 1 trong 2 chủ đề con sau đây:
	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu thế giới tự nhiên - Sử dụng phần mềm luyện tập thao tác với chuột máy tính 	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá - Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím 	<ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng phần mềm đồ hoạ tạo sản phẩm số đơn giản - Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm đơn giản
<i>Chủ đề F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính</i>	Thực hiện công việc theo các bước	Làm quen với môi trường lập trình trực quan	Chơi và khám phá trong môi trường lập trình trực quan
	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính		

Đánh số chủ đề

Chủ đề	Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5	Lớp 6	Lớp 7	Lớp 8	Lớp 9	Lớp 10	Lớp 11	Lớp 12
A	1	1		1	1	1				
B	2	2		2						
C	3	3		3	2	2				
D	4	4		4	3	3				
E	5	5		5	4	4				
F	6	6		6	5	5				
G						6				

A. Máy tính và em (Tiểu học) - Máy tính và xã hội (THCS và THPT)

B. Mạng máy tính và Internet

C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

E. Ứng dụng tin học

F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

G. Hướng nghiệp với tin học

2. Giới thiệu SGK Tin học 4

2.1. Quan điểm biên soạn

- Cách tiếp cận: Kỹ thuật – Tư duy – Văn hoá và Năng lực
- Kết nối tri thức với cuộc sống
 - Lấy thực tiễn cuộc sống làm chất liệu để xây dựng bài học,
 - Ứng dụng bài học để giải quyết những vấn đề trong cuộc sống.
- Về phương pháp dạy học
 - Khuyến khích học tập qua các hoạt động đa dạng.
 - Xây dựng môi trường học tập cộng tác.
 - Gắn kết sản phẩm học tập với mục tiêu bài học.
- Về kiểm tra đánh giá:
 - Đánh giá qua sản phẩm học tập.
 - Có sự tham gia của học sinh vào quá trình đánh giá.

2.2. Cấu trúc sách

Chủ đề

1. Máy tính và em
 2. Mạng máy tính và Internet
 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin
 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số
 5. Ứng dụng Tin học
 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính
- Số trang: 76
 - Khổ sách: 19 cm × 26,5 cm
 - Số màu: 4
 - Số bài: 16 bài.
 - Số tiết: 31 tiết (16 tiết LT, 15 tiết TH).



Phân bổ số tiết



Chủ đề	Tên bài	Số tiết	LT	TH
A. Máy tính và em	1. Phần cứng và phần mềm máy tính.	2	2	
	2. Sử dụng bàn phím đúng cách	2	1	1
B. Mạng máy tính và Internet	3. Thông tin trên trang Web	2	2	
C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	4. Tìm kiếm thông tin trên internet	2	1	1
	5. Cây thư mục	2	1	1
D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	6. Sử dụng phần mềm khi được phép	1	1	
E. Ứng dụng tin học	7. Tạo bài trình chiếu	2	1	1
	8. Định dạng văn bản trên trang chiếu	2	1	1
	9. Hiệu ứng chuyển trang	2	1	1
	10. Phần mềm soạn thảo văn bản	2	1	1
	11. Chỉnh sửa văn bản	2	1	1
	12A. Thực hành đa phương tiện	2	0	2
	12B. Phần mềm luyện tập gõ bàn phím			
F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	13. Chơi với máy tính	2	1	1
	14. Khám phá môi trường trực quan	2	1	1
	15. Sử dụng chương trình để diễn tả ý tưởng	2	1	1
	16. Chương trình của em	2	0	2
Ôn tập, kiểm tra		4		
Tổng số		35	16	15

2.3. Cấu trúc bài học

- Mục tiêu
- Khởi động
- Nội dung
 - Hoạt động
 - Hoạt động đọc
 - Hộp kiến thức
 - Câu hỏi củng cố
- Luyện tập
- Vận dụng



Hoạt động	Tên hoạt động
-----------	---------------

- Nội dung hoạt động: Yêu cầu, hướng dẫn, vật liệu, sản phẩm, tiến trình, đánh giá.



Câu hỏi củng cố



Tóm tắt kiến thức trong mục.



LUYỆN TẬP



VẬN DỤNG

3. Một số điểm nổi bật

- Phát triển năng lực qua hoạt động
- Kết nối tri thức với cuộc sống
- Kết nối khoa học và sư phạm
- Kết nối liên môn
- Hỗ trợ dạy học
- Học liệu

3.1. Hoạt động

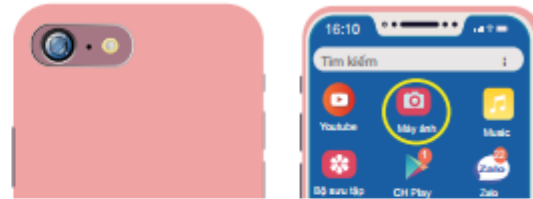
- Sách gồm 22 hoạt động và 20 nhiệm vụ thực hành.
- Học sinh được hình thành, phát triển phẩm chất và năng lực qua các hoạt động.

HOẠT ĐỘNG

2

Ống kính điện thoại và phần mềm chụp ảnh

Em hãy quan sát Hình 1 và trả lời các câu hỏi sau:



Hình 1. Chụp ảnh bằng điện thoại thông minh

1. Ghép mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp.

A	B
1) Ống kính điện thoại	a) Phần mềm
2) Ứng dụng chụp ảnh	b) Phần cứng

2. Nếu thiếu ống kính hoặc ứng dụng chụp ảnh thì chiếc điện thoại có dùng để chụp ảnh được không? Tại sao?

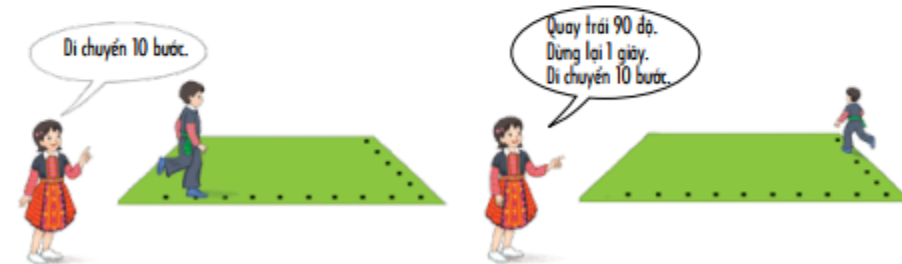
KHỞI ĐỘNG

Trò chơi: Điều khiển rô-bốt

Chuẩn bị: Trò chơi tiến hành theo cặp. Với mỗi cặp, một bạn đóng vai rô-bốt, một bạn đưa ra chỉ dẫn để rô-bốt thực hiện. Biết rằng rô-bốt có khả năng: đi về phía trước từng bước, quay trái hoặc phải một góc 90 độ.

Cách chơi: Mỗi cặp thực hiện trong thời gian 2 phút. Trong lúc chơi, một học sinh ghi lại các lệnh của mỗi cặp lên bảng.

- Học sinh 1: Lần lượt đưa ra chỉ dẫn để rô-bốt thực hiện.
- Học sinh 2: Đóng vai rô-bốt, thực hiện theo chỉ dẫn của học sinh 1.



Hình 61. Trò chơi "Điều khiển rô-bốt"

3.2. Kết nối tri thức với cuộc sống

HOẠT ĐỘNG 3 An toàn cho máy tính

Chuyện gì sẽ xảy ra với máy tính của Minh và máy tính của An?



a) Minh vừa dùng máy tính
vừa uống nước



b) An tắt máy tính bằng cách nhấn nút
công tắc trên thân máy.

Hình 4. Hành động gây mất an toàn cho máy tính



KHỞI ĐỘNG

Nhìn thấy chú mèo di chuyển sống động trên màn hình khi làm chương trình "Điều khiển rô-bốt", bạn An nghĩ ngay đến chú chó Lu đáng yêu ở nhà. Bạn An muốn tạo một chương trình "Chú chó đáng yêu" để mô tả hoạt động của chú chó Lu trong khu vườn. Vừa chạy chú chó Lu vừa phát ra tiếng sủa như đã tìm thấy gì đó. Chúng ta cùng bạn An tìm hiểu để tạo được chương trình đó nhé!



3.3. Kết nối nội dung khoa học và phương pháp sư phạm

- Kiến thức trừu tượng được chuyển tải qua tình huống quen thuộc
- Kết nối kiến thức cũ – mới
- Kích thích óc tưởng tượng và sáng tạo của HS

Chơi với bạn



Chơi với máy tính



Làm quen môi trường
lập trình trực quan

1. Công việc thực hiện theo từng bước
2. Chia công việc thành những công việc nhỏ
3. Xác định một nhiệm vụ



Tạo chương trình của em



Tạo chương trình trò chơi
đơn giản cho trước

3.4. Kết nối liên môn



KHỞI ĐỘNG

Khoa: Hôm qua bố tớ vừa dạy cho tớ cách tìm kiếm thông tin trên Internet đấy. Chúng ta có thể tìm kiếm thông tin về các đời vua Hùng để hoàn thành bài tập nhóm môn Lịch sử và Địa lí.

Minh: Hay đấy! Cậu hướng dẫn cho tớ cách tìm kiếm thông tin được không?

Khoa: Trước tiên, cậu phải xác định được chủ đề mình định tìm kiếm, từ đó tìm các từ hoặc cụm từ liên quan đến thông tin tìm kiếm.

Câu hỏi: Theo em, bạn Khoa và bạn Minh đang cần tìm thông tin theo chủ đề gì? Với chủ đề đó, em hãy đưa ra các từ hoặc cụm từ gợi ý để các bạn tìm kiếm thông tin.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu tên một video cho em biết về truyền thống chống giặc ngoại xâm của dân tộc ta. Hãy kể lại nội dung hoặc những điều mới mẻ em biết được qua video đó.
2. Em đã sử dụng ứng dụng nào trên máy tính hoặc trên điện thoại thông minh để theo dõi các video?



VẬN DỤNG

Em hãy kể tên một sản phẩm đa phương tiện, giới thiệu về sự kiện lịch sử hoặc đặc điểm văn hoá của quê hương em.

Ngữ liệu các bài học tích hợp liên môn Lịch sử và Địa lí 4:

- Đền Hùng và lễ giỗ tổ Hùng Vương
- Văn Miếu – Quốc Tử Giám
- Cố đô Huế
- Xây dựng và bảo vệ đất nước Việt Nam

3.5. Hỗ trợ dạy học

Về phương pháp dạy học

- Đa dạng hoá hình thức tổ chức lớp học.
- Cổ vũ mô hình học tích cực. Dạy học qua hoạt động.

Về hình thức trình bày

- Trình bày ngắn gọn, ngôn ngữ súc tích.
- Tăng kênh hình, giảm kênh chữ.

Học liệu số

- Trang Tập huấn của NXBGD

<https://taphuan.nxbgd.vn/>

- Hành trang số:

<https://hanhtrangso.nxbgd.vn/>

- Facebook:

SGK TIN HỌC 345 – Kết nối TTVCS



Chủ đề A: Máy tính và em

Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5
<ul style="list-style-type: none">• Thông tin và xử lí thông tin• Khám phá máy tính• Làm quen với cách gõ bàn phím	<ul style="list-style-type: none">• Phần cứng và phần mềm• Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	<ul style="list-style-type: none">• Những việc em có thể làm được nhờ máy tính





Chủ đề A: Máy tính và em



Bài học	YCCĐ	Mục kiến thức
Bài 1: Phần cứng và phần mềm máy tính	<ul style="list-style-type: none">Kể được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biếtNêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.	Phần cứng và phần mềm
Bài 2: Gõ bàn phím đúng cách	<ul style="list-style-type: none">Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.Biết vị trí đặt các ngón tay khi gõ hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách.Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.	Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách



Bài 1: Phần cứng và phần mềm máy tính

Kết nối kiến thức lớp 3:

- Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng.
- Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính



Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.



- Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.
- Máy tính cần phải có cả phần cứng và phần mềm để làm việc.



Việc sử dụng máy tính không đúng cách có thể gây ra lỗi, ảnh hưởng đến hoạt động bình thường của nó.



Bài 2: Gõ bàn phím đúng cách

Kết nối kiến thức lớp 3:

- Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu được tên các hàng phím.
- Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở
- Thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng cơ sở, hàng trên, hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím



a) Lợi ích của gõ bàn phím đúng cách

Gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp em gõ nhanh và chính xác hơn, nhờ vậy em tiết kiệm thời gian và công sức. Khi luyện tập thường xuyên và gõ được đúng cách, em cũng không phải nhìn vào bàn phím và màn hình nhiều nên không bị mỏi mắt, mỏi cổ. Điều này giúp em bảo vệ sức khỏe của mình.



Hình 5. Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách

b) Cách gõ các phím trên hàng phím số

Khi gõ phím số, các ngón tay của em từ vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở vươn đến gõ phím số. Sau khi gõ xong, đưa các ngón tay trở về vị trí xuất phát. Hình 6 minh họa các ngón tay tương ứng phụ trách gõ các phím số.



Hình 6. Các ngón tay phụ trách tương ứng cùng màu với các phím số

Trao đổi, thảo luận

- Chương trình Tin học
- Chủ đề A

Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet

Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5
Xem tin và giải trí trên trang web	Thông tin trên trang web	Tìm kiếm thông tin trên website
<ul style="list-style-type: none">Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet (như xem tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc,...).Nêu được ví dụ thông tin nào đó không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi	<ul style="list-style-type: none">Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu văn bản.Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.	<ul style="list-style-type: none">Tìm được trên website cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.

Bài 3: Điều chỉnh YCCĐ

YCCĐ của chương trình

- Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh và **siêu văn bản**
- Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.



THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh và **siêu liên kết**.
- Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.

Chủ đề C

Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5
<ul style="list-style-type: none">Sắp xếp để dễ tìmLàm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	<ul style="list-style-type: none">Bước đầu tìm kiếm thông tin trên InternetTổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính	<ul style="list-style-type: none">Tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đềCây thư mục và tìm tệp trên máy tính



Chủ đề C

Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

Bài học	YCCĐ	Mục kiến thức
Bài 4: Tìm kiếm thông tin trên Internet	<ul style="list-style-type: none">Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet theo yêu cầu	Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet
Bài 5: Thao tác với tệp và thư mục	<ul style="list-style-type: none">Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo và xoá thư mục, xoá tệp, di chuyển một thư mục hay một tệp vào trong thư mục khác, sao chép thư mục và tệp, đổi tên tệp.Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện các thao tác nêu trên.	Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính



Chủ đề D.

Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5
Sử dụng thông tin cá nhân trong môi trường số một cách phù hợp	Bản quyền sử dụng phần mềm	Bản quyền nội dung thông tin
<ul style="list-style-type: none">• Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.• Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.	<ul style="list-style-type: none">• Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.• Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.	<ul style="list-style-type: none">• Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.• Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.• Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.• Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng haysao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,...

Bài 6: Điều chỉnh YCCĐ

YCCĐ của chương trình:

Bản quyền sử dụng phần mềm

- Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.
- Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền khi được phép.



SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHI ĐƯỢC PHÉP

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.
- Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép.

Chủ đề E. Ứng dụng tin học

<ul style="list-style-type: none">– Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu.– Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng 4 trang) có chữ hoa và chữ thường, có ảnh, có sử dụng công cụ gạch đầu dòng. Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.– Định dạng được kiểu, màu, kích thước chữ cho văn bản trên trang chiếu.– Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.	Tạo bài trình chiếu
<ul style="list-style-type: none">– Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản và kích hoạt được bằng chuột.– Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu và lưu trữ được vào thư mục theo yêu cầu. Mở được tệp có sẵn, đặt và đổi được tên tệp.– Đưa được hình ảnh vào văn bản.– Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.	Tập soạn thảo văn bản
<ul style="list-style-type: none">– Nêu được ví dụ minh họa việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.– Kể lại được điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện.	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá
<ul style="list-style-type: none">– Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách, có thể “hướng dẫn” luyện gõ bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo.– Quen được với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất, ví dụ như tập gõ phím Shift tạo chữ hoa, các dấu và các số.	Chủ đề con (lựa chọn): Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím

Chủ đề E - 1. Tạo bài trình chiếu

BÀI 7

TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

Sau bài này em sẽ:

- Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu.
- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và có ảnh.
- Lưu được tệp vào đúng thư mục theo yêu cầu.

BÀI 8

ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN TRANG CHIẾU

Sau bài này em sẽ:

- Định dạng được kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.
- Tạo được tệp trình chiếu có sử dụng công cụ gạch đầu dòng.

BÀI 9

HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG

Sau bài này em sẽ:

- Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.

Chủ đề E - 2. Tập soạn thảo văn bản

BÀI

10

PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm soạn thảo văn bản.
- Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu.
- Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá.
- Lưu được văn bản vào thư mục theo yêu cầu.

BÀI

11

CHỈNH SỬA VĂN BẢN

Sau bài này em sẽ:

- Mở được tệp có sẵn, lưu được tệp với tên khác.
- Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào văn bản.



Chủ đề E – Tự chọn 1



THỰC HÀNH ĐA PHƯƠNG TIỆN

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được ví dụ minh họa việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.
- Kể lại được điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện.



Chủ đề E – Tự chọn 2



PHẦN MỀM LUYỆN GÕ BÀN PHÍM

Sau bài này em sẽ:

- Làm quen với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất. Gõ được chữ hoa, các dấu và các số.
- Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách, có thể chọn được bài tập phù hợp bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo.

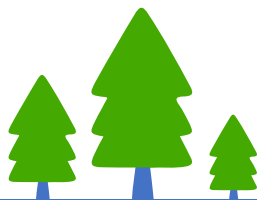


Chủ đề F.

Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.
- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
- Tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản, ví dụ điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.

Làm quen với môi trường lập trình trực quan

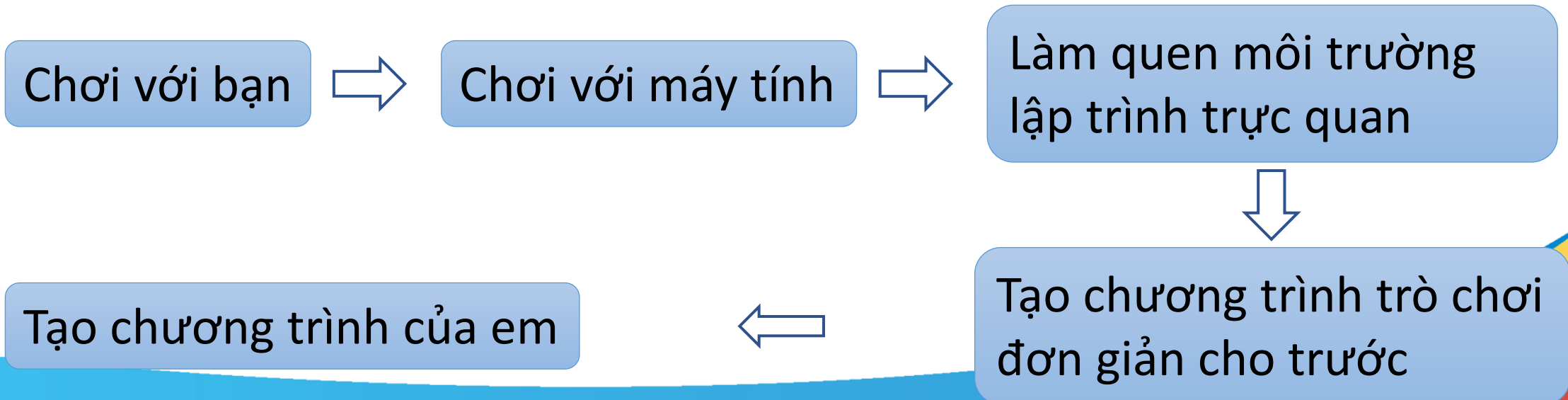


Chủ đề F.

Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

Kết nối kiến thức lớp 3:

1. Công việc thực hiện theo từng bước
2. Chia công việc thành những công việc nhỏ
3. Xác định một nhiệm vụ



BÀI 13

CHƠI VỚI MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.
- Nhận biết được các vùng cơ bản trong cửa sổ lập trình trực quan.
- Thực hiện được một số thao tác cơ bản: mở, chạy chương trình và đóng phần mềm.

BÀI 14

KHÁM PHÁ MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết được nhóm lệnh và các lệnh thuộc nhóm lệnh.
- Thực hiện được các thao tác cơ bản: kéo thả lệnh, xoá lệnh, ghép các lệnh thành khối lệnh.
- Tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản.

Chủ đề F.
Giải quyết vấn
đề với sự trợ
giúp của máy
tính

Chủ đề F.

Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

BÀI 15 **TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ DIỄN TẢ Ý TƯỞNG**

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
- Thực hiện được các thao tác thêm nhân vật, thay đổi phong nền sân khấu.

BÀI 16 **CHƯƠNG TRÌNH CỦA EM**

Sau bài này em sẽ:

- Tạo được chương trình đơn giản.

2. Xây dựng kế hoạch môn học

- Hướng dẫn tại văn bản số 2345/BGDĐTGDTH ngày 07/06/2021 về việc hướng dẫn xây dựng kế hoạch giáo dục nhà trường cấp tiểu học.

Kế hoạch bài dạy

1. Khung kế hoạch

- Theo hướng dẫn của công văn 2345

2. Nguồn tư liệu

- Sách học sinh
- Sách giáo viên
- SBT



Kế hoạch bài dạy

3. Kế hoạch bài dạy

a) Kế hoạch bài dạy do giáo viên thiết kế bao gồm các hoạt động của học sinh và giáo viên trong quá trình dạy học một tiết học/bài học/chủ đề nhằm giúp học sinh chiếm lĩnh được kiến thức và đạt được các năng lực, phẩm chất cần thiết.

b) Căn cứ vào kế hoạch dạy học các môn học, hoạt động giáo dục được tổ chức chuyên môn thống nhất đề xuất và đã được Hiệu trưởng phê duyệt, giáo viên xây dựng kế hoạch bài dạy theo Phụ lục 3.

B. KHUNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Môn học/hoạt động giáo dục.....; lớp.....

Tên bài học:; số tiết:.....

Thời gian thực hiện: ngày...tháng...năm...(hoặc từ .../.../... đến .../.../...)

1. Yêu cầu cần đạt: Nêu cụ thể học sinh thực hiện được việc gì; vận dụng được những gì vào giải quyết vấn đề trong thực tế cuộc sống; có cơ hội hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực gì.

2. Đồ dùng dạy học: Nêu các thiết bị, học liệu được sử dụng trong bài dạy để tổ chức cho học sinh hoạt động nhằm đạt yêu cầu cần đạt của bài dạy.

3. Các hoạt động dạy học chủ yếu:

- Hoạt động Mở đầu: khởi động, kết nối.
- Hoạt động Hình thành kiến thức mới: trải nghiệm, khám phá, phân tích, hình thành kiến thức mới (*đối với bài hình thành kiến thức mới*).
- Hoạt động Luyện tập, thực hành.
- Hoạt động Vận dụng, trải nghiệm (*nếu có*).

4. Điều chỉnh sau bài dạy (*nếu có*).

Soạn kế hoạch bài dạy

1. Sách giáo khoa

- Cấu trúc bài học tương ứng với 4 hoạt động của kế hoạch bài dạy

2.3. Cấu trúc bài học

- Mục tiêu
- Khởi động
- Nội dung
 - Hoạt động
 - Hoạt động đọc
 - Hộp kiến thức
 - Câu hỏi củng cố
- Luyện tập
- Vận dụng



Hoạt động đọc



Câu hỏi củng cố



Bốn cấu phần của hoạt động học

1. Hoạt động cộng tác

2. Hoạt động đọc

3. Chốt kiến thức

4. Củng cố

HOẠT ĐỘNG 1 Tìm hiểu thông tin và quyết định

1. Trong Hoạt động khởi động, tiếng chuông cho bạn Minh biết điều gì? Từ những điều đó, bạn Minh đã ra những quyết định gì?
2. Em hãy kể một vài quyết định của em trong cuộc sống.



Tiếng chuông báo thức mỗi sáng nhắc bạn Minh **sắp đến giờ đi học**. Đó là thông tin giúp bạn Minh đưa ra các quyết định **thức dậy, rời khỏi giường, vệ sinh cá nhân, ăn sáng và đi học**.



Những điều em biết là thông tin. Từ thông tin thu được, sau khi suy nghĩ, em sẽ đưa ra quyết định của mình.



1. Trong lớp, Minh thấy An vui vẻ, hoà đồng, dễ nói chuyện, Minh muốn kết bạn với An. Em hãy cho biết câu nào sau đây là thông tin, câu nào là quyết định.
A. Minh thấy An vui vẻ, hoà đồng, dễ nói chuyện.
B. Minh muốn kết bạn với An.
2. Mẹ chuẩn bị đi làm. Thấy trời mưa, Khoa đưa áo mưa cho mẹ. Em hãy chỉ ra thông tin và quyết định trong tình huống trên.

Kế hoạch bài dạy

- Truy cập vào thư mục Kế hoạch bài dạy tham khảo
- Đánh giá chỉnh sửa
- Thời gian: 30 phút

Phân phối chương trình

Phương án 1: Dạy 1 tiết/tuần rải đều cả năm học

Phương án 2: Dạy 2 tiết/tuần trong 1 học kì, học kì còn lại dạy Công nghệ

Phương án 3: Dạy 2 tiết/tuần trong cả năm, xen kẽ 1 tuần dạy Tin học, 1 tuần dạy Công nghệ

Kiểm tra đánh giá

- Kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh theo hướng phát triển năng lực tập trung vào các định hướng sau:
 - (i) Chuyển từ chủ yếu đánh giá kết quả học tập cuối môn học, khoá học (đánh giá tổng kết) nhằm mục đích xếp hạng, phân loại sang **sử dụng các loại hình thức đánh giá thường xuyên, đánh giá định kì sau từng chủ đề, từng chương nhằm mục đích phản hồi điều chỉnh quá trình dạy học (đánh giá quá trình)**;
 - (ii) Chuyển từ chủ yếu đánh giá kiến thức, kĩ năng sang đánh giá năng lực của người học. Tức là chuyển trọng tâm đánh giá chủ yếu từ ghi nhớ, hiểu kiến thức, ... sang **đánh giá năng lực vận dụng, giải quyết những vấn đề của thực tiễn, đặc biệt chú trọng đánh giá các năng lực tư duy bậc cao như tư duy sáng tạo**;
 - (iii) Chuyển đánh giá từ một hoạt động gần như độc lập với quá trình dạy học sang việc **tích hợp đánh giá vào quá trình dạy học, xem đánh giá như là một hoạt động dạy học**;
- Tăng cường sử dụng công nghệ thông tin trong kiểm tra, đánh giá

Hoạt động đánh giá

- Tiêu chí đánh giá cần được bám sát vào mục tiêu bài học. Yêu cầu quan trọng của các tiêu chí là có thể quan sát và đo lường được để có thể quy chiếu vào thang đánh giá.
- Mọi hoạt động của học sinh đều được quan sát, các sản phẩm đều được đánh giá và được ghi chép lại, nhằm theo dõi sự tiến bộ của các em.
- Đánh giá thường xuyên và chẩn đoán được tổng hợp từ kết quả của các hoạt động đa dạng (kể cả thực hành máy tính) trong mỗi bài học.
- Bài kiểm tra dưới dạng trắc nghiệm khách quan, tự luận hoặc thực hành thường được sử dụng để đánh giá kết thúc học kì.

Đánh giá thường xuyên nội dung học tập

Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT ngày 4/9/2020 ban hành qui định đánh giá học sinh tiểu học

- a) Giáo viên sử dụng linh hoạt, phù hợp các phương pháp đánh giá, nhưng chủ yếu thông qua lời nói chỉ ra cho học sinh biết được chỗ đúng, chưa đúng và cách sửa chữa; viết nhận xét vào vở hoặc sản phẩm học tập của học sinh khi cần thiết, có biện pháp cụ thể giúp đỡ kịp thời.
- b) Học sinh tự nhận xét và tham gia nhận xét sản phẩm học tập của bạn, nhóm bạn trong quá trình thực hiện các nhiệm vụ học tập để học và làm tốt hơn.
- c) Cha mẹ học sinh trao đổi với giáo viên về các nhận xét, đánh giá học sinh bằng các hình thức phù hợp và phối hợp với giáo viên đồng viên, giúp đỡ học sinh học tập, rèn luyện.

Đánh giá định kì

- Vào giữa học kì I, cuối học kì I, giữa học kì II và cuối năm học, giáo viên dạy môn học căn cứ vào quá trình đánh giá thường xuyên và yêu cầu cần đạt, biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học theo 3 mức: hoàn thành tốt, hoàn thành, chưa hoàn thành
- Vào cuối học kì I và cuối năm học: có **bài kiểm tra định kì**. Bài kiểm tra được giáo viên sửa lỗi, nhận xét, cho điểm **theo thang điểm 10**, không cho điểm thập phân và được trả lại cho học sinh
- **Đề kiểm tra định** kì phù hợp với yêu cầu cần đạt và các biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học, gồm các câu hỏi, bài tập được thiết kế theo các mức như sau:
 - Mức 1: Nhận biết, nhắc lại hoặc mô tả được nội dung đã học và áp dụng trực tiếp để giải quyết một số tình huống, vấn đề quen thuộc trong học tập;
 - Mức 2: Kết nối, sắp xếp được một số nội dung đã học để giải quyết vấn đề có nội dung tương tự;
 - Mức 3: Vận dụng các nội dung đã học để giải quyết một số vấn đề mới hoặc đưa ra những phản hồi hợp lí trong học tập và cuộc sống

Phương pháp đánh giá

- a) Phương pháp quan sát: Giáo viên theo dõi, lắng nghe học sinh trong quá trình giảng dạy trên lớp, sử dụng phiếu quan sát, bảng kiểm tra, nhật ký ghi chép lại các biểu hiện của học sinh để sử dụng làm minh chứng đánh giá quá trình học tập, rèn luyện của học sinh.
- b) Phương pháp đánh giá qua hồ sơ học tập, các sản phẩm, hoạt động của học sinh: Giáo viên đưa ra các nhận xét, đánh giá về các sản phẩm, kết quả hoạt động của học sinh, từ đó đánh giá học sinh theo từng nội dung đánh giá có liên quan.
- c) Phương pháp vấn đáp: Giáo viên trao đổi với học sinh thông qua việc hỏi đáp để thu thập thông tin nhằm đưa ra những nhận xét, biện pháp giúp đỡ kịp thời.
- d) Phương pháp kiểm tra viết: Giáo viên sử dụng các bài kiểm tra gồm các câu hỏi, bài tập được thiết kế theo mức độ, yêu cầu cần đạt của chương trình, dưới hình thức trắc nghiệm, tự luận hoặc kết hợp trắc nghiệm và tự luận để đánh giá mức đạt được về các nội dung giáo dục cần đánh giá.

Xây dựng ma trận đề kiểm tra đánh giá định kì

CT Tin học
2018

Yêu cầu cần
đạt theo
từng chủ đề

Bảng mô
tả mức độ
đánh giá

Sắp xếp
YCCĐ theo 3
mức độ

Khung ma
trận đề

Phân bố số
lượng câu
hỏi của mỗi
mức độ cho
từng đơn vị
kiến thức

Đặc tả đề
kiểm tra

Chi tiết mức
độ đánh giá
và số lượng
câu hỏi
tương ứng

Kết luận

1. Chương trình môn Tin học lớp 4
2. Cấu trúc sách, cấu trúc bài.
3. Một số điểm nổi bật
4. Các chủ đề và bài học
5. Thiết kế bài dạy
6. Kiểm tra, đánh giá
7. Khai thác học liệu điện tử

Xin trân trọng cảm ơn!

Tài
liệu
tham
khảo



Fanpage

