

CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ XUẤT BẢN – THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT
NAM

TÀI LIỆU TẬP HUẤN

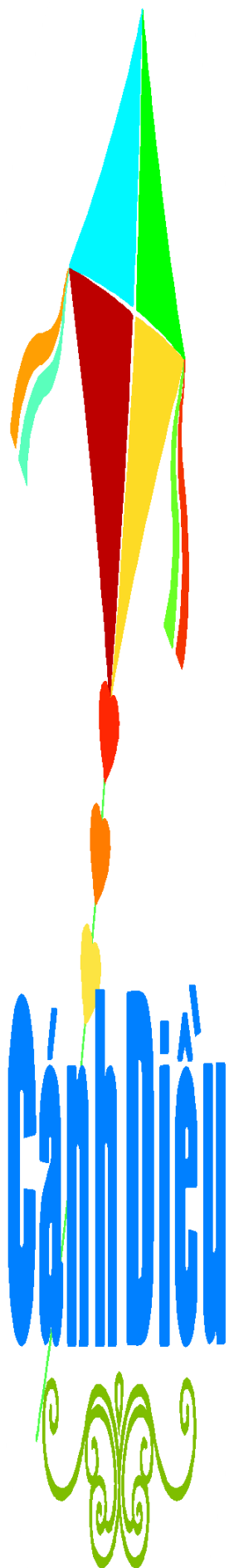
SỬ DỤNG SGK

4

TIN HỌC

(BỘ SÁCH CÁNH DIỀU)

HÀ NỘI – 2023



CÁC CHỮ VIẾT TẮT TRONG TÀI LIỆU

HS: Học sinh

GV: Giáo viên

SGK: Sách giáo khoa

SGV: Sách giáo viên

THPT: Trung học phổ thông

THCS: Trung học cơ sở

CT: Chương trình

YCCĐ: Yêu cầu cần đạt

Phần thứ nhất
TÌM HIỂU CHƯƠNG TRÌNH
MÔN TIN HỌC LỚP 4

I. ĐẶC ĐIỂM MÔN HỌC

Nội dung môn Tin học phát triển ba mạch kiến thức hoà quyện: Học văn số hoá phổ thông (DL), Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT), Khoa học máy tính (CS) và được phân chia theo hai giai đoạn: giai đoạn giáo dục cơ bản (tiểu học và THCS) và giai đoạn định hướng nghề nghiệp (THPT).

CT môn Tin học lớp 4 thuộc giai đoạn giáo dục cơ bản. Ở giai đoạn này, môn Tin học giúp học sinh (HS) hình thành và phát triển khả năng sử dụng công cụ kỹ thuật số, làm quen và sử dụng Internet; bước đầu hình thành và phát triển tư duy giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của máy tính và hệ thống máy tính; hiểu và tuân theo các nguyên tắc cơ bản trong trao đổi và chia sẻ thông tin.

Ở cấp tiểu học, trong đó có lớp 4, chủ yếu HS học sử dụng các phần mềm đơn giản hỗ trợ học tập và sử dụng thiết bị tin học tuân theo các nguyên tắc giữ gìn sức khỏe, đồng thời bước đầu được hình thành tư duy giải quyết vấn đề có sự hỗ trợ của máy tính. Ở cấp THCS, HS học cách sử dụng, khai thác các phần mềm thông dụng để làm ra sản phẩm số phục vụ học tập và đời sống; thực hành phát hiện và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo với sự hỗ trợ của công cụ và các hệ thống tự động hoá của công nghệ kỹ thuật số; học cách tổ chức lưu trữ, quản lý, tra cứu và tìm kiếm dữ liệu số, đánh giá và lựa chọn thông tin.

II. QUAN ĐIỂM XÂY DỰNG CT

CT môn Tin học cụ thể hoá các quan điểm của CT tổng thể, chú trọng các yêu cầu sau đây:

1. Tính kế thừa và phát triển

a) Kế thừa CT môn Tin học hiện hành

CT môn Tin học kế thừa và phát triển những ưu điểm cơ bản của CT hiện hành là tính hệ thống và tính khoa học, đồng thời tránh thiên về lý thuyết trong một số nội dung và sự trùng lặp giữa các cấp học, gây quá tải.

b) Khai thác CT môn Tin học phổ thông của các nước tiên tiến

Trong bối cảnh nhiều nước coi trọng phát triển CT giáo dục tin học nhằm đào tạo nguồn nhân lực cho cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư, CT môn Tin học khai thác, chọn lọc vận dụng CT môn Tin học của các nước tiên tiến nhằm hội nhập, hướng tới trình độ quốc tế.

2. Tính khoa học, hiện đại và sự phạm

CT môn Tin học chọn lọc các nội dung cơ bản, phổ thông và hiện đại của ba mạch kiến thức DL, ICT, CS đồng thời quan tâm đúng mức đến nội dung về đạo đức, pháp luật, văn hoá và ảnh hưởng của tin học đến xã hội, bảo đảm nguyên lý “vừa dạy chữ vừa dạy người” và coi trọng tính nhân văn trong thời đại có sự kết nối cao của thế giới thực và thế giới số.

CT được thiết kế với các nguyên tắc sư phạm: bảo đảm tính vừa sức, phát triển mạch kiến thức vừa theo đường thẳng vừa đồng tâm, xây dựng hệ thống khái niệm cốt lõi. CT chọn lọc nội dung và yêu cầu phù hợp lứa tuổi, xen kẽ những nội dung lí thuyết với thực hành, trừu tượng với trực quan. Các chủ đề lớn xuyên suốt các cấp học với YCCĐ (YCCĐ) nâng cao dần. Các khái niệm cốt lõi được bắt đầu hình thành ở cấp tiểu học và được phát triển hoàn chỉnh dần ở các cấp học cao hơn.

3. Tính thiết thực

a) Phục vụ định hướng nghề nghiệp

Trong bối cảnh của cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư có nhiều ngành nghề và việc làm mới xuất hiện đòi hỏi kiến thức, kĩ năng tin học chuyên sâu, CT môn Tin học thể hiện khả năng kết nối và lan toả sâu rộng của tin học đến tất cả các lĩnh vực khác nhau của đời sống, xác lập cho các đối tượng HS khác nhau một phổ rộng các ngành nghề chuyên sâu và các ngành nghề ứng dụng tin học.

b) Thực hiện giáo dục STEM

Định hướng giáo dục STEM đang được triển khai như một hướng đi quan trọng trong giáo dục và đào tạo tại nhiều nước trên thế giới. Với tư cách là công nghệ nền tảng, hội tụ đủ tất cả bốn yếu tố giáo dục STEM (Khoa học (S), Công nghệ (T), Kỹ thuật (E) và Toán học (M)), môn Tin học có vai trò trung tâm kết nối các môn học khác, đẩy mạnh giáo dục STEM, phát huy sáng tạo của HS nhằm tạo ra sản phẩm số có hàm lượng ICT cao. CT môn Tin học khai thác ưu thế về tích hợp liên môn bằng cách yêu cầu HS làm ra sản phẩm số của cá nhân và của nhóm học tập để thu hẹp khoảng cách giữa giáo dục hàn lâm và thực tiễn.

4. Tính mở

a) Nội dung CT mở

CT môn Tin học có các chủ đề bắt buộc, đồng thời có các chủ đề lựa chọn. Các chủ đề nội dung không phụ thuộc vào thiết bị phần cứng và phần mềm cụ thể, không phân biệt phần mềm và học liệu mở hay đóng, tạo thuận lợi cho việc vận dụng phù hợp với khả năng các địa phương và các đối tượng HS khác nhau. Do đặc thù riêng, CT môn Tin học cần được cập nhật và điều chỉnh theo định kì ngắn hạn theo hướng dẫn của Bộ Giáo dục và Đào tạo nhằm bảo đảm tính hiện đại và thời sự, đáp ứng sự phát triển rất nhanh của công nghệ kĩ thuật số, phù hợp với điều kiện kinh tế – xã hội của đất nước.

b) Hình thức giáo dục đa dạng

CT môn Tin học chọn lọc các chủ đề thiết thực và hấp dẫn, tạo điều kiện cho HS học tập và ứng dụng tin học không chỉ trong phạm vi môn Tin học mà cả trong các môn học khác, không chỉ trong khuôn viên nhà trường mà ở cả các môi trường ngoài khuôn viên trường học (ở nhà, qua mạng máy tính, trong câu lạc bộ và trong thực tế).

III. MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

1. Mục tiêu chung

CT môn Tin học góp phần hình thành, phát triển những phẩm chất chủ yếu và năng lực chung đã được xác định trong CT tổng thể, đồng thời góp phần chủ yếu hình thành, phát triển năng lực tin học cho HS. Môn Tin học trang bị cho HS hệ thống kiến thức tin học phổ thông gồm ba mạch kiến thức hoà quyện:

- **DL:** Học văn số hoá phổ thông nhằm giúp HS hoà nhập với xã hội hiện đại, sử dụng được các thiết bị số và phần mềm cơ bản thông dụng một cách có đạo đức, văn hoá và tuân thủ pháp luật.
- **ICT:** Công nghệ thông tin và truyền thông nhằm giúp HS sử dụng và áp dụng hệ thống máy tính giải quyết vấn đề thực tế một cách hiệu quả và sáng tạo.
- **CS:** Khoa học máy tính nhằm giúp HS hiểu biết các nguyên tắc cơ bản và thực tiễn của tư duy máy tính, tạo cơ sở cho việc thiết kế và phát triển các hệ thống máy tính.

2. Mục tiêu cấp tiểu học và các cấp học liên quan

CT GDPT 2018 được xây dựng theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực HS để chuyển mục tiêu từ nền giáo dục nặng về kiến thức sang nền giáo dục hướng đến phát triển con người toàn diện, biết vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Giáo dục tin học đóng vai trò chủ đạo trong việc chuẩn bị cho HS khả năng tìm kiếm, tiếp nhận, mở rộng tri thức và sáng tạo trong thời đại cách mạng công nghiệp lần thứ tư và toàn cầu hoá. Tin học có ảnh hưởng lớn đến cách sống, cách suy nghĩ và hành động của con người, là công cụ hiệu quả hỗ trợ biến việc học thành tự học suốt đời.

Môn Tin học giúp HS thích ứng và hoà nhập được với xã hội hiện đại, hình thành và phát triển cho HS năng lực Tin học để học tập, làm việc và nâng cao chất lượng cuộc sống, đóng góp vào sự nghiệp xây dựng và bảo vệ Tổ quốc.

Nội dung môn Tin học phát triển ba mạch kiến thức hoà quyện: Học văn số hoá phổ thông (DL), Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT), Khoa học máy tính (CS) và được phân chia theo hai giai đoạn:

a) Giai đoạn giáo dục cơ bản

Môn Tin học giúp HS hình thành và phát triển khả năng sử dụng công cụ kỹ thuật số, làm quen và sử dụng Internet; bước đầu hình thành và phát triển tư duy giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của máy tính và hệ thống máy tính; hiểu và tuân theo các nguyên tắc cơ bản trong trao đổi và chia sẻ thông tin.

Ở cấp tiểu học, chủ yếu HS học sử dụng các phần mềm đơn giản hỗ trợ học tập và sử dụng thiết bị tin học tuân theo các nguyên tắc giữ gìn sức khỏe, đồng thời bước đầu được hình thành tư duy giải quyết vấn đề có sự hỗ trợ của máy tính.

Ở cấp THCS, HS học cách sử dụng, khai thác các phần mềm thông dụng để làm ra sản phẩm số phục vụ học tập và đời sống, thực hành phát hiện và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo với sự hỗ trợ của công cụ và các hệ thống tự động hoá của công nghệ kỹ thuật số; học cách tổ chức lưu trữ, quản lý, tra cứu và tìm kiếm dữ liệu số, đánh giá và lựa chọn thông tin.

b) Giai đoạn giáo dục định hướng nghề nghiệp

Môn Tin học có sự phân hoá sâu. Tuỳ theo sở thích và dự định về nghề nghiệp trong tương lai, HS lựa chọn một trong hai định hướng: Tin học ứng dụng và Khoa học máy tính.

Hai định hướng có chung một số chủ đề con và mỗi định hướng này còn có những chủ đề con riêng.

Định hướng Tin học ứng dụng đáp ứng nhu cầu sử dụng máy tính như một công cụ của công nghệ kỹ thuật số trong cuộc sống, học tập và làm việc, đem lại sự thích ứng và khả năng phát triển dịch vụ trong xã hội số.

Định hướng Khoa học máy tính đáp ứng mục đích bước đầu tìm hiểu nguyên lý HĐ của hệ thống máy tính, phát triển tư duy máy tính, khả năng tìm tòi, khám phá các hệ thống tin học, phát triển ứng dụng trên hệ thống máy tính

Bên cạnh nội dung giáo dục cốt lõi, HS có thể chọn một số chuyên đề học tập tuỳ theo sở thích, nhu cầu và định hướng nghề nghiệp. Những chuyên đề thuộc định hướng Tin học ứng dụng nhằm tăng cường thực hành ứng dụng, giúp HS thành thạo hơn trong sử dụng các phần mềm thiết yếu, làm ra sản phẩm số thiết thực cho học tập và cuộc sống. Những chuyên đề thuộc định hướng Khoa học máy tính nhằm giới thiệu lập trình điều khiển robot giáo dục, kỹ thuật thiết kế thuật toán, một số cấu trúc dữ liệu và một số nguyên tắc thiết kế mạng máy tính.

Như tất cả các môn học trong hệ thống giáo dục phổ thông, môn Tin học phải góp phần hình thành và phát triển 5 phẩm chất chủ yếu và 3 năng lực cốt lõi cho HS, cụ thể là:

- 5 Phẩm chất chủ yếu: *yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm*
- 3 năng lực chung trong các năng lực cốt lõi: *năng lực tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.*

Môn Tin học là môn học chủ đạo trong phát triển cho HS năng lực Tin học gồm 5 năng lực thành phần sau đây:

- **NLa:** *Sử dụng và quản lý 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.

Trong văn bản CT môn Tin học 2018 có nêu những biểu hiện cụ thể của mỗi năng lực thành phần ở mỗi cấp học.

IV. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. YCCĐ về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung

Môn Tin học góp phần thực hiện các YCCĐ về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung theo các mức độ phù hợp với môn học, cấp học đã được quy định trong CT tổng thể.

2. YCCĐ về năng lực đặc thù ở lớp 4

Ở lớp 4, HS sử dụng được máy tính hỗ trợ vui chơi, giải trí và học tập, thông qua đó biết được một số lợi ích mà thiết bị kỹ thuật số có thể đem lại cho con người, trước hết cho cá nhân HS. Đồng thời HS có được những khả năng ban đầu về tư duy và nền nếp thích ứng với việc sử dụng máy tính và thiết bị số thông minh, với yêu cầu cụ thể sau đây:

Thành phần năng lực	Biểu hiện
NLa	Nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kỹ thuật số thông dụng; thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí trên một số thiết bị kỹ thuật số quen thuộc.

NLb	Nêu được sơ lược lí do cần bảo vệ và biết bảo vệ thông tin số hoá của cá nhân, biết và thực hiện được quyền sở hữu trí tuệ ở mức đơn giản. Ví dụ: Biết sản phẩm số (bài làm, tranh vẽ, bài thơ, video, CT máy tính,...) của mỗi người thuộc quyền sở hữu của người đó, không được sao chép khi không được phép. Biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị kĩ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ,...).
NLc	Nhận biết và nêu được nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc, tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn; biết sử dụng tài nguyên thông tin và kĩ thuật của ICT để giải quyết một số vấn đề phù hợp với lứa tuổi. Ví dụ: tạo một album ảnh đẹp giới thiệu một danh lam thắng cảnh, tìm nghĩa và tra cứu cách đọc một từ tiếng Anh,...; diễn đạt được các bước giải quyết vấn đề theo kiểu thuật toán (quy trình gồm các bước có thứ tự để giải quyết được vấn đề).
NLd	Sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập; tạo được các sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập và vui chơi. Ví dụ bài trình chiếu đơn giản, bưu thiếp, bức vẽ hay một CT trò chơi đơn giản,...
NLe	Sử dụng được các công cụ kĩ thuật số thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân.

V. NỘI DUNG GIÁO DỤC MÔN TIN HỌC LỚP 4

1. Nội dung toàn cấp tiểu học

Chủ đề	Lớp 3	Lớp 4	Lớp 5
Chủ đề A. Máy tính và em	Thông tin và xử lí 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	
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet	Xem tin và giải trí trên trang web	Thông tin trên trang web	Tìm kiếm thông tin trên website
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	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
Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	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
Chủ đề E. Ứng dụng tin học	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: - 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	Chọn ít nhất 1 trong 2 chủ đề con sau đây: - Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá - Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím	Chọn ít nhất 1 trong 2 chủ đề con sau đây: - 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
Chủ đề F. Giải quyết vấn đề	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

<i>với sự trợ giúp của máy tính</i>	Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính		
--	---	--	--

2. YCCĐ và nội dung giáo dục tin học lớp 4

Các YCCĐ (YCCĐ) tương ứng với sáu chủ đề môn Tin học lớp 4 trong CT Tin học 2018 được mô tả trong bảng sau đây, trong đó cột “Thời lượng” là thời lượng dự kiến tham khảo (% trên tổng số 35 tiết):

YCCĐ	Nội dung	Tỷ lệ thời lượng dự kiến
Chủ đề A. Máy tính và em		
– Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết. – Nêu 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	4 (11%)
– Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách. – Biết vị trí đặt các ngón tay trên 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	
Chủ đề B. Mạng máy tính và Internet		
– 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.	Thông tin trên trang Web	2 (6%)
Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin		
– Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.		

– Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá). – Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự trợ giúp của GV hoặc phụ huynh.	Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet	5 (14%)
– 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 những 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		
– 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.	Bản quyền sử dụng phần mềm	1 (3%)
Chủ đề E. Ứng dụng tin học		
– 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	12 (37%)
– 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.	Tập soạn thảo văn bản	

– Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một đoạn văn bản		
– Nêu được ví dụ minh hoạ 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	
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 F. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính		
– Nhận ra được CT máy tính qua các trò chơi. – Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng CT máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước. – Tự thiết lập và tạo được CT đơn giản, ví dụ điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.	Làm quen với môi trường lập trình trực quan	7 (23%)
Đánh giá định kì		2 (6%)

VI. ĐỊNH HƯỚNG VỀ PHƯƠNG PHÁP GIÁO DỤC VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ GIÁO DỤC

1. Định hướng chung về phương pháp giáo dục

a) Phát huy khả năng phát hiện và giải quyết vấn đề thực tiễn; bồi dưỡng sự tự tin và khả năng tự học, tự rèn luyện kỹ năng sử dụng các công cụ kỹ thuật số giúp HS có thể liên tục phát triển năng lực tin học, thích ứng được với những thay đổi nhanh chóng của công nghệ kỹ thuật số.

b) Tổ chức và hướng dẫn hoạt động để HS tích cực, chủ động và sáng tạo trong khám phá kiến thức, trong vận dụng tri thức giải quyết vấn đề. Khuyến khích HS làm ra sản phẩm số.

c) Vận dụng các phương pháp giáo dục và các hình thức tổ chức dạy học một cách linh hoạt, sáng tạo, phù hợp với mục tiêu, nội dung giáo dục, đối tượng HS và điều

kiện cụ thể. Chủ động phối hợp với những môn học khác để đạt hiệu quả trong dạy học liên môn và dạy học theo định hướng STEM.

2. Định hướng về phương pháp hình thành, phát triển phẩm chất chủ yếu và năng lực chung

Môn Tin học có nhiều cơ hội kết hợp việc hình thành và phát triển năng lực tin học với việc hình thành và phát triển cho HS năm phẩm chất chủ yếu và ba năng lực chung đã được quy định trong CT tổng thể.

a) Phương pháp hình thành và phát triển phẩm chất chủ yếu

Một số chủ đề của môn Tin học giúp GV có cơ hội hình thành và phát triển một cách hiệu quả cho HS những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm. Các chủ đề tập trung vào nội dung thuật toán và lập trình, các chủ đề “Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số”, “Ứng dụng tin học” và “Hướng nghiệp với tin học” tạo ra nhiều tình huống bộc lộ được phẩm chất qua các ứng xử, đặc biệt trong môi trường số. GV cần căn cứ vào các biểu hiện của những phẩm chất được mô tả trong CT tổng thể để hình thành và phát triển phẩm chất cho HS trong suốt cả quá trình giáo dục tin học.

b) Phương pháp hình thành và phát triển năng lực chung

Nội dung và các YCCĐ của một số chủ đề trong CT môn Tin học giúp hình thành và phát triển trực tiếp ba thành phần của năng lực tin học: (NLd) “Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học”; (NLe) “Hợp tác trong môi trường số” và (NLC) “Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông”. Thông qua các chủ đề đó, GV cần kết hợp góp phần cụ thể, trực tiếp phát triển ba năng lực chung “tự chủ và tự học”, “giao tiếp và hợp tác”, “giải quyết vấn đề và sáng tạo”. GV cần căn cứ vào tình huống cụ thể trong môi trường số và dựa vào các biểu hiện được mô tả trong CT tổng thể để phát triển các năng lực chung nêu trên.

3. Định hướng về phương pháp, hình thức tổ chức dạy học đặc thù trong giáo dục tin học

Trong quá trình tổ chức dạy học, GV cần:

a) Áp dụng các phương pháp dạy học tích cực, coi trọng dạy học trực quan và thực hành. Khuyến khích sử dụng phương pháp dạy học theo dự án để phát huy khả năng làm việc nhóm, khả năng tự học và tính chủ động của HS. Việc dạy học ở phòng thực hành máy tính cần được tổ chức linh hoạt nhằm đem lại cho HS sự hào hứng, chủ động khám phá, nhưng phải bảo đảm thực hiện nhiệm vụ được giao.

b) Tùy theo nội dung bài, ở mỗi hoạt động, lựa chọn hình thức tổ chức dạy học phù hợp. Một số chủ đề liên quan trực tiếp đến lập luận, suy diễn logic, tư duy thuật toán và giải quyết vấn đề có thể được dạy học không nhất thiết phải sử dụng máy tính.

c) Gắn nội dung kiến thức với các vấn đề thực tế, yêu cầu HS không chỉ đề xuất

giải pháp cho vấn đề mà còn phải biết kiểm chứng hiệu quả của giải pháp thông qua sản phẩm số.

d) Chú ý thực hiện dạy học phân hoá. Ở cấp THCS, giúp HS lựa chọn những chủ đề thích hợp, khơi gợi niềm đam mê và giúp HS phát hiện khả năng của bản thân đối với môn Tin học, chuẩn bị cho sự lựa chọn môn Tin học ở cấp THPT. Ở cấp THPT, hai định hướng Khoa học máy tính và Tin học ứng dụng khác nhau không chỉ về nội dung kiến thức mà cả về phương pháp dạy học. Phương pháp dạy học thực hành rất quan trọng trong các chủ đề định hướng Tin học ứng dụng với mục tiêu rèn luyện và phát triển kỹ năng sử dụng công cụ kỹ thuật số. Phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề phù hợp với nhiều chủ đề của định hướng Khoa học máy tính với mục tiêu phát triển tư duy máy tính cho HS.

VII. ĐỊNH HƯỚNG VỀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ GIÁO DỤC

1. Định hướng chung

a) Đánh giá thường xuyên hay định kì đều bám sát năm thành phần của năng lực tin học và các mạch nội dung DL, ICT, CS, đồng thời cũng dựa vào các biểu hiện năm phẩm chất chủ yếu và ba năng lực chung được xác định trong CT tổng thể.

b) Với các chủ đề có trọng tâm là ICT, cần coi trọng đánh giá khả năng vận dụng kiến thức kỹ năng làm ra sản phẩm. Với các chủ đề có trọng tâm là CS, chú trọng đánh giá năng lực sáng tạo và tư duy có tính hệ thống. Với mạch nội dung DL, phải phối hợp đánh giá cách HS xử lý tình huống cụ thể với đánh giá thông qua quan sát thái độ, tình cảm, hành vi ứng xử của HS trong môi trường số. GV cần lập hồ sơ học tập dưới dạng cơ sở dữ liệu đơn giản để lưu trữ, cập nhật kết quả đánh giá thường xuyên đối với mỗi HS trong cả quá trình học tập của năm học, cấp học.

c) Kết luận đánh giá của GV về năng lực tin học của mỗi HS dựa trên sự tổng hợp các kết quả đánh giá thường xuyên và kết quả đánh giá định kì.

2. Một số lưu ý trong đánh giá

a) Đánh giá năng lực tin học trên diện rộng phải căn cứ YCCĐ đối với các chủ đề bắt buộc; tránh xây dựng công cụ đánh giá dựa vào nội dung của chủ đề lựa chọn cụ thể.

b) Cần tạo cơ hội cho HS đánh giá chất lượng sản phẩm bằng cách khuyến khích HS giới thiệu rộng rãi sản phẩm số của mình cho bạn bè, thầy cô và người thân để nhận được nhiều nhận xét góp ý.

c) Để đánh giá chính xác và khách quan hơn, GV thu thập thêm thông tin bằng cách tổ chức các buổi giới thiệu sản phẩm số do HS làm ra, khích lệ HS tự do trao đổi

thảo luận với nhau hoặc với GV.

VIII. GIẢI THÍCH VÀ HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CT

1. Giải thích thuật ngữ

Trong CT môn Tin học, các thuật ngữ dưới đây được dùng với nghĩa như sau:

a) Một số thuật ngữ tin học

Các thuật ngữ được sắp xếp theo thứ tự ABC; có chú thích thuật ngữ tiếng Anh trong dấu ngoặc đơn ().

Thuật ngữ	Giải thích
Ba mạch kiến thức DL, ICT, CS hoà quyện	Mỗi mạch trong ba mạch kiến thức DL, ICT, CS tự nó chứa ít nhiều những kiến thức thuộc một hoặc cả hai mạch kiến thức còn lại, không thể tách rời; do đó mỗi kiến thức cung cấp cho HS có sự hoà lẫn, bện chặt vào nhau của ba mạch kiến thức; tuy theo ý nghĩa và vai trò trọng tâm của một nội dung trong hệ thống kiến thức Tin học phổ thông mà xem nội dung đó thuộc về mạch kiến thức nào.
Cách mạng công nghiệp lần thứ tư (IR 4.0)	Cuộc cách mạng công nghiệp dựa trên nền tảng công nghệ số và tích hợp các công nghệ thông minh để tạo ra quy trình, phương thức sản xuất mới. Sự tích hợp Internet vạn vật (IoT), trí tuệ nhân tạo, tự động hoá, điện toán đám mây cùng các tiến bộ đột phá trong công nghệ thông tin, công nghệ sinh học, công nghệ nano và các công nghệ khác vào trung tâm của hệ thống sản xuất và sản phẩm cho phép làm mờ ranh giới giữa các hệ thống thực (thế giới vật lý, thế giới các thực thể) và các hệ thống ảo (thế giới số, không gian số). Điều đó tạo ra một nền sản xuất thông minh mà ở đó sản phẩm được sản xuất trong thế giới vật lý nhưng quá trình tính toán, thiết kế, tạo mẫu,... được thực hiện trên không gian số.
Công nghệ thông tin và Truyền thông (Information and Communication Technology – ICT)	Tập hợp các phương pháp khoa học, các phương tiện và công cụ kỹ thuật hiện đại – chủ yếu là kỹ thuật máy tính và viễn thông – nhằm tổ chức khai thác và sử dụng có hiệu quả các nguồn tài nguyên thông tin phong phú và tiềm năng trong mọi lĩnh vực hoạt động của con người và xã hội.
Công nghệ số (Digital Technology)	Công nghệ về các tài nguyên số bao gồm việc số hoá và quản trị, xử lý các dữ liệu số.

Dữ liệu lớn (Big Data)	Tập hợp dữ liệu rất lớn, đa dạng và phức tạp mà các công nghệ xử lý dữ liệu truyền thống không xử lý được. Công nghệ xử lý dữ liệu lớn bao gồm việc phân tích, thu thập, giám sát, tìm kiếm, chia sẻ, lưu trữ, khai phá ngữ nghĩa và truyền dữ liệu.
Học vấn số hoá phổ thông (Digital Literacy – DL)	Khả năng sử dụng các hệ thống máy tính một cách tự tin và hiệu quả, bao gồm: + Các kỹ năng cơ bản sử dụng bàn phím, chuột,... + Sử dụng các chức năng cơ bản của phần mềm soạn thảo văn bản, trình chiếu, bảng tính,... + Sử dụng Internet để duyệt web, tìm kiếm thông tin, tạo ra nội dung cho các trang web. Liên lạc và hợp tác qua e-mail, mạng xã hội, các diễn đàn thảo luận,...
Internet vạn vật (Internet of Things – IoT)	Hệ thống liên mạng bao gồm các phương tiện và vật dụng, các thiết bị thông minh được cài đặt các cảm biến, phần mềm chuyên dụng giúp chúng có thể tự động kết nối, thu thập và trao đổi dữ liệu trên cơ sở hạ tầng Internet mà không nhất thiết có sự tương tác trực tiếp giữa con người với con người, hay con người với máy tính.
Kinh tế tri thức (Knowledge Economy)	Nền kinh tế chủ yếu dựa vào tri thức trên cơ sở phát triển khoa học và công nghệ cao, lấy tri thức làm động lực chủ yếu cho tăng trưởng kinh tế.
Khoa học dữ liệu (Data Science)	Khoa học về các quá trình và các hệ thống trích chọn tri thức từ dữ liệu ở các dạng khác nhau để tạo ra các quyết định dẫn dắt hành động. Khoa học dữ liệu được phát triển tiếp nối từ phân tích dữ liệu, khoa học thống kê, khai phá dữ liệu,...
Khoa học máy tính (Computer Science – CS)	Khoa học nghiên cứu các nguyên lý và thực hành làm cơ sở cho sự hiểu biết và mô hình hoá tính toán, ứng dụng của chúng trong việc phát triển máy tính và các hệ thống máy tính. Ngày nay, khoa học máy tính được xem là nền tảng cho các ngành khác trong lĩnh vực ICT nghiên cứu về các nguyên tắc cơ bản và thực tiễn của việc tính toán, tư duy máy tính và ứng dụng chúng trong việc thiết kế và phát triển phần cứng, phần mềm, các hệ thống máy tính.
Mạng cảm biến không dây (Wireless Sensor Network)	Mạng kết nối các cảm biến (sensor) với nhau thông qua sóng vô tuyến hoặc ánh sáng.

Mạng xã hội (Social Network)	Mạng kết nối người dùng lại với nhau thông qua Internet để chia sẻ các sở thích hay thông tin cùng quan tâm, không phân biệt đối tượng tham gia, không phụ thuộc không gian và thời gian. Dịch vụ mạng xã hội có những loại hình như chat, e-mail, phim ảnh, voice chat, chia sẻ tệp và xã luận,...
Robot giáo dục	Loại robot được thiết kế phục vụ mục đích giáo dục, giúp HS hiểu và thực hành những kiến thức kỹ năng về cơ khí, điện tử và điều khiển tự động.
Scratch	Ngôn ngữ lập trình trực quan được MIT phát triển và đang được sử dụng ở nhiều trường phổ thông trên thế giới.
Thế giới ảo (Virtual World)	Thế giới do con người tạo ra trong môi trường số.
Trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence – AI)	Khả năng máy tính và thiết bị bắt chước cách “nhận thức”, “xử lý” và “giải quyết vấn đề” giống như con người nói riêng và các sinh vật thông minh nói chung. Con người viết và cài đặt các CT để máy tính và các thiết bị có được khả năng đó. Trí tuệ nhân tạo là một lĩnh vực và đối tượng nghiên cứu của ngành khoa học máy tính.

b) Từ ngữ thể hiện mức độ đáp ứng YCCĐ

CT môn Tin học sử dụng một số động từ để thể hiện mức độ đáp ứng YCCĐ về năng lực của HS. Một số động từ được sử dụng ở các mức độ khác nhau nhưng trong mỗi trường hợp thể hiện một hành động có đối tượng và yêu cầu cụ thể. Trong bảng tổng hợp dưới đây, đối tượng, yêu cầu cụ thể của mỗi hành động được chỉ dẫn bằng các từ ngữ khác nhau đặt trong ngoặc đơn.

Trong quá trình dạy học, đặc biệt là khi đặt câu hỏi thảo luận, ra đề kiểm tra đánh giá, GV có thể dùng những động từ nêu trong bảng tổng hợp hoặc thay thế bằng các động từ có nghĩa tương đương cho phù hợp với tình huống sự phạm và nhiệm vụ cụ thể giao cho HS.

Mức độ	Động từ mô tả mức độ
Biết	– Kể lại được (điều quan sát, điều biết thêm), nêu được (công việc, ví dụ, tên thiết bị, tên nghề, tên thành phần, tên và độ lớn đơn vị đo dung lượng, vai trò, lợi ích, khả năng, khái niệm, thông tin chính, công dụng, ưu điểm, nhược điểm, tác hại, nhu cầu, chức năng, ý nghĩa, đặc điểm, ...). – Khởi động được (máy tính, một số thiết bị thông dụng), kích hoạt được (phần mềm). Biết được (không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi, tác hại của bệnh nghiện Internet, người xấu có thể lợi dụng, thông tin cá nhân

	có thể được lưu trữ, có thể biểu diễn sắp xếp phân loại, chức năng của thiết bị), nhận biết được (cái gì là thông tin và đâu là quyết định, ba dạng thông tin hay gặp, màn hình cảm biến, tệp, thư mục, ổ đĩa, nhu cầu lưu trữ dữ liệu, biểu tượng của phần mềm, mục đích chia một nhiệm vụ lớn thành các nhiệm vụ nhỏ hơn, nhận thấy được (phần mềm có thể giúp tập gõ bàn phím), biết cách (dùng máy tìm kiếm, đăng kí tài khoản thư điện tử). – Nhận ra được (thông tin thu nhận và được xử lí là gì, CT máy tính, thiết bị vào – ra), nhận diện được (hình dạng các bộ phận chính, một số thông điệp lừa đảo trên mạng), chỉ ra được (khu vực chính của bàn phím). – Thực hiện được (các thao tác, tạo thư mục, tìm kiếm thông tin, ra khỏi phần mềm, định dạng, CT, một số chức năng trong phần mềm), tìm kiếm được (thông tin).
Hiểu	– Diễn tả được (khái niệm thuật toán), mô tả được (chức năng của các bộ phận, thuật toán, kịch bản, giải pháp), trình bày được (tác dụng của một số công cụ, thông tin ở dạng bảng, ý tưởng dưới dạng sơ đồ tư duy, khái niệm, tầm quan trọng, ...), phát biểu được (nhiệm vụ đặt ra, bài toán sắp xếp và tìm kiếm), nêu được (ví dụ minh họa, nhận xét, mối quan hệ, vấn đề nảy sinh về đạo đức và pháp luật khi giao tiếp trên mạng). – Giải thích được (ví dụ minh họa, lợi ích, máy tính là công cụ hiệu quả, sự cần thiết, có những bước có thể chuyển giao cho máy tính, CT là bản mô tả thuật toán, tác hại, sự cần thiết và tầm quan trọng, những biểu hiện, tác động, ý kiến, vai trò của thiết bị, sự vi phạm bản quyền,...) – Hiểu được (CT là dãy các lệnh điều khiển máy tính), tìm hiểu được (cấu trúc cây của thư mục), phân biệt được (hình dạng, các loại thông tin,...).
Vận dụng	– Tìm được (tệp, thông tin), thể hiện được (mong muốn biết sử dụng máy tính, sự hợp tác của mình, sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin), biết dùng (công cụ gạch đầu dòng), chia sẻ được (thông tin, dữ liệu), lưu trữ được (văn bản), chỉnh sửa được (văn bản, ảnh, màu sắc), tuỳ chỉnh được (chức năng của máy tính), xác lập được (các lựa chọn theo tiêu chí tìm kiếm), định dạng được (kí tự, kiểu chữ, màu chữ, kích thước chữ), soạn thảo được (văn bản), tạo được (tệp, CT, sản phẩm số, ...). – Chia được (công việc thành những việc nhỏ hơn), chọn được (thông tin phù hợp), chuẩn bị được (báo cáo), sử dụng được (công cụ tìm kiếm, ...). – Thực hiện được (nhiệm vụ GV đặt ra,...), bảo vệ được (thông tin), hợp tác được (theo nhóm để viết kịch bản), kiểm thử được (CT), viết được (CT, bản hướng dẫn), thiết kế được (các nhân vật hoạt hình).

Phần thứ hai

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SGK TIN HỌC LỚP 4, CÁNH DIỀU

I. THÔNG TIN CHUNG

1. Nhà xuất bản

Tin học 4 trong bộ SGK Tin học bộ Cánh Diều do Nhà xuất bản Đại học Sư phạm phối hợp với Công ty Đầu tư Xuất bản – Thiết bị Giáo dục Việt Nam (VEPIC) thực hiện. Sách có 72 trang, khổ $19 \times 26,5$ cm, in 4 màu.

2. Đội ngũ tác giả

Sách được biên soạn bởi các nhà giáo thuộc trường Đại học Sư phạm Hà Nội và Đại học Quốc gia Hà Nội giàu kinh nghiệm và tâm huyết trong lĩnh vực giáo dục tin học.

- *Tổng Chủ biên:* PGS.TS. NGND. Hồ Sĩ Đàm.
- *Chủ biên:* PGS.TS. NGƯT. Nguyễn Thanh Thủy.
- *Các tác giả:* PGS.TS. NGƯT. Hồ Cẩm Hà, TS. Nguyễn Chí Trung, TS. Đỗ Bích Ngọc, ThS. Nguyễn Thị Hồng.

Tập thể tác giả là những chuyên gia trong giáo dục tin học với một số đóng góp tiêu biểu như sau:

- Hai thành viên của Ban phát triển CT môn Tin học 2018 tham gia biên soạn bộ sách với vai trò tổng chủ biên và tác giả.
- Xây dựng CT bồi dưỡng GV Tin học bậc cử nhân Sư phạm Tin học, đồng thời trực tiếp đào tạo và bồi dưỡng GV với vai trò tác giả, giảng viên tập huấn.
- Xây dựng CT và trực tiếp đào tạo thạc sĩ, tiến sĩ chuyên ngành Lí luận và Phương pháp dạy học (với vai trò tác giả, giảng viên).
- Biên soạn các tài liệu về CT SGK, phương pháp dạy học, kiểm tra đánh giá trong giáo dục với vai trò chủ biên, tác giả, giảng viên tập huấn.
- Chủ biên và tác giả các bộ SGK, SGV, SBT hiện hành ở bậc THPT và các SGK theo mô hình VNEN ở THCS.
- Chủ biên, tác giả CT và Tài liệu giáo khoa chuyên Tin học hiện hành.
- Một số tác giả đã từng trực tiếp dạy học ở phổ thông, từ tiểu học đến THPT.

II. ĐỊNH HƯỚNG BIÊN SOẠN

Với hai mục đích chính: (a) Đáp ứng yêu cầu của CT môn Tin học 2018 và Tiêu chí SGK phổ thông theo TT 33 của Bộ GD&ĐT và (b) Đáp ứng yêu cầu của CT môn Tin học 2018 ở lớp 4, SGK Tin học 4, Cánh Diều có các định hướng biên soạn sau đây:

- Kế thừa những kiến thức, kĩ năng tin học mà HS (HS) lớp 3 đã có, tận dụng những trải nghiệm HS đã có trong cuộc sống để xây dựng kiến thức mới, hình thành kĩ năng mới cho HS.

- Tất cả kiến thức đều được liên hệ với ứng dụng trong thực tế, yêu cầu HS giải quyết vấn đề trong bối cảnh thực tiễn nhất định.
- Coi trọng phương pháp dạy học trực quan, dạy học thực hành, thông qua trực quan sinh động và trải nghiệm thực hành, HS rút ra được kiến thức, kỹ năng và vận dụng được kiến thức, kỹ năng.
- Hỗ trợ cho GV về ý tưởng sư phạm thông qua các hoạt động có tính chất kiến tạo kiến thức mới cho HS.
- Chú ý bồi dưỡng ý thức tự học và khuyến khích HS tự khám phá, tự đánh giá.

III. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI SỬ DỤNG

1) Đối với HS lớp 4, là tài liệu chính được sử dụng dưới sự hướng dẫn của GV nhằm chiếm lĩnh tri thức, tìm tòi và vận dụng tri thức theo YCCĐ quy định trong CT môn Tin học lớp 4 năm 2018.

2) Đối với GV, là tài liệu chính giúp định hướng phân tích, lựa chọn nội dung, phương pháp, hình thức dạy học và công cụ kiểm tra, đánh giá kết quả học tập của HS.

3) Phụ huynh HS có thể dùng làm tài liệu tham khảo để hỗ trợ, hướng dẫn con em mình tự học ở nhà.

4) Các cán bộ quản lý chuyên môn của các cơ sở giáo dục có thể tham khảo để giám sát chất lượng dạy và học Tin học 4.

Bộ sách Tin học 4 Cánh Diều được biên soạn đáp ứng YCCĐ mức độ chuẩn nhằm phục vụ rộng rãi đối với tất cả các đối tượng nêu trên trong phạm vi cả nước.

IV. ĐỔI MỚI CỦA SGK TIN HỌC 4 CÁNH DIỀU

1. CÁCH TIẾP CẬN

Tập thể tác giả đã khảo cứu sâu CT Giáo dục phổ thông (CT GDPT) tổng thể, CT môn Tin học 2018, các mô hình SGK Tin học trong và ngoài nước. Từ đó bộ sách Tin học Cánh Diều được thiết kế có tính khoa học và sư phạm, đảm bảo sự nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12 về mô hình, cách tiếp cận, cấu trúc trình bày. Ngoài tính nhất quán với quan điểm của toàn bộ bộ sách, sách ở mỗi cấp học được biên soạn với những đặc điểm riêng để phù hợp với tâm sinh lý, sự phát triển năng lực và cách học của HS ở cấp học đó. Đây là nét đặc trưng nổi bật thể hiện đặc sắc riêng của bộ sách Tin học Cánh Diều.

Trên cơ sở thiết kế tổng thể của toàn bộ bộ sách Tin học Cánh Diều, SGK Tin học 4 đã được biên soạn theo bốn cách tiếp cận chính. Sau đây trình bày rõ hơn về bốn cách tiếp cận quan trọng đó.

a) Tiếp cận phát triển phẩm chất, năng lực

Khác với SGK hiện hành được biên soạn theo tiếp cận nội dung, SGK Cánh Diều được biên soạn theo tiếp cận phát triển năng lực. Về thực chất, SGK hiện hành có mục tiêu trả lời cho câu hỏi “*Học xong HS biết được những gì*”. Phù hợp với xu hướng phát triển của giáo dục các nước tiên tiến, theo cách tiếp cận mới, SGK Tin học Cánh Diều nhằm mục đích giúp HS vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong thực tiễn, phục vụ cuộc sống, trả lời cho câu hỏi “*Học xong HS làm được những gì*”. Mục tiêu chính của SGK Tin học Cánh Diều là hình thành và phát triển năng lực tin học, góp phần hình thành các phẩm chất cốt lõi và năng lực chung theo yêu cầu của CT GDPT TT 2018.

– Hình thành và phát triển phẩm chất chủ yếu

Tất cả các chủ đề môn Tin học 4 đều có thể giúp GV có cơ hội hình thành và phát triển một cách hiệu quả cho HS những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm. Các chủ đề “Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số”, “Ứng dụng tin học” tạo ra nhiều tình huống bộc lộ được phẩm chất qua các ứng xử, đặc biệt trong môi trường số. GV cần căn cứ vào các biểu hiện của những phẩm chất được mô tả trong CT GDPT TT để hình thành và phát triển phẩm chất cho HS trong suốt cả quá trình dạy Tin học 4.

– Hình thành và phát triển năng lực chung

NLa (Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông) biểu hiện qua việc nhận diện, phân biệt được phần cứng và phần mềm máy tính, nêu được mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm; tổ chức được cây thư mục lưu trữ trong máy tính; tìm kiếm được thông tin trên Internet; tạo được bài trình chiếu được định dạng văn bản và có hiệu ứng chuyển trang; soạn thảo được văn bản tiếng Việt, chỉnh sửa được văn bản nhờ các thao tác với khối văn bản; sử dụng được công cụ đa phương tiện để học tập và mở rộng hiểu biết.

NLb (Năng lực ứng xử phù hợp trong môi trường số) biểu hiện qua việc nêu được một vài ví dụ về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí; biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép, không vi phạm bản quyền.

NLc (Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông) biểu hiện qua việc HS 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.

NLd (Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học) biểu hiện qua việc sử dụng được phần mềm tự luyện tập gõ bàn phím, sử dụng được công cụ đa phương tiện để tìm hiểu kiến thức liên quan đến bài học ở trường và khám phá, mở rộng hiểu biết trên Internet; tổ chức được ở mức đơn giản cây thư mục lưu trữ theo nhu cầu.

NLe (Hợp tác trong môi trường số) biểu hiện qua việc sử dụng được các phần mềm và phần cứng thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân; trao đổi, thảo luận trong nhóm để thực hiện các nhiệm vụ học tập trong các hoạt động học.

Theo cách tiếp cận phát triển năng lực tin học, SGK Tin học 4 Cánh Diều được biên soạn theo nguyên tắc:

- Tất cả kiến thức đều được liên hệ với ví dụ, ứng dụng trong thực tế. Mỗi bài học đều yêu cầu HS giải quyết một vài vấn đề vừa sức với các em trong bối cảnh thực tiễn nhất định. Với những yêu cầu đó, HS vận dụng hiệu quả kiến thức đã học và được khuyến khích trao đổi, thảo luận để thực hiện các nhiệm vụ học tập.
- HS đạt được mục tiêu ở mỗi bài học sẽ đạt được YCCĐ của chủ đề tương ứng. Sau khi học hết 6 chủ đề trong SGK sẽ đạt được đầy đủ các YCCĐ của CT môn Tin học lớp 4.

b) Tiếp cận hoạt động

Ý nghĩa của cách tiếp cận này là: bằng hoạt động và thông qua hoạt động tích cực, HS chiếm lĩnh được kiến thức và chuyển hoá thành hiểu biết của mình, vận dụng được kiến thức vào thực tiễn. SGK Tin học 4 Cánh Diều thiết kế các hoạt động cho mỗi bài học.

Với HS, nhiệm vụ phải thực hiện trong mỗi hoạt động làm HS phải động não, tư duy, phải triệu hồi các kiến thức và kinh nghiệm sống đã có để giải quyết một tình huống mới:

- Có những hoạt động khuyến khích HS thể hiện mình, mạnh dạn phát biểu ý kiến, trao đổi với bạn để kiến tạo kiến thức mới. Điển hình là: hoạt động 2 ở Bài 2 chủ đề A1; hoạt động 1 ở Bài 2 chủ đề A2; hoạt động 2 ở Bài 2 chủ đề B; hoạt động 3 ở Bài 2 chủ đề C1; các hoạt động của chủ đề C2; Bài 3 chủ đề E1; Bài 5, Bài 7 chủ đề E2; Bài 3 Chủ đề F.
- Có những hoạt động mà quá trình giải quyết vấn đề vừa sức sẽ đem lại cho HS sự trải nghiệm tự khám phá, tự phát hiện ra quy luật, phát hiện ra một số thông tin mới, từ đó dễ dàng chiếm lĩnh tri thức mới. Điển hình là: các hoạt động ở Bài 2 chủ đề C2, Bài 6 của Chủ đề E2, lựa chọn 1, chủ đề E, Bài 3, 4, 5 và 6 chủ đề F.

Với GV, các hoạt động được thiết kế nhằm:

- Hỗ trợ cho GV về ý tưởng sư phạm về thông qua các hoạt động để kiến tạo kiến thức mới cho HS, dẫn dắt HS tiếp thu kiến thức, kỹ năng mới một cách tự nhiên, dễ dàng hơn.
- Hỗ trợ GV trong việc bồi dưỡng ý thức tự học cho HS và khuyến khích HS khám phá kiến thức mới cũng như tự đánh giá kết quả học tập của bản thân.

c) Tiếp cận đối tượng

Với cách tiếp cận đối tượng, SGK Tin học 4 Cánh Diều đặt mục đích đảm bảo tính phù hợp của sách với đối tượng HS đồng thời thực hiện được dạy học phân hoá.

- Tận dụng những trải nghiệm HS đã có trong cuộc sống để xây dựng kiến thức mới, hình thành kỹ năng mới cho HS.
- Đặc biệt coi trọng sự phù hợp về tâm lý lứa tuổi, các ví dụ, các tình huống, các minh hoạ đến từ đời sống gần gũi với các em, gắn kết với các môn học khác. Khối lượng nội dung được căn chỉnh hợp lý với thời lượng (dưới 3 trang/1 bài học/1 tiết học).

– Coi trọng phương pháp dạy học trực quan, chuyển dần từ tư duy cụ thể sang tư duy trừu tượng.

– Chọn lọc văn phong và ngôn từ phù hợp với lứa tuổi HS, chú ý tính chuẩn mực, trong sáng, đơn nghĩa. Các số liệu, thông tin, bảng biểu, hình ảnh,... trong SGK có trích dẫn nguồn gốc rõ ràng.

– Kênh hình, kênh chữ hài hoà phù hợp với HS lớp 4.

d) Tiếp cận hệ thống

Tiếp cận hệ thống được thể hiện trong toàn bộ SGK Tin học Cánh Diều:

– Đảm bảo tính liên thông giữa các cấp học (nội môn, liên môn).

– Đảm bảo tính kế thừa và nhất quán xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 12. Sách biên soạn với các nguyên tắc sư phạm, xen kẽ nội dung lí thuyết với thực hành, trừu tượng với trực quan. Các khái niệm cốt lõi đã được hình thành từ tiểu học để phát triển dần ở các lớp tiếp theo.

Có thể nêu một số ví dụ điển hình về sự kế thừa và phát triển mạch kiến thức để minh hoạ. Về chủ đề A: Ở lớp 3, HS đã học về các thành phần cơ bản của máy tính, chúng cũng là các thiết bị phần cứng. Đến lớp 4, HS được hiểu một cách hệ thống hơn về phần cứng và mối liên hệ với phần mềm. Về chủ đề E, ở lớp 3, HS mới nhận ra được biểu tượng phần mềm trình chiếu, kích hoạt được phần mềm, đã tạo được bài trình chiếu với vài trang trình chiếu đơn giản, chèn được ảnh vào trang trình chiếu và lưu được tệp trình chiếu. Lên lớp 4, HS biết chọn bố cục trang trình chiếu, định dạng văn bản trên trang trình chiếu và tạo được hiệu ứng chuyển trang trình chiếu. Về chủ đề F: Ở lớp 3, HS bắt đầu tiếp cận tư duy thuật toán: biết hiện công việc theo các bước đơn giản, trong đó một việc có thể chia thành các việc nhỏ hơn để dễ giải quyết, biết một số việc có thể thực hiện trên máy tính. Lên lớp 4, HS nhận ra được CT máy tính qua các trò chơi, nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng CT máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước và có thể tự thiết lập và tạo được CT đơn giản.

2. TỔ CHỨC NỘI DUNG VÀ THỜI LƯỢNG

Sách gồm 6 chủ đề (A–F). Sách chia thành 31 bài học, trong đó có 7 bài thực hành.

Mỗi bài học dự kiến phù hợp dạy trong 1 tiết học, giúp GV linh hoạt trong tổ chức dạy học 1 tuần/1 tiết hoặc 1 tuần/2 tiết (tương ứng 2 bài học). Như vậy, ngoài 31 tiết học, 2 tiết kiểm tra định kì còn có 2 tiết dự phòng, giúp GV có thể sử dụng để ôn tập hoặc kiểm tra đánh giá hoặc dự phòng cho học bổ sung khi có sự cố nghỉ học, phải học bù.

Nội dung và dự kiến phân bổ thời lượng cho các bài như mô tả ở bảng sau đây:

Nội dung	Số tiết dự kiến
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	
CHỦ ĐỀ A1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM	2 tiết

Bài 1. Phần cứng máy tính	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Phần mềm máy tính	
CHỦ ĐỀ A2. LỢI ÍCH CỦA VIỆC GỖ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH	2 tiết
Bài 1. Em tập gõ bàn phím số	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Thực hành gõ bàn phím đúng cách	
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB	2 tiết
Bài 1. Các loại thông tin chính trên trang web	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Tác hại của việc xem những trang web không phù hợp lứa tuổi	
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	
CHỦ ĐỀ C1. BƯỚC ĐẦU TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET	2 tiết
Bài 1. Tìm kiếm thông tin trên Internet	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Em tập tìm thông tin trên Internet	
CHỦ ĐỀ C2. TỔ CHỨC CÂY THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH	3 tiết
Bài 1. Tạo và xoá thư mục, đổi tên và xoá tệp	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Di chuyển, sao chép thư mục và tệp	
Bài 3. Thực hành tạo, sao chép, xóa thư mục và đổi tên tệp, di chuyển tệp	
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ BẢN QUYỀN SỬ DỤNG PHẦN MỀM	1 tiết
Bài học. Tôn trọng quyền tác giả của phần mềm	1 tiết
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC CHỦ ĐỀ E1. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU	3 tiết
Bài 1. Bố cục của trang chiếu	Mỗi bài/1 tiết

Bài 2. Định dạng văn bản trên trang chiều	
Bài 3. Hiệu ứng chuyển trang chiều	
CHỦ ĐỀ E2. TẬP SOẠN THẢO VĂN BẢN	7 tiết
Bài 1. Làm quen với phần mềm soạn thảo văn bản	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Soạn thảo văn bản tiếng Việt và lưu tệp với tên mới	
Bài 3. Thực hành mở tệp, soạn thảo và lưu tệp văn bản	
Bài 4. Chèn ảnh vào văn bản	
Bài 5. Thực hành soạn thảo văn bản có ảnh minh hoạ	
Bài 6. Các thao tác cơ bản với khối văn bản	
Bài 7. Thực hành tổng hợp chủ đề “Tập soạn thảo văn bản”	
LỰA CHỌN 1. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU LỊCH SỬ, VĂN HOÁ	2 tiết
Bài 1. Máy tính giúp em tìm hiểu lịch sử Việt Nam	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Máy tính giúp em tìm hiểu về các Quốc gia	
LỰA CHỌN 2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN GỖ BÀN PHÍM	2 tiết
Bài 1. Em tìm hiểu phần mềm luyện gõ bàn phím	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Luyện gõ phím Shift	
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH LÀM QUEN VỚI MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH TRỰC QUAN	7 tiết
Bài 1. Làm quen với lập trình trực quan	Mỗi bài/1 tiết
Bài 2. Tạo chương trình Scratch đầu tiên	
Bài 3. Tạo chương trình có phong nền thay đổi	
Bài 4. Tạo chương trình có nhiều nhân vật	
Bài 5. Tạo chương trình có nhân vật chuyển động	
Bài 6. Tạo chương trình có nhân vật thay đổi kích thước, màu sắc	
Bài 7. Thực hành tạo chương trình của em	

Ôn tập	2 tiết
Kiểm tra định kì	2 tiết
Tổng	35 tiết

3. CẤU TRÚC BÀI HỌC

Mỗi chủ đề gồm một số bài học. Các bài học trong một chủ đề được đánh số thứ tự bắt đầu từ 1. Mỗi bài học lí thuyết, mỗi bài thực hành đều được thiết kế cho 1 tiết học. Các bài học đều có cấu trúc chung như sau:

- Phần mở đầu nêu mục tiêu cần đạt của bài học.
- Phần kiến thức mới gồm các hoạt động kiến tạo kiến thức.
- Luyện tập gồm câu hỏi và bài tập luyện tập.
- Vận dụng nêu nhiệm vụ vận dụng kiến thức.
- Tóm tắt bài học tóm tắt lại các nội dung chính của bài.

Nội dung bài học được tổ chức theo cấu trúc phù hợp với quá trình nhận thức của HS, gồm các mục sau đây:

❖ **Mục tiêu** được nêu ở ngay sau tên bài học: “*Học xong bài này, em sẽ:*”, nhằm gợi động cơ hướng đích và căn cứ cho việc tự kiểm tra của HS. Những điều nêu ở đây thể hiện YCCĐ của CT tương ứng với nội dung bài học giúp cho GV, HS và cả phụ huynh xác định được đích đến của bài học.

❖ **Các mục kiến thức** nhằm kiến tạo và cung cấp kiến thức mới có các hoạt động để HS tham gia vào quá trình kiến tạo kiến thức mới. Phần kiến thức mới được chia thành một số mục, mỗi mục hình thành cho HS một đơn vị kiến thức nhỏ của bài học. Để tổ chức cho HS kiến tạo kiến thức ở mỗi mục, hoạt động ở đầu mục gợi ý cho GV sử dụng để tổ chức cho HS thực hiện. GV hoàn toàn có thể thay đổi các hoạt động này bằng các hoạt động phù hợp hơn với đối tượng HS của mình. Toàn bộ phần văn bản (không kể các hoạt động) cũng đã cung cấp đủ thông tin hình thành kiến thức mới của bài. Tuy nhiên, các hoạt động là các biện pháp mang tính sư phạm nên được sử dụng để HS tiếp thu những kiến thức mới được dễ dàng và sâu sắc hơn.

❖ **Luyện tập** có mục đích củng cố kiến thức mới, rèn luyện kiến thức và kĩ năng vừa hình thành bằng cách áp dụng trực tiếp hoặc làm tương tự những gì vừa tiếp thu. Thông qua luyện tập HS tự làm cho kiến thức mới trở thành của mình, HS bắt đầu có những kĩ năng mới.

❖ **Vận dụng** giúp chuyển hoá kiến thức kĩ năng mới thành của mình thông qua giải quyết một vấn đề thực tiễn trong học tập, cuộc sống. Không thể dừng ở mức chỉ có kiến thức, HS phải được phát triển năng lực bằng cách dùng kiến thức kĩ năng để giải quyết các vấn đề thực tiễn. Bài tập vận dụng đòi hỏi HS phải sử dụng hiểu biết mới có cùng với những kiến thức tích lũy được để giải quyết một vấn đề thực tiễn hoặc gần với thực tiễn, vừa sức các em.

❖ **Tóm tắt bài học** nhằm tóm tắt các nội dung chính của bài học, cần ghi nhớ.

Lưu ý: Do tính mở cao của SGK, giáo án dạy học của GV hoàn toàn có thể thay đổi thứ tự trước sau các mục hoạt động nêu trên. Ví dụ ngay sau phần giới thiệu kiến thức là thực hiện mục *Tóm tắt bài học*. Mục *Luyện tập* có thể thực hiện kết hợp với *Hình thành kiến thức*. Mục *Vận dụng* có thể thực hiện kết hợp với *Luyện tập*. Về cơ bản là trong buổi học cố gắng thực hiện nội dung của tất cả các mục trong bài học ngay ở lớp. Trường hợp không hoàn thành được mục vận dụng trong thời gian trên lớp, GV cần hướng dẫn HS tự học ở nhà và cần có giải pháp kiểm soát đảm bảo HS hoàn thành bài học, nhằm đạt được mục tiêu của bài học đó.

4. MỘT SỐ CẦN CHÚ Ý ĐỐI VỚI GV

a) Về đổi mới tư duy

Không như SGK hiện hành có tính bắt buộc phải thực hiện, SGK mới chỉ là tài liệu tham khảo. Chỉ có CT mới có tính pháp lệnh, bắt buộc thực hiện.

CT môn Tin học 2018 được xây dựng theo mô hình phát triển phẩm chất năng lực, được chi tiết hoá bằng những YCCĐ. HS đạt được tất cả những YCCĐ đã đặt ra của CT cũng có nghĩa là HS có được những phẩm chất và năng lực mà giáo dục Tin học lấy làm mục tiêu. Bởi vậy các YCCĐ nêu trong CT luôn phải được tham chiếu đến trong quá trình triển khai môn Tin học ở toàn bậc học phổ thông. YCCĐ được chi tiết tương ứng với từng chủ đề nội dung ở mỗi lớp, mỗi cấp. Tất cả các hoạt động từ thiết kế nội dung giáo dục, lựa chọn phương pháp dạy học, lựa chọn phương pháp đánh giá kết quả học tập đến biên soạn SGK chuẩn bị học liệu đều phải tham chiếu đến các YCCĐ.



CT môn Tin học 4 có 29 YCCĐ, trong đó: Chủ đề A có 6 YCCĐ; Chủ đề B có 2 YCCĐ; Chủ đề C có 5 YCCĐ; Chủ đề D có 2 YCCĐ; Chủ đề E có 8 YCCĐ bắt buộc, 3 YCCĐ tự chọn và Chủ đề F có 3 YCCĐ.

Có các mức độ cần đạt: Biết, Hiểu và Vận dụng. Trong các YCCĐ sử dụng một số động từ để thể hiện mức độ đáp ứng YCCĐ về năng lực của HS. Một số động từ được sử dụng ở các mức độ khác nhau nhưng trong mỗi trường hợp thể hiện một hành động có đối tượng và yêu cầu cụ thể.

Trong quá trình dạy học, đặc biệt là khi đặt câu hỏi thảo luận, ra đề kiểm tra đánh giá, GV có thể dùng những động từ nêu trong YCCĐ hoặc thay thế bằng các động từ có nghĩa tương đương cho phù hợp với tình huống sự phạm và nhiệm vụ cụ thể giao cho HS.

SGK Tin học lớp 4 Cánh Diều đã biên soạn dựa trên nguyên tắc trên. Ngoài các nội dung cơ bản đã trình bày ở các mục nêu trên, GV cần chú ý một số điểm quan trọng ở các mục sau đây.

b) Về tính mở của SGK

– GV hoàn toàn có thể thay thế nội dung các hoạt động, các ví dụ, các minh hoạ, các bài luyện tập và vận dụng. GV có thể sắp xếp, tổ chức lại các bài học, điều chỉnh phân bố thời lượng,... trên cơ sở đảm bảo được YCCĐ (các mục tiêu) của tất cả các bài học trong mỗi chủ đề.

– GV được quyền chọn phần mềm ứng dụng khác, tương đương. Ví dụ, có nhiều phần mềm có tính năng tương đương và thay thế được cho các phần mềm dùng để minh hoạ trong SGK Tin học 4 ở các chủ đề B (sử dụng trình duyệt phù hợp để minh hoạ), chủ đề E (sử dụng phiên bản phù hợp cho các phần mềm soạn thảo văn bản, trình chiếu, minh hoạ đa phương tiện và phần mềm gõ bàn phím), chủ đề F (phiên bản phù hợp cho phần mềm lập trình trực quan Scratch). GV có thể dùng phần mềm minh hoạ như trong SGK nhưng với phiên bản mới, có tính cập nhật, phổ biến hơn. GV cần thường xuyên cập nhật các công nghệ hiện đại, trước mắt, lâu dài, xây dựng kho học liệu ngày càng hiện đại, phong phú hơn.

– GV nên tự tin, linh hoạt và phát huy sáng tạo trong lựa chọn tư liệu, thiết kế các hoạt động, tổ chức dạy học, áp dụng các công cụ, thang đánh giá,... với điều kiện là không chệch khỏi mục tiêu cũng như mức độ của các YCCĐ.

c) Về dạy học phân hoá

Chú ý khai thác các ví dụ và những câu hỏi mở có trong SGK, SBT; cung cấp thêm các bài tập có mức độ dễ, khó khác nhau nhằm lựa chọn, sử dụng để hướng dẫn riêng cho các đối tượng HS khác nhau. SGK và SBT đều là tài liệu tốt để GV bồi dưỡng ý thức tự học cho HS, khuyến khích HS tự khám phá, tự đánh giá, phát triển năng lực tùy theo khả năng cá nhân.

5. ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC

Sách được biên soạn với quan điểm đổi mới phương pháp giáo dục tin học phù hợp với phát triển năng lực cho HS. Điều này được thể hiện ở việc tăng cường tổ chức cho HS hoạt động giải quyết các vấn đề thực tế, yêu cầu và hướng dẫn HS chủ động cập nhật kiến thức trong môi trường số. Các phương pháp dạy học tích cực đều có thể được sử dụng khi tổ chức dạy học các chủ đề. Dưới đây nhấn mạnh một số thuận lợi về tổ chức dạy học cho GV khi sử dụng SGK này:

– *Sử dụng kỹ thuật dạy học trực quan và phương pháp dạy thực hành*

Phương pháp dạy học thực hành rất quan trọng, đặc biệt trong phát triển năng lực sử dụng công cụ và phần mềm kỹ thuật số cho HS. Nói chung, trừ những bài hoàn toàn thực hành, nên lồng

ghép lí thuyết và thực hành với những nhiệm vụ từ đơn giản đến phức tạp dần, từ rèn luyện kĩ năng đơn lẻ đến phối hợp các thao tác và cuối cùng là vận dụng. Một số bài lí thuyết liên quan đến sử dụng phần mềm được biên soạn để ngoài phương án dạy trên lớp còn có phương án tổ chức dạy học hiệu quả trên phòng máy.

- *Triển khai phương pháp dạy học nêu và giải quyết vấn đề*

Đây là phương pháp dạy học có nhiều ưu điểm trong phát triển tư duy máy tính cho HS. Trong quá trình tạo lập kiến thức mới, các hoạt động học tập tự khám phá, trải nghiệm cuốn hút HS chủ động triệu hồi kiến thức và kinh nghiệm đã có, phát hiện quy luật, có nhu cầu tư duy chứ không thụ động tiếp thu những kiến thức đã được GV sắp đặt.

- *Khuyến khích HS tự khám phá*

Dạy HS sử dụng phần mềm công cụ, SGK chỉ hướng dẫn một số chức năng cơ bản nhất, còn lại hướng dẫn và khuyến khích HS tự khám phá. Điều này thể hiện quan điểm bồi dưỡng cho các em khả năng tự học các phần mềm thông dụng, đem đến cho các em sự tự tin dám khám phá thêm các chức năng khác của phần mềm khi xuất hiện các nhu cầu mới.

- *Tăng cường thu nhận phản hồi từ HS và hướng dẫn HS tự đánh giá*

Cuối mỗi bài, nếu có điều kiện và bố trí được thời gian, GV Tin học có thể tận dụng các công cụ CNTT để hỗ trợ đặt câu hỏi trắc nghiệm nhằm giúp hệ thống hoặc củng cố kiến thức cho HS, qua đó biết HS đã thu nhận kiến thức gì, làm được gì qua bài học sẽ giúp cả GV và HS tự điều chỉnh việc dạy và học. Các câu hỏi trắc nghiệm chú ý không xa rời các YCCĐ của CT, tránh yêu cầu HS không đúng mức. Đồng thời đối với HS, tự đánh giá qua việc hoàn thành được các câu hỏi đó cũng giúp các em có thêm tự tin và hứng thú trong học tập.

- *Thực hiện dạy học phân hoá để phát triển được năng lực của mọi HS*

Thông tin được trình bày ở nhiều hình thức khác nhau trong các bài học. Bài tập ở mỗi bài được chia thành mức luyện tập và vận dụng, trong đó có bài đơn giản, có bài dễ và bài khó hơn. Khuyến khích HS khá, giỏi có thể tìm hiểu, tự khám phá thêm.

6. ÔN TẬP – KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ ĐỊNH KÌ VÀ CUỐI NĂM

CT mới được xây dựng theo hướng tiếp cận phát triển năng lực đòi hỏi kiểm tra, đánh giá cũng phải thay đổi đồng bộ.

- Những định hướng lớn cho kiểm tra, đánh giá môn Tin học trong nhà trường phổ thông*

- Bộ GDĐT đã ban hành *Quy định đánh giá HS tiểu học* và *Quy định đánh giá hạnh kiểm HS tiểu học* theo Thông tư 27, ngày 4/9/2020. GV cần tìm hiểu để thực hiện kiểm tra đánh giá theo TT này.

– Đánh giá thường xuyên hay định kì đều bám sát năm thành phần của năng lực tin học và các mạch kiến thức DL, ICT, CS, đồng thời cũng dựa vào các biểu hiện của năm phẩm chất chủ yếu và ba năng lực chung được xác định trong CT GDPT TT. Xây dựng công cụ đánh giá phải dựa vào YCCĐ đã nêu trong CT môn học ở mỗi lớp, mỗi cấp học.

– Coi trọng khả năng vận dụng kiến thức, kĩ năng làm ra sản phẩm trong đánh giá ở các chủ đề có trọng tâm là ICT. Với các chủ đề có trọng tâm là CS, chú trọng đánh giá tư duy có tính hệ thống và năng lực sáng tạo. Đánh giá mạch nội dung DL bằng cách xem xét HS xử lí tình huống cụ thể, phối hợp với quan sát thái độ, tình cảm, hành vi ứng xử của HS trong môi trường số.

– Phải tạo điều kiện, khuyến khích HS tích cực tham gia đánh giá và tự đánh giá. Phải làm cho mỗi HS nhận thấy được mức độ tiến bộ của mình. Trong đánh giá thường xuyên nên tôn trọng đánh giá định tính, không được làm cho việc kiểm tra, đánh giá trở thành gánh nặng và HS học để đối phó với kiểm tra.

– Kết luận đánh giá của GV về năng lực tin học của mỗi HS dựa trên sự tổng hợp các kết quả đánh giá thường xuyên và kết quả đánh giá định kì.

b) Một vài trao đổi liên quan đến kiểm tra, đánh giá môn Tin học ở lớp 4

– Phối hợp đánh giá thường xuyên với đánh giá định kì, chú trọng đánh giá thông qua nhận xét bằng lời nói, khen ngợi kịp thời và rút kinh nghiệm nhẹ nhàng để kích lệ HS. Có thể lượng hóa thành điểm số để dễ đo lường kết quả hoàn thành các nhiệm vụ học tập trên lớp, qua đó giúp HS điều chỉnh việc học tập của mình nhằm đạt kết quả học tập tốt hơn. Tôn trọng đúng mức đánh giá thường xuyên và những nhận xét. Kết quả đánh giá phải giúp HS tự so sánh được thành công của bản thân với yêu cầu về năng lực.

– Có thể sử dụng nhiều phương pháp đánh giá thường xuyên như đánh giá sản phẩm, đánh giá qua hồ sơ học tập, đánh giá qua quan sát hoạt động học tập, qua bài tập, đánh giá qua trả lời câu hỏi hoặc đối thoại. Hai Chủ đề A và Chủ đề B thuận lợi khi sử dụng những bài kiểm tra nhanh bằng trắc nghiệm khách quan. Chủ đề C có thể dựa vào kết quả và sản phẩm hoạt động của HS (ở nhà hoặc trên lớp) để đánh giá. Chủ đề D nên được đánh giá qua quan sát, hồ sơ học tập hoặc đối thoại của HS. Với đặc điểm của Chủ đề E, sẽ rất thuận lợi khi GV đánh giá HS qua sản phẩm và kết quả dự án học tập. Còn ở Chủ đề F, GV có thể đánh giá qua các bài tập tạo CT thể hiện kịch bản đơn giản và quen thuộc.

– Cần đánh giá cao những ý tưởng sáng tạo về sản phẩm, đặc biệt những sản phẩm phục vụ được học tập và cuộc sống một cách thiết thực. Đánh giá cao khả năng chủ động tìm hiểu,

học hỏi thêm để hoàn thiện kiến thức và kỹ năng trong môn học của HS. Khuyến khích các em chia sẻ ý tưởng hoặc kiến thức mới cho bạn bè.

V. TÀI LIỆU THAM KHẢO BỔ TRỢ

Ngoài SGK Tin học 4 còn có SGV Tin học 4 và SBT Tin học 4.

1. Sách GV

SGV giúp GV nắm vững SGK sâu hơn và có những gợi ý về phương pháp tổ chức dạy học các bài học, gồm hai phần:

Phần một. Những vấn đề chung mở đầu bằng nội dung giới thiệu khái quát CT môn Tin học ở cấp Tiểu học cùng với những mục tiêu chung và mục tiêu đặc thù của môn học. Với đặc thù của mình, mục tiêu chính của môn Tin học là hình thành và phát triển năng lực chung cốt lõi và năng lực tin học. Do vậy, biểu hiện của mỗi thành phần năng lực tin học phù hợp với HS cấp Tiểu học được nêu lại để GV thuận tiện theo dõi và tra cứu trong khi khai thác tất cả các nội dung trong SGK. Cũng trong phần này, một số lưu ý về YCCĐ và nội dung giáo dục Tin học lớp 4 được trình bày ngắn gọn. Kết thúc phần một là một vài giới thiệu quan trọng về SGK Tin học 4 với một số điểm mới.

Phần hai. Những vấn đề cụ thể gồm những hướng dẫn và gợi ý cho GV ở mức mỗi chủ đề và được chi tiết đến từng bài học trong mỗi chủ đề. Tùy theo sự cần thiết, tương ứng với mỗi chủ đề sẽ có những hướng dẫn về khái niệm mới không dễ tiếp thu đối với HS, những giải thích và lưu ý về mức độ YCCĐ, một số kiến thức cung cấp thêm cho GV. Mở đầu mỗi chủ đề là mục tiêu của chủ đề, các YCCĐ. Đó là căn cứ quan trọng để triển khai dạy học chủ đề, đồng thời cũng là căn cứ để GV và HS đối chiếu trong tự đánh giá kết quả dạy và học chủ đề đó. Với từng bài học, có thể có gợi ý về phương pháp dạy học, về kiểm tra đánh giá thường xuyên, cuối cùng là mục đáp án, hướng dẫn trả lời tất cả các câu hỏi có trong các *Hoạt động*, *Luyện tập*, *Vận dụng* trong SGK.

Trước khi kết thúc một chủ đề, mục *Tóm tắt chủ đề* giúp GV tổng kết ngắn gọn, nhấn mạnh những nội dung chính của chủ đề cho HS. GV nên liên hệ mở rộng thêm kiến thức (nếu phù hợp) để có thể khuyến khích một số HS tự khám phá, mở rộng kiến thức, qua đó thực hiện dạy học phân hoá tốt hơn nữa.

2. Sách bài tập

Sách bài tập hỗ trợ HS thực hiện các bài tập theo hướng dẫn của thầy/cô giáo, đồng thời là một tài liệu chính giúp HS tự học và tự tìm hiểu để mở rộng, nâng cao kiến thức. GV sử dụng sách để lựa chọn được bài tập phù hợp cho học sinh và có thể xây dựng công cụ kiểm tra đánh giá. Sách bài tập là tài liệu hỗ trợ thiết thực cho GV tổ chức dạy học phân hoá. Ngoài ra, sách bài tập cũng có thể là tài liệu tham khảo cho cán bộ quản lý khi cần có công cụ đánh giá chung trong trường, cụm trường hoặc toàn Sở Giáo dục và Đào tạo. Cuốn sách cũng giúp phụ huynh có thể hỗ trợ HS tự học ở nhà, tự đánh giá khách quan kết quả học tập của mình.

Sách bài tập gồm hai phần:

Phần I. Câu hỏi và bài tập tương ứng với mỗi bài học, nội dung của phần này gồm: (1) Tóm tắt nội dung bài học; (2) Câu hỏi và bài tập. Bài tập có thể ở các dạng: trắc nghiệm; tự luận; thực hành và dự án học tập. Mỗi bài tập được đánh số thứ tự theo chủ đề, trước các chữ số là chữ cái in hoa – tên chủ đề tương ứng.

Phần II. Hướng dẫn trả lời Câu hỏi và bài tập HS cần chủ động và nỗ lực tự thực hiện các câu hỏi và bài tập trước (ở Phần I). Nội dung tương ứng ở Phần II là những hướng dẫn làm bài đề gợi ý cho HS hoặc để HS đối sánh, kiểm tra lại kết quả làm bài của bản thân.

VI. NHỮNG CHỦ ĐỀ CỤ THỂ

CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

CHỦ ĐỀ A1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM

MỤC TIÊU

- ✓ Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.
- ✓ Nêu 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

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A1

Chủ đề con A1 có thời lượng 2 tiết, gồm 2 bài học, đánh số 1 và 2. Mỗi bài dạy trong 1 tiết.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Để minh họa cho HS về các thiết bị phần cứng, GV cần chuẩn bị các hình ảnh sinh động về các thiết bị phần cứng thông dụng, trong đó mỗi loại thiết bị có thể có hình dạng, chủng loại khác nhau. GV cũng nên chuẩn bị hình ảnh về biểu tượng và màn hình làm việc của một số phần mềm mà HS đã được học hoặc phần mềm thông dụng mà HS có thể từng biết, ví dụ: phần mềm soạn thảo văn bản, trình chiếu, Scratch, Unikey, Google Chrome,... Ngoài ra, GV có thể chuẩn bị vật liệu cho các trò chơi (ảnh thiết bị, tập bìa ghi chức năng thiết bị).

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Sử dụng chủ yếu phương pháp quan sát và công cụ đánh giá là sản phẩm của các hoạt động học trong đánh giá thường xuyên. Sản phẩm của các hoạt động học có thể là câu trả lời của HS, phiếu học tập đã được điền kết quả, kết quả nhận dạng tên và chức năng của các thiết bị phần cứng, kết quả điểm đạt được ở trò chơi, tinh thần thái độ của HS tham gia các hoạt động học tập. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 2. PHẦN MỀM MÁY TÍNH

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Về mối quan hệ giữa phần mềm và phần cứng của máy tính

Phần mềm chứa các lệnh điều khiển phần cứng làm việc, ngược lại phần cứng chứa các bộ phận thực hiện các lệnh của phần mềm. Do đó phần cứng và phần mềm không thể tách rời nhau, vì chúng hoạt động cùng nhau và phụ thuộc vào nhau. Người dùng có thể thực hiện các lệnh của phần mềm bằng thao tác cụ thể, ví dụ chọn lệnh lưu tệp trình chiếu. Khi đó máy tính, tức phần cứng, sẽ thực hiện lưu tệp trình chiếu lên bộ nhớ ngoài của máy tính. Tuy nhiên, các lệnh của phần mềm điều khiển phần cứng làm việc ở đây có bản chất các mã lệnh (code) do người lập trình viết ra khi tạo ra phần mềm đó. Vì thế ví dụ thực hiện lệnh lưu tệp là ở mức hình thức bên ngoài về “lệnh”.

Không yêu cầu HS hiểu được bản chất của các lệnh điều khiển máy tính của phần mềm. Chỉ yêu cầu HS nêu được sơ lược vai trò của phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa phần cứng và phần mềm trong các ví dụ, tình huống cụ thể mà GV hoặc HS tự đưa ra, chẳng hạn như ví dụ trong SGK.

Về thao tác không đúng cách khi sử dụng máy tính sẽ gây lỗi phần mềm và phần cứng

Lỗi phần mềm và phần cứng được nói một cách chính xác là lỗi phần mềm và hư hại phần cứng. Ở đây, tiêu chí được liệt kê trước là các “thao tác không đúng cách”, không liệt kê theo tiêu chí các “lỗi phần mềm và phần cứng” rồi chỉ ra nguyên nhân thao tác không đúng cách.

Sách đã chỉ ra 3 trường hợp phổ biến về thao tác không đúng cách trong quá trình sử dụng máy tính gây ra lỗi phần mềm và phần cứng, đó là: tắt máy tính không đúng cách, sử dụng phần mềm không đúng cách và làm máy tính bị nhiễm virus. Với trường hợp thứ nhất, tắt máy tính không đúng cách là một trường hợp riêng của sử dụng máy tính không đúng cách, các trường hợp riêng khác ví dụ là: sử dụng các thiết bị máy tính không an toàn về điện, di chuyển các thiết bị máy tính không đảm bảo an toàn. Với 2 trường hợp cuối, GV có thể chỉ ra thêm cho HS các ví dụ nếu còn thủ thỉ lượng. Về sử dụng phần mềm không đúng cách, ngoài việc mở nhiều phần mềm hoặc thao tác bất thường, còn có những ví dụ khác như: sử dụng phần mềm không tương thích với phần cứng, sử dụng phần mềm gây ra xung đột hoặc tranh chấp tài nguyên (bộ nhớ, thiết bị ngoại vi). Về trường hợp làm máy tính bị nhiễm virus, ngoài việc truy cập các trang web độc hại, còn có rất nhiều ví dụ khác như: tải phần mềm từ trang web không tin cậy, mở một đường link từ một email lạ, sao chép dữ liệu giữa các máy tính bằng thiết bị nhớ ngoài bị nhiễm virus, không cập nhật thường xuyên phần mềm hệ thống, không sử dụng phần mềm diệt virus.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG HỌC

Khởi động

Mục tiêu của hoạt động khởi động là giúp HS bước đầu thấy được mối quan hệ giữa phần mềm và phần cứng, cụ thể là vai trò của phần mềm trong mối quan hệ của nó đối với phần cứng máy tính (Nếu chỉ có phần cứng thì máy tính không thể hoạt động xử lý thông tin theo yêu cầu, cần phải có phần mềm.)

Vì không nhắc đến từ “phần mềm” trong câu hỏi đặt ra ở hoạt động khởi động nên có thể HS hơi khó hiểu câu hỏi hoặc không sử dụng được từ “phần mềm” để trả lời chính xác câu hỏi.

Nếu vậy, trước đó GV có thể đặt thêm một câu hỏi phụ, chẳng hạn “Nếu không có phần mềm trình chiếu, máy tính có thể giúp ta tạo các trang trình chiếu không?”.

1. Phần mềm và mối quan hệ với phần cứng

Hoạt động 1

Mục tiêu của hoạt động 1 là khuyến khích HS kể ra được tên một số phần mềm máy tính mà các em biết. Trong 5 biểu tượng phần mềm ở Hình 1, HS đã biết các biểu tượng phần mềm Scratch và phần mềm trình chiếu. Các phần mềm còn lại tuy HS chưa được học nhưng đó là những phần mềm khá quen thuộc, ví dụ như phần mềm duyệt web Google Chrome.

Về mặt tổ chức dạy học, có thể cho HS chơi “ai biết nhiều nhất”. Ở đó cá nhân hoặc nhóm HS nào kể ra được nhiều nhất tên các phần mềm và chức năng của chúng sẽ giành chiến thắng.

Hoạt động 2

Tiếp nối hoạt động khởi động, mục tiêu của hoạt động 2 là giúp HS nêu được mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa phần cứng và phần mềm. Có thể tổ chức dạy học kiến tạo để HS chiếm lĩnh được kiến thức này thông qua trả lời câu hỏi của hoạt động và đọc lời giảng trong SGK. Khuyến khích HS lấy thêm ví dụ khác, chẳng hạn phần mềm Scratch thực hiện được chức năng tạo kịch bản cho nhân vật trên sân khấu nhờ có phần cứng (màn hình, bộ nhớ, bộ vi xử lý, ...), ngược lại phần cứng hoạt động nhờ có chức năng của phần mềm (tạo nhân vật, kéo thả các khối lệnh và chạy CT). GV lưu ý chốt kiến thức cho HS.

2. Thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi phần mềm và hư hại phần cứng

Mục tiêu của mục này là giúp HS nêu ra được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng cách sẽ gây ra lỗi cho phần mềm và phần cứng trong quá trình sử dụng máy tính. Trong đó, tình huống nêu trong hoạt động 3 là một ví dụ về tắt máy tính không đúng cách.

Hoạt động 3

Có thể làm việc chung với cả lớp, khuyến khích các cá nhân HS xung phong trả lời câu hỏi của hoạt động 3. Từ đó, GV khái quát thành trường hợp thứ nhất của thao tác không đúng cách gây ra lỗi phần mềm và hư hại phần cứng: tắt máy tính không đúng cách.

Với các trường hợp còn lại, GV có thể tổ chức thành các nhóm trao đổi, thảo luận để trả lời câu hỏi trong phiếu học tập sau đây. Khi phát phiếu cho HS, một trong hai hoặc cả hai cột “Thao tác” và cột “Hiện tượng” để trống:

PHIẾU HỌC TẬP

Em hãy điền vào cột thứ hai ví dụ về thao tác không đúng cách trong quá trình sử dụng máy tính gây ra lỗi phần mềm và hư hại phần cứng.

<i>Thao tác không đúng cách</i>	<i>Thao tác</i>	<i>Hiện tượng</i>
Sử dụng phần mềm không đúng cách	– Mở quá nhiều phần mềm – Thực hiện một thao tác bất thường mà phần cứng	– Máy tính bị treo

	không đáp ứng được	
Làm máy tính bị nhiễm virus	– Truy cập trang web độc hại – Mở một đường liên kết trên một trang web không tin cậy	– Máy tính bị nhiễm virus: hoạt động chậm lại, không ngừng khởi động lại.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Bài 1. HS có thể kể tên một phần mềm mà các em biết và khẳng định nếu không có phần cứng thì phần mềm đó không thực hiện được chức năng của mình.

Phần trình chiếu: Nếu không có phần cứng máy tính thì phần mềm trình chiếu không thực hiện được chức năng của mình: Không có bàn phím để nhập nội dung trang trình chiếu, không có màn hình để hiện trang trình chiếu, không có bộ nhớ ngoài để lưu phần mềm, không có bộ vi xử lý để chạy phần mềm.

Bài 2. HS có thể nêu một số ví dụ đã trình bày trong bài học về thao tác không đúng cách dẫn đến lỗi phần mềm và phần cứng.

Ví dụ:

- Nhấn và giữ phím nguồn để tắt máy có thể gây ra lỗi phần mềm và hư hại ổ đĩa cứng.
- Kích hoạt một trò chơi từ một trang web độc hại có thể làm máy tính bị nhiễm virus. Virus có thể gây ra lỗi phần mềm.
- Kích hoạt một phần mềm mới được cập nhật nhưng phần cứng lỗi thời không đáp ứng được sẽ làm cho máy tính bị treo.

Vận dụng

Máy tính của bạn Nam bị hỏng một số phím của bàn phím do gõ phím quá mạnh tay; bị lỗi phần mềm điều khiển bàn phím do phần mềm này bị nhiễm virus.

CHỦ ĐỀ A2. LỢI ÍCH CỦA VIỆC GỖ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

MỤC TIÊU

- ✓ Xác định được vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách.
- ✓ Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.
- ✓ Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ A2

Chủ đề này được chia thành 2 bài học, mỗi bài được thực hiện trong 1 tiết học. Bài học thứ nhất giúp HS xác định được vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số và thực hiện được thao

tác gõ sao cho đúng cách. Bài học thứ hai, HS sẽ giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách và thực hành gõ được một đoạn văn ngắn khoảng 50 từ sao cho đúng cách.

Lưu ý: Sau chủ đề này, không yêu cầu HS phải gõ được 10 ngón một cách thành thạo, mà qua các bài về gõ phím, để HS thấy được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách và thực hành được gõ đúng cách đối với các phím trên hàng phím số. Trên cơ sở đó, HS sẽ biết cách tự luyện tập gõ phím đúng cách.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài lí thuyết bao gồm: phần, bảng, máy tính GV, máy chiếu, phong chiếu (hoặc ti vi màn hình lớn hay màn hình tương tác thông minh) và bài giảng điện tử.

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài thực hành bao gồm: các phương tiện và thiết bị của dạy học các bài lí thuyết, ngoài ra còn có: phần mềm RapidTyping và các máy tính dành cho HS đảm bảo có ít nhất một máy tính cho ba HS thực hành.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Khi đánh giá thường xuyên, nên đối chiếu với YCCĐ của chủ đề. Cần bám sát định hướng mới về kiểm tra đánh giá, đó là kết hợp hài hoà giữa nhận xét của GV và điểm số (Theo Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT về Quy định đánh giá HS cấp TH).

Mỗi hoạt động trong các bài học đều ẩn chứa gợi ý cho GV cách tổ chức đánh giá thường xuyên. Căn cứ vào nội dung của từng hoạt động, ta có thể lựa chọn một trong các cách tổ chức đánh giá phù hợp như làm việc chung với lớp hoặc làm việc theo nhóm, theo cặp.

Bài 1. EM TẬP GÕ HÀNG PHÍM SỐ

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Đối với các loại máy tính khác nhau thì sẽ có cách bố trí các khu vực trên bàn phím khác nhau. Với hình minh hoạ về hàng phím số trong SGK là của bàn phím máy tính để bàn thông dụng. Đối với một số loại máy tính khác, bàn phím máy tính có thể có thêm vùng phím số riêng (không chứa kí tự đặc biệt). GV cần lưu ý khi giới thiệu về bàn phím, cho HS quan sát trực tiếp trên bàn phím máy tính của nhà trường và xác định vị trí của hàng phím số.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Hoạt động

GV đặt câu hỏi để nhắc lại kiến thức về các hàng phím trên khu vực chính của bàn phím mà HS đã được học ở lớp 3. Khu vực chính của bàn phím bao gồm 4 hàng: hàng phím số, hàng phím trên, hàng phím cơ sở và hàng phím dưới.

Câu hỏi thứ 2: Cách đặt tay khi gõ các phím ở hàng phím số có giống so với cách đặt tay khi gõ ở các hàng phím còn lại? Câu hỏi này nhằm gợi lại kiến thức cũ mà HS đã học ở lớp 3 về cách gõ các phím ở hàng phím trên và hàng phím dưới.

Ngoài ra, hoạt động này nhằm giúp HS thử đoán về cách gõ ở hàng phím số với cách gõ ở các hàng phím khác. Cách gõ ở hàng phím số tương tự như cách gõ ở các hàng phím khác mà HS đã được học.

1. Phân công các ngón tay gõ hàng phím số

Sau khi đặt câu hỏi ở hoạt động khởi động, GV trình chiếu hình ảnh minh họa về cách đặt ngón tay tương ứng với từng phím, HS quan sát hình ảnh và xác định ngón tay nào sẽ dùng để gõ phím nào. HS đối chiếu màu được tô ở các ngón tay với các phím trên hàng phím số.

GV có thể cho HS thực hành đối chiếu và đặt tay trực tiếp trên bàn phím thật.

Hoạt động

Mục đích của hoạt động này nhằm giúp HS xác định được vị trí các ngón tay trên hàng phím số. Đối với hoạt động này, GV cho HS xác định những phím được tô màu chưa khớp với màu trên ngón tay được phân công. Những màu được tô trên ngón tay đã đúng theo phân công như Bảng 1, các màu trên bàn phím chưa đúng, cần xác định những phím đang bị tô màu sai.

Những phím bị tô màu sai bao gồm:

- Phím số 1.
- Phím số 2.
- Phím số 5.
- Phím số 8.

Ngoài ra, GV có thể thay thế bằng hoạt động cho HS tô màu các phím tương ứng với phân công các ngón tay gõ hàng phím số bằng cách đối chiếu trên *Bảng 1*.

2. Cách gõ phím trên hàng phím số

Trong nội dung này, GV lưu ý HS cách gõ phím ở hàng phím số. Khi gõ phím ở vị trí xuất phát, em đặt tay trên hàng phím cơ sở và đặt lại đúng các ngón tay về hàng phím cơ sở sau khi gõ xong.

GV cho HS thực hành gõ các phím trên hàng phím số thông qua một số ví dụ như: gõ phím số 0, 1,... hoặc số điện thoại. Trong lúc HS thực hành, GV cần chú ý quan sát cách đặt tay ở các phím của HS sao cho đúng.

Luyện tập

HS luyện tập trên phần mềm Wordpad hoặc Microsoft Word để tập gõ lại nội dung trong SGK. GV có thể cho HS luyện tập thêm một số nội dung có chứa số.

Vận dụng

HS luyện tập trên phần mềm Wordpad hoặc Microsoft Word để ghi lại những thông tin cá nhân có chứa kí tự trên hàng phím số như: ngày sinh, tên lớp, địa chỉ nhà,...

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

CHỦ ĐỀ: THÔNG TIN TRÊN INTERNET

MỤC TIÊU

- ✓ Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, 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.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ B

Chủ đề B có thời lượng 2 tiết, gồm 2 bài học, đánh số 1 và 2. Mỗi bài dạy trong 1 tiết.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

GV cần dự kiến một số địa chỉ web (để mở trang web) minh họa cho HS về các loại thông tin trên trang web. Nếu không tiện truy cập Internet ở trường, GV có thể tải về các trang web này để có thể mở chúng ở chế độ offline.

Ngoài ra, GV nên chuẩn bị sẵn một số hình ảnh có tính chất tượng trưng, minh họa tác hại của việc trẻ em cố tình truy cập các trang web không phù hợp lứa tuổi, ví dụ: máy tính bị nhiễm virus, trẻ em bị bắt nạt, lừa đảo trên mạng xã hội, trẻ em bị lôi cuốn vào các trò chơi độc hại.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Sử dụng phương pháp quan sát và hỏi đáp trong đánh giá thường xuyên. Công cụ đánh giá là các câu hỏi, phiếu học tập. Có thể đánh giá thông qua các tình huống hoặc trò chơi hay cuộc thi trong các hoạt động học. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 2. TÁC HẠI CỦA VIỆC XEM NHỮNG TRANG WEB KHÔNG PHÙ HỢP LỨA TUỔI

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Ở lớp 3, HS đã biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi. Ở lớp 4, HS được biết thêm rằng nếu cố tình xem những thông tin đó trên trang web thì sẽ gặp phải những tác hại cho bản thân.

Ở đây có 2 vấn đề: “những trang web không phù hợp lứa tuổi” và “tác hại của việc xem những trang web không phù hợp lứa tuổi”. Mục tiêu của bài học là vấn đề thứ hai. Vì vậy, cách tiếp cận của bài học không xuất phát từ việc nêu ra vấn đề thứ nhất (điều mà GV dễ nhầm lẫn) mà ngay từ đầu phải hướng vào vấn đề thứ hai. Bên cạnh đó, cả hai vấn đề đều không thể liệt kê đầy đủ: không liệt kê được tất cả các trang web không phù hợp lứa tuổi và cũng không liệt kê được hết các tác hại mà chúng gây ra. Do đó, thông qua các ví dụ trực quan và cụ thể, giúp HS thấy được một cách khái quát: “Những trang web không phù hợp lứa tuổi là những trang web có nội dung độc hại, không giúp học tập, không giúp giải trí lành mạnh hoặc không giúp mở rộng hiểu biết. Xem những trang web này, em có thể mắc phải hành vi sai trái hoặc phạm pháp, bị bắt nạt, lừa đảo và máy tính có thể bị nhiễm virus hoặc mất thông tin cá nhân.”

Dù tiếp cận như thế nào, trên thực tế, HS vẫn cần biết tên trang web hoặc địa chỉ trang web đang hoặc sẽ quan sát (đã mở hoặc sẽ mở ra trên máy tính). Do đó, nên cho HS nhận dạng được địa chỉ trang web và dự đoán thông tin từ tên hoặc địa chỉ trang web (liệu nó có gây tác hại cho bản thân hay không hoặc có phù hợp lứa tuổi hay không).

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG HỌC

Khởi động

Mục tiêu của hoạt động khởi động là kích thích HS suy nghĩ xem mình chỉ nên xem những thông tin nào trên Internet. Điều này làm các em nhớ lại rằng “không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi” (đã học ở lớp 3), từ đó đưa ra được câu trả lời: Chỉ nên xem những thông tin giúp học tập, mở rộng hiểu biết hoặc giải trí lành mạnh.

GV không nên yêu cầu HS phải lấy được ví dụ mặc dù khuyến khích, khen ngợi nếu HS lấy được ví dụ về những trang web có thông tin nên xem vì chúng giúp học tập, mở rộng hiểu biết hoặc giúp giải trí lành mạnh.

1. Đoán thông tin từ tên hoặc địa chỉ trang web

Hoạt động 1

Mục tiêu của hoạt động 1 là giúp HS nhận dạng được tên, địa chỉ trang web và dự đoán nội dung, chỉ để trang web để quyết định được mình có nên xem hay không.

GV chọn một trang web, ví dụ trang web được giới thiệu trong SGK, chỉ ra cho HS biết tên trang web, thanh địa chỉ và địa chỉ trang web đang mở. Nên phóng to hình ảnh hoặc sao chép ra tệp văn bản để phóng to chữ cho HS dễ quan sát. GV cho HS dự đoán nội dung trang web đó có hữu ích và phù hợp với các em không.

Tiếp theo, GV mở một số trang web khác, yêu cầu HS trao đổi để cho biết: tên trang web, địa chỉ trang web và dự đoán thông tin trên trang web liệu có phù hợp với lứa tuổi hay không.

2. Tác hại của những trang web không phù hợp lứa tuổi

Hoạt động 2

Mục tiêu của hoạt động 2 là giúp HS giải thích được tác hại của việc cố tình xem những trang web không phù hợp lứa tuổi.

Về mặt tổ chức dạy học, GV có thể tổ chức HS trao đổi, thảo luận theo nhóm để trả lời câu hỏi của hoạt động 2. GV có thể tổ chức một trò chơi “ghép các tấm bìa” giữa các nhóm: một nửa số tấm bìa ghi nội dung trên trang web, một nửa còn lại ghi tác hại của những trang web không phù hợp lứa tuổi. Nội dung của các tấm bìa có thể lấy từ Bảng 1 trong SGK. Nhóm về đích nhanh nhất là nhóm ghép được đúng và nhiều nhất các tấm bìa trong thời gian qui định.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Bài 1. Khi xem các trang mạng xã hội như YouTube, Facebook, các em cần được người lớn (bố mẹ hoặc thầy cô) hướng dẫn vì trên các trang này có cả những nội dung phù hợp và không

phù hợp lứa tuổi. Người lớn sẽ giúp các em chọn lọc các thông tin hữu ích và phù hợp với các em, ví dụ: những trao đổi, chia sẻ kiến thức; tấm gương bạn học giỏi, gương người tốt làm việc tốt; cuộc thi vẽ tranh dành cho HS; tìm hiểu thế giới tự nhiên; ...

Bài 2. HS có thể kể tên một số tên hoặc địa chỉ trang web mà các em thường xem hoặc thấy thích và phù hợp với mình nhất, ví dụ: YouTube Kids.

GV có thể giới thiệu YouTube với các nội dung sau:

- BHMEDIA: cung cấp các video ca nhạc thiếu nhi vui nhộn, truyện cổ tích ly kỳ, trò chơi thú vị, bài học, phim hoạt hình thiếu nhi, ...
- Farmees Vietnam: cung cấp nội dung về cuộc sống chung trong một gia đình với những nhân vật hoạt hình 3D vui nhộn, thông minh và thân thiện
- POPS Kids: cung cấp nhiều nội dung giải trí lành mạnh, ví dụ các CT ca nhạc tuổi thơ, phim hoạt hình tuổi thơ Doraemon, Cô bé Maruko, ...
- Boomerang Vietnam: cung cấp các bộ phim hoạt hình nổi tiếng như Scooby Doo, Tom & Jerry, Chowder, Ben 10, Powerpuff Girls, ... dành cho thiếu nhi.
- Vina Cartoon: cung cấp nhiều thông tin đa dạng dành cho thiếu nhi, trong đó có các nội dung học tập, ví dụ: Bé học chữ cái, Bé học chữ số, Bé vui học tiếng anh, ...

Vận dụng

Bài 1. Em không đồng ý vì trang web mạng xã hội mà hàng ngày em gửi bài và ảnh lên đó có thể có những nội dung độc hại mà em không nên xem.

Bài 2. Em không nhấn vào liên kết để tải phần mềm đó và đồng thời đóng cửa sổ quảng cáo này lại để tránh máy tính có thể bị nhiễm virus từ phần mềm được tải về máy tính.

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

CHỦ ĐỀ C1. BƯỚC ĐẦU TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

MỤC TIÊU

- ✓ Nêu được một máy tìm kiếm thông tin trên Internet.
- ✓ Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.
- ✓ Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá).
- ✓ Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự trợ giúp của GV hoặc phụ huynh.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ C1

Chủ đề C1 có thời lượng 2 tiết, gồm 2 bài học, đánh số 1 và 2. Mỗi bài dạy trong 1 tiết.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Chủ đề này cần máy tính để HS thực hành. GV có thể cần chuẩn bị tranh ảnh đẹp, màu sắc sinh động minh hoạ cho các tình huống trong các hoạt động. Chuẩn bị vật liệu cho các trò chơi (ảnh, tập bìa ghi số,...)

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYỀN

Đánh giá kết quả học tập thông qua câu trả lời của HS, qua điền phiếu học tập, kết quả thực hiện các thao tác trên máy tính, kết quả điểm đạt được ở trò chơi, tinh thần thái độ của HS tham gia các hoạt động học tập. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 1. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Với lứa tuổi của mình, HS lớp 4 sẽ gặp khó khăn xác định chủ đề (từ khoá) một cách ngắn gọn và sát với thông tin cần tìm. Do vậy không đặt yêu cầu các em phải xác định được từ khoá hợp lí như người lớn. HS chọn những từ liên quan đến ý chính của thông tin muốn tìm làm từ khoá là được. Cần tổ chức hoạt động, cho các em trải nghiệm việc tìm cùng một thông tin với những từ khoá dài ngắn khác nhau. Với kết quả nhận được, GV nêu nhận xét để giúp các em rút ra kinh nghiệm xác định từ khoá ngắn gọn và sát với thông tin cần tìm hơn.

Khi thực hành, kết quả nhận được của một lần tìm kiếm thường cho rất nhiều kết quả, điều này làm HS băn khoăn và thắc mắc nên chọn kết quả nào. GV có thể giải thích: Internet là một kho thông tin khổng lồ nên có nhiều tài liệu liên quan được đưa ra như danh sách kết quả, những tài liệu đứng đầu danh sách thường gần nhất với từ khoá tìm kiếm. Bởi vậy, người tìm kiếm có thể phải xem một số kết quả đứng đầu danh sách để tìm được thông tin mình cần.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Hoạt động

Tuỳ theo những gì đã làm quen với Internet, mỗi HS có thể trả lời khác nhau. Nếu cần, GV gợi ý để các em nhớ lại những thông tin đã từng biết nhờ Internet (có thể dựa vào những bài đã học), chẳng hạn:

- Dự báo thời tiết.
- Ảnh về một con vật mà em thích.
- Video để từ đó học được một bài hát (một động tác múa hay vẽ được một con vật).
- Video cho thấy hạt đậu nảy mầm ra sao

1. Cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin

Trọng tâm của mục này là HS làm quen với các bước sử dụng máy tìm kiếm. GV không nên đi sâu vào giải thích các khái niệm như “trình duyệt Internet” (thường được gọi là trình duyệt web), không nên giới thiệu thêm những trình duyệt web khác (hoặc những biểu tượng của các

trình duyệt web khác). Trên giao diện các máy tính thực hành nên cài đặt các trình duyệt Google Chrome, Firefox. Trên điện thoại thông minh như: iphone thường có trình duyệt Safari.

Làm mẫu chậm từng bước cho HS quan sát sử dụng máy tìm kiếm Google. Cũng có thể cho HS quan sát một vài lần tìm kiếm trên trang Bing.com nếu có đủ thời gian.

Sau khi làm mẫu một lần thực hiện tìm kiếm bằng máy tìm kiếm Google, GV có thể hướng dẫn cho một HS tìm kiếm một thông tin tùy ý mà em muốn biết để cả lớp quan sát, trước khi chốt lại 4 bước cần nhớ. Tại mỗi lần tìm ra nhiều trang web chứa kết quả, cần cho HS nhấp chuột mở một vài trang web trong danh sách kết quả để HS đọc được thông tin cung cấp trong đó. Từ những tình huống như vậy, GV có thể nêu một số nhận xét liên quan, chẳng hạn những điểm sau đây:

- Cùng một từ khoá, máy tìm kiếm trả ra danh sách nhiều trang web khác nhau có thể chứa thông tin cần tìm.
- Có thể có ảnh, có video trong kết quả tìm kiếm.
- Muốn xem thông tin cần tìm phải nhấp chuột mở 1 trang web trong danh sách các trang web (danh sách kết quả tìm kiếm).

Chú ý hỗ trợ HS thực hiện tìm kiếm với từ khoá là tiếng Việt có dấu, bởi vì HS chưa học gõ tiếng Việt. Có thể hướng dẫn cho cả lớp (nếu là học trong phòng máy) bằng cách hướng dẫn chữ tiếng Việt chuyển sang telex (GV viết trên bảng). Không nên giải thích dài về chế độ gõ tiếng Việt, nội dung đó các em sẽ học sau ở phần soạn thảo văn bản. Ví dụ, để hướng dẫn HS nhập từ khoá “Việt Nam”, GV viết lên bảng “Vieetj Nam” để các em gõ theo cùng một vài giải thích đơn giản “ê = ee, gõ “j” để thêm dấu nặng, tức là “ê = eej”.

2. Xác định từ khoá tìm kiếm

Mục tiêu của hoạt động là giúp HS nhận thấy với 2 từ khoá có độ dài khác nhau nhưng cùng chứa từ “koala”, máy tìm kiếm đều trả ra kết quả các trang web chứa thông tin về con koala. Như vậy, em có thể dùng từ khoá ngắn hơn trong trường hợp này. GV nên làm rõ hơn bằng cách gợi ra những tình huống khác để dẫn đến nhận xét có ích với các em:

- Nếu tìm thông tin về con koala mà trong từ khoá không có từ “koala” thì sẽ nhận được kết quả ra sao. Điều này dẫn đến nhận xét, có thể dùng từ khoá ngắn gọn nhưng phải chứa từ “koala”, ví dụ “thông tin về koala”, “xem koala”, “con koala”, “koala”,...
- Khi trong từ khoá từ “xem” thì trên đầu danh sách kết quả có nhiều hình ảnh và video về con koala. Muốn tìm thêm những thông tin khác không phải là hình ảnh hoặc video, ta có thể xem những trang web ở phía dưới các video.
- Với từ khoá “con koala” (không chứa từ “xem”), trên đầu danh sách là những trang web chứa thông tin về koala ở dạng chữ.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Theo các bước đã được học trong mục 1, HS dùng máy tìm kiếm với từ khoá “Quốc Ca Việt Nam”. GV gợi ý để HS nhận thấy những thông tin về Quốc ca Việt

Nam trong các trang web khác nhau hiện ra ở danh sách kết quả:

- Cờ Việt Nam.
- Video bài hát.
- Lời bài Quốc ca.

Vận dụng

Để tìm thông tin về ông Trạng Nguyễn Hiền bằng máy tìm kiếm, trước hết HS cần xác định từ khoá, sau đó thực hiện các bước sử dụng máy tìm kiếm, cuối cùng chọn ra một số kết quả.

- Nếu HS xác định từ khoá là một trong những cụm từ sau “Ông trạng Nguyễn Hiền”, “Trạng Nguyễn Hiền” là đạt yêu cầu. Với những từ khoá dài hơn hoặc ngắn hơn (ví dụ “Nguyễn Hiền”), GV để HS thực hiện tìm rồi phân tích, nhận xét để HS xác định một từ khoá tốt hơn.
- Một số thông tin cần HS chọn được trong danh sách kết quả: ông sinh khoảng năm nào, quê ông ở đâu, vì sao ông được ca ngợi (lưu danh sử sách)?

CHỦ ĐỀ C2. TỔ CHỨC CÂY THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

MỤC TIÊU

- ✓ 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 những thao tác nêu trên

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ C2

Chủ đề C2 giúp HS thấy được các thao tác cơ bản để tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính. Từ mục tiêu này, Chủ đề C2 trước hết giúp HS nhận ra các thao tác cơ bản với thư mục, tệp và thực hành các thao tác này. Đồng thời, chủ đề này cũng đề cập tới các tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện các thao tác với thư mục, tệp.

Thực hiện các YCCĐ trên đây, Chủ đề C2 gồm 2 bài học và một bài thực hành. Mỗi bài dạy trong 1 tiết.

Bài 1. Tạo và xoá thư mục, đổi tên và xoá tệp thực hiện một phần thứ nhất và thứ hai. Một cách cụ thể, bài học giúp HS biết cách thực hiện được việc tạo thư mục, xoá thư mục, tệp và đổi tên tệp. Đồng thời, bài học giúp HS thấy được tác hại của việc xoá nhầm thư mục, tệp.

Bài 2. Di chuyển, sao chép thư mục và tệp thực hiện một phần YCCĐ thứ nhất và thứ hai. Một cách cụ thể, bài học giúp HS biết cách thực hiện được việc di chuyển tệp, thư mục vào

trong thư mục khác; sao chép một tệp, thư mục vào trong thư mục khác. Đồng thời, bài học giúp HS thấy được tác hại của việc di chuyển nhầm thư mục, tệp.

Bài 3. Thực hành tạo, sao chép, xóa thư mục và đổi tên, di chuyển tệp thực hiện YCCĐ thứ nhất thông qua việc hướng dẫn HS thực hiện các thao tác cơ bản với thư mục và tệp.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện, thiết bị dạy học là máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay, máy chiếu dành cho GV. Đối với HS, cần máy tính để các em thực hành. GV cần chuẩn bị sẵn các thư mục, tệp trên máy của GV và HS theo yêu cầu của bài học, gồm:

- Bài 1. Cây thư mục TinHoc4 như trong SGK.
- Bài 2. Cây thư mục Lop4 như trong SGK.
- Bài 3. Thư mục AnhDongThucVat và các tệp như trong SGK.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá kết quả học tập thông qua câu trả lời của HS, qua điền phiếu học tập, kết quả thực hiện các thao tác trên máy tính, tinh thần thái độ của HS tham gia các hoạt động học tập. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 2. DI CHUYỂN, SAO CHÉP THƯ MỤC VÀ TỆP

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

HS biết và thực hiện được cách di chuyển, sao chép thư mục và tệp. SGK giới thiệu cách chuẩn mực đó là sử dụng các lệnh trên dải lệnh của ứng dụng This PC.

Nếu HS đã thành thạo với cách thực hiện chuẩn mực, các em có thể được giới thiệu thêm các cách khác, chẳng hạn sử dụng dải lệnh ngữ cảnh (Content Menu) bằng cách nhấp nút chuột phải vào tệp, thư mục và chọn lệnh trong danh sách lệnh hiện ra. Ngoài ra, HS cần nêu được tác hại của việc di chuyển nhầm thư mục, tệp.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Bài học này có thể được xếp vào loại bài “dạy kỹ năng sử dụng phần mềm”.

Khởi động

GV cần chuẩn bị sẵn thư mục Lop4 như trong SGK trên máy của HS. Câu hỏi của hoạt động khởi động nhằm gợi mở kiến thức trong bài về thao tác di chuyển tệp và yêu cầu về việc tệp cần ở trong đúng thư mục.

1. Di chuyển tệp, thư mục

Hoạt động 1

Mục tiêu của hoạt động này là HS thực hiện được thao tác di chuyển tệp, thư mục sử dụng lệnh Move to. Ngoài ra, HS cần ý thức được phải cẩn thận trước khi thực hiện thao tác này để tránh di chuyển nhầm dữ liệu, thông tin.

GV làm mẫu từng bước cho HS quan sát theo hướng dẫn trong hoạt động và kết quả đạt được (tệp, thư mục không còn ở chỗ cũ nữa mà chuyển sang chỗ mới). Sau khi làm mẫu, GV cần chỉ cho HS biết không thể thấy tệp, thư mục ở chỗ cũ nữa, từ đó nhấn mạnh việc cần cẩn thận khi di chuyển tệp, thư mục. GV có thể giải thích thêm một số loại thư mục, tệp không được di chuyển gồm: (1) thư mục, tệp dữ liệu của người khác; (2) thư mục, tệp dữ liệu đã ở đúng vị trí; (3) thư mục dùng để điều khiển máy tính và các phần mềm hoạt động, ví dụ như Intel, Program Files, Program Files (x86), Windows,...

Tiếp theo, GV hướng dẫn HS sao chép tệp, thư mục và trả lời các câu hỏi của hoạt động. Nếu còn thời gian, GV có thể hướng dẫn HS di chuyển tệp, thư mục sử dụng thanh lệnh ngữ cảnh bằng cách nháy nút chuột phải vào một tệp, thư mục và chọn lệnh Move to để di chuyển tệp, thư mục. Lưu ý, GV nên yêu cầu HS tự tạo thư mục để di chuyển, tránh di chuyển nhầm thông tin.

2. Sao chép tệp, thư mục

Hoạt động 2

Mục tiêu của hoạt động này là HS thực hiện được thao tác sao chép tệp, thư mục sử dụng lệnh Copy to.

GV làm mẫu từng bước cho HS quan sát theo hướng dẫn trong Hoạt động và kết quả đạt được (tệp, thư mục được sao chép sang vị trí mới). Tiếp theo, GV hướng dẫn HS sao chép tệp, thư mục và trả lời các câu hỏi của hoạt động.

Nếu còn thời gian, GV có thể hướng dẫn HS sao chép tệp, thư mục sử dụng thanh lệnh ngữ cảnh bằng cách nháy nút chuột phải vào một tệp, thư mục và chọn lệnh Copy to để sao chép tệp, thư mục.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Bài 1. Đáp án: C. Cả tệp GioiThieuTo1 và bốn thư mục To1, To2, To3, To4.

Giải thích: Khi di chuyển một thư mục, tất cả các thư mục con và tệp bên trong nó sẽ bị di chuyển theo.

Bài 2. Đáp án: B. Copy to

Vận dụng

- Tạo thư mục bằng lệnh New folder.
- Di chuyển thư mục bằng lệnh Move to.

**CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ
TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ
BẢN QUYỀN SỬ DỤNG PHẦN MỀM**

MỤC TIÊU

- ✓ 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.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ D

Chủ đề D có thời lượng 1 tiết, gồm 1 bài học.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Chủ đề này không cần máy tính để HS thực hành. GV có thể cần chuẩn bị ảnh icon của một số phần mềm liên quan.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá kết quả học tập thông qua câu trả lời của HS.

BÀI HỌC TÔN TRỌNG QUYỀN TÁC GIẢ CỦA PHẦN MỀM

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCD

Khái niệm bản quyền là một khái niệm khó với HS lớp 4. Do vậy không đặt yêu cầu các em hiểu đầy đủ về bản quyền phần mềm như người lớn. Dưới đây là một số tóm tắt về bản quyền và bản quyền phần mềm để GV tham khảo:

- Bản quyền có thể được hiểu là quyền thuộc sở hữu của tác giả đối với các tác phẩm của họ (như tác phẩm nghệ thuật, tác phẩm văn học, tranh vẽ, CT máy tính,...). Chủ sở hữu bản quyền cũng có thể là cá nhân, nhà xuất bản hay doanh nghiệp khác đã được chuyển nhượng bản quyền.
- Bản quyền phần mềm có thể được hiểu là quyền mà cơ quan, cá nhân hay tổ chức được sử dụng phần mềm đó hợp pháp theo quy định pháp luật.
- Nếu cá nhân, cơ quan hay tổ chức nào sử dụng phần mềm mà không có bản quyền theo quy định pháp luật thì sẽ được xem là sao chép phần mềm trái phép, gọi là vi phạm bản quyền phần mềm và bị xử lý theo quy định pháp luật về việc xâm phạm quyền tác giả.
- Cơ quan, cá nhân, tổ chức là chủ sở hữu của phần mềm sẽ có thể đăng kí bản quyền phần mềm ở cục đăng kí sở hữu trí tuệ hoặc cơ quan nhà nước có thẩm quyền.

Với HS lớp 4, chỉ cần HS biết: không phải bất cứ phần mềm nào chúng ta cũng được phép sử dụng theo ý mình; phần mềm cũng là một tài sản trí tuệ của cá nhân hay tổ chức làm ra nó, chỉ được sử dụng phần mềm đó khi được phép của chủ sở hữu (ví dụ đã trả tiền mua quyền sử

dùng hay được chủ sở hữu cho phép dùng,...). Cũng có thể nói thêm với HS rằng phần mềm có bản quyền là phần mềm đã được chủ sở hữu (cá nhân hay tổ chức) đăng kí bản quyền.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Khởi động

a) Có thể gợi ý để HS nhớ lại tên của các phần mềm các em đã dùng, như em đã dùng phần mềm nào để:

- Tập gõ mười ngón?
- Soạn thảo văn bản?
- Tạo bài trình chiếu?
- Chơi một trò chơi em thích?

...

b) Câu hỏi này có 2 ý để dẫn dắt HS hiểu rằng:

- Tất cả các phần mềm đều là sản phẩm do con người làm ra.
- Nếu tất cả các phần mềm làm ra đều đem cho dùng miễn phí thì những người làm nghề tạo ra phần mềm sẽ không có thu nhập và ngành phát triển phần mềm không thể phát triển để phục vụ đời sống, kinh tế xã hội được.

1. Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí

Từ kết quả của hoạt động khởi động, GV có thể nêu trong đó phần mềm nào là miễn phí, phần mềm nào không miễn phí, giải thích cho HS về phần mềm không miễn phí là phải mua bản quyền (phải trả tiền để được sử dụng). Có thể đặt câu hỏi để dẫn sang Mục 2.

2. Không được vi phạm bản quyền phần mềm

GV có thể dẫn dắt HS đến khái niệm bản quyền phần mềm bằng một vài câu hỏi, chẳng hạn:

- Nếu em vẽ một bức tranh, không được sự đồng ý của em thì một bạn khác có được tự tiện lấy bức tranh đó để sử dụng (ví dụ đem triển lãm) hay không?
- Tại sao các ca sĩ trình diễn một bài hát của một nhạc sĩ nào đó thì phải được phép của nhạc sĩ đó hoặc được sự đồng ý của người đại diện cho nhạc sĩ đó?

Chú ý giải thích cho HS một cách đơn giản về khái niệm bản quyền phần mềm:

- Phần mềm cũng là một loại tài sản trí tuệ của một cá nhân hay một tổ chức (tức là có chủ sở hữu).
- Nếu tác giả (chủ sở hữu) cho phép dùng thì đó là phần mềm có bản quyền, muốn sử dụng phần mềm đó chúng ta phải được phép (tức là chúng ta phải có bản quyền)
- Nhiều phần mềm, để có bản quyền thì chúng ta phải trả phí.

Hoạt động

Mục đích của hoạt động là để giúp các em có nhận thức: không được vi phạm bản quyền phần mềm và bản chất của việc vi phạm này là đánh cắp sản phẩm trí tuệ. Cần giải thích từ “bẻ khoá” một cách đơn giản cho HS: mỗi phần mềm có bản quyền có thể cài một “khoá” (ví dụ một mã số) mà người có bản quyền (biết mã số này) mới khởi động được phần mềm để dùng. Tuy nhiên có những người tìm cách tác động vào phần mềm vô hiệu mã số nói trên để dùng mà không trả tiền theo quy định. Hành vi như thế gọi là “bẻ khoá” phần mềm.

Cần HS phát biểu, giải thích với từng câu, vì sao câu đó sai (hay đúng). Có 2 câu đúng: câu b) và câu c).

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Cần HS đồng ý với câu b) và câu d).

Câu a (Phần mềm rất dễ sao chép được từ Internet, do vậy không cần phải mua): Với những phần mềm phải trả phí thì việc sao chép không trả phí là vi phạm bản quyền.

Câu c (Khi mình không tự làm ra phần mềm thì có thể sử dụng phần mềm không cần xin phép): Có những phần mềm phải có bản quyền mới được sử dụng, nếu không em sẽ phạm luật xâm phạm quyền tác giả (vi phạm bản quyền phần mềm).

Vận dụng

GV có thể gợi ý để HS dùng máy tìm kiếm với một vài từ khoá như:

- Giá hệ điều hành Windows 10.
- Giá Microsoft Office 2016.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

Chủ đề E gồm 12 bài học tách thành hai chủ đề E1, E2 và lựa chọn một trong hai chủ đề Lựa chọn 1, Lựa chọn 2. Chủ đề E1 gồm 3 bài học, chủ đề E2 gồm 7 bài học và mỗi chủ đề lựa chọn gồm 2 bài học.

CHỦ ĐỀ E1. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

MỤC TIÊU

- ✓ 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.
- ✓ 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.
- ✓ Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E1

Phần mềm trình chiếu lớp 4 được chia thành 3 bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học.

Bài học thứ nhất giúp HS kích hoạt được phần mềm trình chiếu PowerPoint bằng bảng chọn Start, tạo được tệp trình chiếu đơn giản có bố cục khác nhau và có ảnh.

Bài học thứ hai giúp HS tạo được tệp trình chiếu đơn giản với nội dung có chữ hoa, chữ thường, công cụ gạch đầu dòng. Sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh Font

để định dạng kiểu, màu, kích thước chữ cho nội dung là văn bản trên trang chiếu.

Bài học thứ ba tạo cơ hội cho HS sử dụng hiệu ứng chuyển trang chiếu, làm cho trang chiếu sinh động hơn. Ngoài ra, HS còn biết cách lưu tệp trình chiếu vào đúng thư mục.

Chú ý: Tùy theo điều kiện cụ thể của trường, của lớp mình, nếu GV có thể bố trí được các giờ học của chủ đề này trên phòng máy tính thì sẽ hấp dẫn và hiệu quả hơn đối với HS.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài lí thuyết gồm: phấn, bảng, máy tính GV, máy chiếu, phong chiếu (hoặc ti vi màn hình lớn hay màn hình tương tác thông minh) và bài giảng điện tử.

Phương tiện và thiết bị dạy học tối thiểu cho các bài thực hành gồm: các phương tiện và thiết bị của dạy học lí thuyết, ngoài ra còn có: các học liệu cho bài thực hành và các máy tính dành cho HS sao cho đảm bảo có ít nhất một máy tính cho ba HS thực hành.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Khi đánh giá thường xuyên, nên đối chiếu với YCCĐ của chủ đề. Cần bám sát định hướng mới về kiểm tra đánh giá, đó là kết hợp hài hoà giữa nhận xét của GV và điểm số (Theo Thông tư của Bộ năm 2020).

Mỗi hoạt động trong các bài học đều ẩn chứa gợi ý cho GV cách tổ chức đánh giá thường xuyên. Căn cứ vào nội dung của từng hoạt động, ta có thể lựa chọn một trong các cách tổ chức đánh giá phù hợp. Dưới đây là một số cách tổ chức đánh giá.

Làm việc chung với cả lớp

Ví dụ, xét Hoạt động 2 của Bài 1. Bố cục của trang chiếu.

Khi một HS xung phong hoặc được gọi trả lời, các HS khác được chỉ định nhận xét câu trả lời của bạn và có thể đưa ra nhiều phương án trả lời khác nhau.

Làm việc theo cặp hoặc nhóm

Ví dụ, xét Hoạt động 1 của Bài 2. Định dạng văn bản trên trang chiếu. GV tổ chức HS theo từng cặp hoặc từng nhóm (mỗi nhóm có thể là một bàn hoặc một cặp cùng làm trên một máy tính trong phòng thực hành):

– Nếu học trên phòng lý thuyết, GV có thể thực hiện chậm các thao tác trên máy, yêu cầu HS quan sát, ghi vào vở cách tạo bài trình chiếu và đổi chéo cho bạn trong cặp đánh giá đúng hoặc sai.

– Nếu học trên phòng thực hành, GV có thể tổ chức cho một HS thực hiện thao tác, một HS nhận xét và đổi ngược lại.

BÀI 3. HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG CHIẾU

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀYCCĐ

Lớp 4 yêu cầu HS cần lưu được tệp sản phẩm vào đúng thư mục, do đó quy trình lưu có phần lựa chọn đường dẫn tới thư mục chứa tệp cần lưu.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

GV chuẩn bị sẵn một bài trình chiếu, trên trang chiếu có sử dụng hiệu ứng chuyển trang phù hợp, ví dụ như bài trình chiếu về một câu chuyện cổ tích mà HS đã biết, hoặc bài trình chiếu giới thiệu các bức tranh trong môn Mỹ thuật. GV cần lựa chọn hiệu ứng chuyển trang sao cho phù hợp với nội dung, để HS thấy sự sinh động, hấp dẫn của trang chiếu khi sử dụng hiệu ứng.

1. Hiệu ứng chuyển trang chiếu

Hoạt động 1

Trước khi thực hiện Hoạt động 1, GV làm mẫu các thao tác để chọn hiệu ứng chuyển trang cho trang chiếu. Sau đó, HS tự khám phá để phát hiện thao tác xóa/bỏ

hiệu ứng chuyển trang. Bên cạnh đó, GV nhấn mạnh việc sử dụng hiệu ứng phù hợp với nội dung.

2. Lưu bài trình chiếu

Hoạt động 2

GV chú ý HS không nên lưu tất cả các tệp vào chung một thư mục, bởi như vậy rất khó tìm kiếm các tệp khi cần sử dụng. HS nên lưu các tệp vào các thư mục tương ứng, sao cho khoa học và dễ tìm kiếm.

Ví dụ: Em nên tạo một thư mục Bài trình chiếu và lưu các bài trình chiếu đúng vào trong thư mục này. Trong nội dung này, GV hướng dẫn HS việc chọn đường dẫn tới thư mục chứa tệp cần lưu.

GV có thể chuẩn bị sẵn một số thư mục trong ổ đĩa D:, E:,... (ngoài ổ đĩa C:) để HS thực hành lưu sản phẩm vào những thư mục này, không nên để HS lưu vào các thư mục trên ổ đĩa C:.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Bài 1. Đáp án: B.

Bài 2. Nếu trên máy HS không có ổ đĩa D: thì có thể thực hiện tạo thư mục Học tập trên các ổ đĩa khác (lưu ý, không nên lưu trên ổ đĩa C:). Sau đó, thực hiện thao tác sau:

1. Tạo thư mục trên ổ đĩa D:

Bước 1. Nháy chuột phải, nháy chuột trái chọn New, tiếp tục nháy chuột trái chọn Folder.

Bước 2. Đặt tên cho thư mục là Học tập.

2. Lưu tệp vào đúng thư mục.

Bước 1. Nháy chuột chọn Save (trên bảng chọn File)

Bước 2. Nháy chuột chọn Browse.

Bước 3. Nháy chuột chọn ổ đĩa D: và chọn thư mục Học tập

Bước 4. Đặt tên cho tệp trình chiếu.

Bước 5. Chọn Save.

Vận dụng

Bài này GV có thể cho HS thực hiện ở trên lớp nếu có thời gian hoặc để đến giờ thực hành. Nếu không thực hiện ngay thao tác, GV có thể cho HS ghi lại các bước để tạo bài trình chiếu này. Lưu ý về phần hình ảnh và thư mục để lưu tệp, GV có thể hỗ trợ HS tìm và lưu các hình ảnh cần thiết cho bài trình chiếu hoặc gợi ý HS sử dụng thư mục hình ảnh GV đã chuẩn bị sẵn. GV nhấn mạnh HS cần lưu bài trình chiếu vào đúng thư mục Học tập đã tạo ở hoạt động Khởi động.

CHỦ ĐỀ E2. TẬP SOẠN THẢO VĂN BẢN

MỤC TIÊU

- ✓ 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.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ E2

Chủ đề E2 có thời lượng 7 tiết, gồm 7 bài học, đánh số từ 1 đến 7. Mỗi bài dạy trong 1 tiết. Lớp 4 là lớp đầu tiên học về Soạn thảo văn bản. Tuy nhiên một số chức năng của phần mềm Word giống với chức năng của phần mềm trình chiếu các em đã được học ở lớp 3 và ở chủ đề E1 trước đó của lớp 4: kích hoạt phần mềm, tạo tệp mới, mở tệp và lưu tệp, gõ văn bản, gõ chữ hoa. Do đó, GV có thể khuyến khích HS liên hệ để thực hiện tương tự.

Dưới đây là một số lưu ý về YCCĐ về chủ đề Soạn thảo văn bản ở lớp 4:

- Lớp 4 dừng ở mức “Tập soạn thảo văn bản”. HS bước đầu biết gõ được văn bản bằng tiếng Việt có dấu, do đó không yêu cầu HS soạn thảo nhanh hoặc thành thạo, cũng không nên yêu cầu HS gõ các văn bản dài, có lẽ chỉ khoảng 4, 5 dòng văn bản.

- HS bước đầu chèn được hình ảnh vào văn bản và điều chỉnh được hình ảnh ở vị trí tương đối hợp lý so với văn bản. Để thực hiện điều này, HS thực hiện được thao tác thay đổi kích thước và di chuyển ảnh. Mặc dù hạn chế việc cung cấp các lệnh phức tạp để định vị hình ảnh được chèn vào văn bản, nhưng để thuận lợi cho việc chọn vị trí di chuyển ảnh, nên hướng dẫn HS thực hiện được lệnh WrapText \ Square.

- HS cần phân biệt được 3 trường hợp lưu tệp: *Lưu tệp lần đầu*, cần đặt tên tệp (sử dụng lệnh File \ Save hoặc File \ Save As); *Lưu trong lúc soạn thảo* hoặc lưu tệp lần cuối để ghi lại các chỉnh sửa mới nhất, trước đó tệp đã được đặt tên (sử dụng lệnh File \ Save); *Lưu với tên tệp mới*, tức là lưu văn bản sang một tệp mới với tên khác (sử dụng lệnh File \ Save As). Như vậy, thao tác quản lý tệp văn bản được cung cấp đầy đủ ở lớp 4. HS thực hiện được các thao tác: tạo tệp mới, mở tệp đã có và lưu tệp với 3 trường hợp đã nêu.

- HS biết được khối văn bản là một phần văn bản và thực hiện được các thao tác cơ bản đối với khối văn bản: chọn, xóa, sao chép, di chuyển.

SGK giới thiệu cách thực hiện các thao tác theo cách chuẩn mực, tức là sử dụng các lệnh trên bảng chọn và dải lệnh. GV có thể giới thiệu thêm cho HS các cách khác (nếu thuận lợi), ví dụ: dùng phím tắt, dùng bảng chọn ngữ cảnh khi nhấp nút chuột phải.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

GV cần chuẩn bị các tệp văn bản minh họa các sản phẩm của các hoạt động học trong các bài học và các bài thực hành.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá thường xuyên sử dụng chủ yếu phương pháp quan sát và công cụ đánh giá là sản phẩm của các hoạt động học, trong đó chủ yếu là các tệp văn bản được tạo theo yêu cầu của bài học. Sản phẩm của các hoạt động học có thể là kết quả đạt được ở trò chơi, tinh thần thái độ của HS tham gia các hoạt động học tập. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 6. CÁC THAO TÁC CƠ BẢN VỚI KHỐI VĂN BẢN

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Khối văn bản là một phần văn bản giữa hai vị trí bất kì trong văn bản. *Đoạn văn bản* là một số dòng văn bản giữa hai kí tự ngắt dòng (kí tự Enter) (hoặc trước kí tự ngắt dòng nếu đó là đoạn đầu trang, hoặc sau khi tự ngắt dòng nếu đó là đoạn cuối trang).

Như vậy đoạn văn bản là một trường hợp riêng của khối văn bản. Các thao tác cơ bản đối với khối văn bản: chọn, xóa, sao chép, di chuyển cũng áp dụng được cho đoạn văn bản. Riêng thao tác “chọn”, đoạn văn bản có thêm cách chọn riêng: kéo thả chuột trên lề trái của các dòng trong đoạn để chọn đoạn văn bản. Trong một số trường hợp, đoạn văn bản được chọn một cách rất đơn giản, đó là đặt con trỏ vào vị trí bất kì của đoạn đó.

Khối văn bản được giới thiệu ở lớp 4. Đoạn văn bản được giới thiệu ở lớp 3. Mục tiêu của việc sử dụng các thao tác đối với khối văn bản là để sửa văn bản.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Khởi động

Mục tiêu của hoạt động khởi động là gợi động cơ, làm cho HS có nhu cầu di chuyển các câu văn sao cho chúng được sắp xếp hợp lí. Từ đó dẫn dắt HS các thao tác làm việc với khối văn bản để sửa văn bản. Ở đây, mỗi phần văn bản thể hiện từng câu văn là một khối văn bản.

Về mặt tổ chức dạy học, GV nên làm việc chung với cả lớp, khuyến khích HS xung phong trả lời câu hỏi.

1. Chọn và xóa một khối văn bản

Hoạt động 1

Mục tiêu của hoạt động 1 là giúp HS thực hiện được thao tác chọn khối văn bản để xóa thay vì phải bấm phím Delete (hoặc Backspace) nhiều lần để xóa.

Về mặt tổ chức dạy học, GV giới thiệu khái niệm khối văn bản (là một phần văn bản giữa hai vị trí bất kì trong văn bản) rồi minh họa cho HS hai cách chọn khối văn bản trước khi bấm phím Delete để xóa nó: chọn bằng chuột và chọn bằng bàn phím. Sau đó, GV tổ chức cho HS (cá nhân hoặc nhóm) thực hiện lại hai thao tác: chọn và xóa khối văn bản để sửa lại văn bản đã cho.

Hoạt động 2

Mục tiêu của hoạt động 2 là giúp HS nhớ lại và phát biểu cách chọn và cách xóa khối văn bản vừa được học.

GV nên làm việc chung với cả lớp, khuyến khích HS xung phong trả lời câu hỏi.

2. Di chuyển và sao chép một khối văn bản

Hoạt động 3

Mục tiêu của hoạt động này là giúp HS thực hiện được cách di chuyển và sao chép khối văn bản để thực hiện sửa văn bản một cách nhanh chóng.

GV có thể tổ chức dạy học theo các bước sau:

- GV giới thiệu nhóm lệnh Cut, Copy, Paste trên dải lệnh Home, cho HS quan sát để ghi nhớ biểu tượng lệnh
- Minh họa 4 bước để di chuyển khối văn bản.
- Minh họa 4 bước để sao chép văn bản
- Tổ chức cho HS thực hành (cá nhân hoặc nhóm) thực hiện yêu cầu của hoạt động 3.
- Nhận xét kết quả thực hiện của HS.

GV nên đặt câu hỏi khuyến khích HS so sánh hoặc phân biệt hai thao tác di chuyển và sao chép khối văn bản.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Soạn thảo câu thơ thứ nhất. Chọn khối văn bản là câu thơ này rồi chọn lệnh Copy. Sau đó thực hiện 3 lần các thao tác: xuống dòng và chọn lệnh Paste. Ở dòng thứ tư, xóa “nhi đồng” và thay bằng “Việt Nam”

Để xóa câu đầu tiên của bài hát, chọn khối văn bản là câu thơ này rồi nhấn phím Delete.

Vận dụng

- Di chuyển câu thơ đầu xuống dưới câu thơ thứ hai: Chọn câu thơ đầu rồi chọn lệnh Cut; Câu thơ thứ hai bây giờ trở thành câu thơ đầu, đặt con trỏ vào cuối câu thơ này và nhấn Enter để ngắt xuống dòng, thực hiện lệnh Paste để dán câu thơ đầu (vừa cắt) vào dòng này.
- Di chuyển câu thơ thứ ba xuống dưới câu thơ thứ tư tương tự.

LỰA CHỌN 1. SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU LỊCH SỬ, VĂN HOÁ

MỤC TIÊU

- ✓ 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.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ LỰA CHỌN 1

Chủ đề Lựa chọn 1 gồm có hai bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học. Bài học thứ nhất giúp HS tìm hiểu lịch sử Việt Nam qua trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia. Bài học thứ hai giúp HS nhận thức được nhờ sử dụng phần mềm, CT máy tính giúp em biết thêm nhiều thông tin thú vị về các nước, các châu lục trên thế giới.

Chú ý: Vì chủ đề này là sử dụng máy tính để xem video, thao tác trên trang web do đó cả hai bài học GV nên dạy trên phòng thực hành.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Với chủ đề này, GV cần có máy tính kết nối mạng để thao tác trực tiếp trên trang web.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Khi đánh giá thường xuyên, nên đối chiếu với YCCĐ của chủ đề. Cần bám sát định hướng mới về kiểm tra đánh giá, đó là kết hợp hài hoà giữa nhận xét của GV và điểm số (Theo Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT).

Mỗi hoạt động trong các bài học đều ẩn chứa gợi ý cho GV cách tổ chức đánh giá thường xuyên. Căn cứ vào nội dung của từng hoạt động, ta có thể lựa chọn một trong các cách tổ chức đánh giá phù hợp. Dưới đây là một số cách tổ chức đánh giá.

Làm việc chung với cả lớp

Ví dụ, xét Hoạt động 2 của Bài 1. Máy tính giúp em tìm hiểu lịch sử Việt Nam.

Làm việc theo cặp hoặc nhóm

Ví dụ, xét Hoạt động 2 của Bài 2. Máy tính giúp em tìm hiểu về các châu lục. GV tổ chức HS theo từng cặp cho HS quan sát và cùng ghi lại những câu trả lời cho câu hỏi ở hoạt động. Trong quá trình HS thực hiện hoạt động, GV có thể quan sát và đánh giá phẩm chất, thái độ của HS. Hoặc GV có thể cho hai HS trong cặp làm việc độc lập và so sánh, đánh giá chéo kết quả của nhau.

Tạo hoạt động mới

Ví dụ, xét trò chơi: Đi tìm hiện vật lịch sử của Bài 1. Máy tính giúp em tìm hiểu lịch sử Việt Nam. Thay vì chơi nêu tên hiện vật, GV có thể tổ chức thành cuộc thi với các câu hỏi trắc nghiệm hay câu hỏi trả lời nhanh. Mỗi câu trả lời đúng sẽ được 10 điểm. Nhóm nào có số điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng. Qua hoạt động này, GV có thể đánh giá được mức độ khám phá và tìm hiểu kiến thức mới của HS trong lớp.

Tuy nhiên, GV cũng cần giới hạn nội dung câu hỏi trong các nội dung HS tập trung tìm hiểu.

BÀI 1. MÁY TÍNH GIÚP EM TÌM HIỂU LỊCH SỬ VIỆT NAM

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Đối với YCCĐ: “HS kể lại được những điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện”, GV chú ý không nhầm lẫn với việc học lịch sử.

Mục tiêu của Bài 1 giúp HS nhận thấy và nêu được một số ví dụ về việc sử dụng phần mềm máy tính, video hoặc các công cụ đa phương tiện khác như hình ảnh, audio sẽ làm HS thấy học lịch sử được trực quan, sinh động hơn.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Hoạt động

GV nêu tình huống, HS có thể trả lời một vài phương án như:

1. Quay video;
2. Xem ảnh 3D.

1. Xem trang web về lịch sử Việt Nam

Hoạt động 1

Thầy, cô giáo hướng dẫn HS truy cập trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia: <http://baotanglichsu.vn/vi> theo hướng dẫn như trong SGK.

Tại giao diện của trang web, thầy, cô hướng dẫn HS khám phá hình thức Tham quan 3D và các chủ đề cụ thể như: Việt Nam thời Tiền Sử; Văn hoá Đông Sơn; Triều Ngô – Đinh – Tiền Lê – Lý, Trần; Óc Eo – Phù Nam.

2. Một số chức năng tương tác

Hoạt động 2

Sau khi chọn hình thức Tham quan 3D, GV hướng dẫn HS chọn chủ đề minh hoạ là Văn hoá Đông Sơn. Trên màn hình của trang web lúc này hiển thị một số chức năng tương tác, ví dụ như: sử dụng các mũi tên để di chuyển trên màn hình, tra cứu các thông tin liên quan hoặc tương tác với nhà sử học,...

GV thao tác hướng dẫn để giải thích về các chức năng hoặc GV cũng có thể cho HS tự khám phá còn GV là người quan sát, theo dõi và trợ giúp cho HS.

Sau khi HS khám phá trên trang web, thầy, cô giáo có thể tổ chức cho HS thi kể về những điều mà các em đã tìm hiểu được. thầy, cô giáo cũng có thể tổ chức dưới dạng trò chơi, ví dụ: Trò chơi “Đi tìm hiện vật lịch sử”, như sau:

GV cho HS tìm hiểu một số hiện vật (trong Tra cứu thông tin) của Triều Ngô

– Đinh – Tiền Lê, Lý, Trần sau đó tổ chức HS ngồi thành nhóm. Các nhóm đặt tên nhóm, ổn định chỗ ngồi và cùng nhớ tên các hiện vật lịch sử mà thầy, cô giáo đã cho quan sát hoặc các em tự quan sát.

GV chọn ra một số hiện vật tiêu biểu, nhóm nào trả lời đúng và nhiều nhất tên hiện vật mà GV đưa ra sẽ dành chiến thắng.

Trong quá trình chơi, HS có thể tự mở lại các hiện vật để quan sát trên trang web.

Gợi ý: Ngoài ra, thầy, cô giáo có thể tổ chức thành một số trò chơi khác như “Ai nhanh nhất”, “Trò chơi ô chữ”, “Trò chơi ghép hình”,... để các HS có thể kể tên, nêu được một số thông tin mà các em đã học được sau khi sử dụng trang web để học lịch sử.

C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

Trong hoạt động này HS được tự do khám phá và tìm hiểu về lịch sử nhờ trang web của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia. GV yêu cầu HS ghi lại những thông tin mà HS đã tìm hiểu được vào vở và trao đổi, chia sẻ thông tin với bạn của mình.

Vận dụng

Trên trang web Bảo tàng Lịch sử Quốc gia, trong mục Nghiên cứu/Kiến thức Lịch sử - Văn hoá, có các thông tin lịch sử của đất nước Việt Nam, ví dụ như: thông tin lịch sử về cầu Long Biên, Tết Trung thu (còn gọi là Lễ hội Rồng và Trăng),...

Bài này GV có thể cho HS thực hiện ở trên lớp nếu có thời gian hoặc để đến giờ thực hành.

LỰA CHỌN 2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN GỠ BÀN PHÍM

MỤC TIÊU

- ✓ 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.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ LỰA CHỌN 2

Chủ đề Lựa chọn E2 gồm có 2 bài học, mỗi bài được thực hiện trong một tiết học.

Bài học thứ nhất giúp HS khám phá phần mềm RapidTyping, nhận thấy việc sử dụng phần mềm có thể giúp thực hiện luyện tập gõ các phím đúng cách.

Bài học thứ hai giúp HS sử dụng được phần mềm RapidTyping để luyện tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất, như gõ phím Shift.

Chú ý: Vì chủ đề này là sử dụng phần mềm, do đó cả hai bài học GV nên dạy trên phòng thực hành.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Chủ đề này GV cần cài đặt sẵn phần mềm RapidTyping, tải tại đây:

<https://rapidtyping.com/best-typing-tutors/rapidtyping.html>.

Ngoài ra, GV có thể tìm cho HS bất kì phần mềm, trang web hay trò chơi nào để HS nhận thấy có rất nhiều công cụ giúp các em luyện gõ phím. Một số trang web

GV có thể tham khảo như:

– <https://www.typingclub.com>

– <https://www.typing.com/student/lessons>

– <https://play.typeracer.com>

– <https://www.typesy.com>.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Khi đánh giá thường xuyên, nên đối chiếu với YCCĐ của chủ đề. Cần bám sát định hướng mới về kiểm tra đánh giá, đó là kết hợp hài hoà giữa nhận xét của GV và điểm số (Theo Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT).

Mỗi hoạt động trong các bài học đều ẩn chứa gợi ý cho GV cách tổ chức đánh giá thường xuyên. Căn cứ vào nội dung của từng hoạt động, ta có thể lựa chọn một trong các cách tổ chức đánh giá phù hợp. Với chủ đề này phù hợp nhất là cho HS tự đánh giá và đánh giá theo cặp. GV có thể cho HS tự đánh giá thông qua phiếu theo dõi kết quả về tốc độ, độ chính xác sau mỗi bài luyện gõ.

BÀI 1. EM TÌM HIỂU PHẦN MỀM LUYỆN GÕ BÀN PHÍM

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Ở hai bài của Chủ đề A2, HS đã sử dụng phần mềm RapidTyping, tuy nhiên HS mới chọn bài theo chỉ định sẵn của GV. Ở chủ đề lựa chọn này, GV cần làm rõ cho HS biết cách sử dụng phần mềm, để từ đó tự chọn các bài mà các em cần luyện tập sao cho phù hợp với trình độ của

bản thân. Từ đó làm cơ sở cho các em tự học, tự luyện tập để hoàn thiện kỹ năng gõ phím đúng cách, nhanh và chính xác.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Khởi động

GV gọi lại kiến thức cũ, để HS nhắc lại và nhận ra các bài học đã luyện tập với phần mềm RapidTyping. Dựa trên các câu trả lời, GV giới thiệu khái quát về giao diện phần mềm.

1. Hướng dẫn sử dụng phần mềm RapidTyping

GV tổ chức hoạt động cho HS tự khám phá phần mềm theo gợi ý trong SGK hoặc làm mẫu cho HS quan sát. GV có thể chia nhóm HS với những trình độ khác nhau để các em hỗ trợ nhau cùng học.

Từ đó, GV khái quát các vùng trên màn hình phần mềm: thanh công cụ, vùng hiển thị các kí tự, vùng bàn phím tô màu gợi ý cách đặt các ngón tay đúng khi gõ các phím.

GV giới thiệu 5 khoá học tương ứng với 5 mức từ dễ đến khó EN 1. Introduction tới EN 5. Testing. Với khoá luyện gõ VI – Tiếng Việt đối với HS lớp 4 chưa cần giới thiệu.

Hoạt động

Trong lúc gõ luyện gõ, trên màn hình hiển thị những chữ gõ đúng màu xanh, chữ gõ sai màu đỏ. HS cần gõ đúng mới được tiếp tục gõ tiếp.

2. Theo dõi kết quả luyện tập

GV thao tác mẫu và hướng dẫn HS lựa chọn lệnh Thống kê kết quả và quan sát kết quả sau mỗi lần luyện tập của mình. Từ kết quả này, HS có thể biết được tốc độ gõ và độ chính xác sau mỗi lần luyện tập của mình và cố gắng phát huy hoặc cải thiện kết quả này trong các lần luyện tập tiếp theo.

Luyện tập

GV có thể linh hoạt cho HS chọn các khoá học, bài học phù hợp với trình độ của HS.

Vận dụng

GV có thể tổ chức cho HS làm việc theo cặp đôi hoặc đưa sẵn một số tình huống khác để HS biết cách chọn khoá học có mức độ phù hợp.

CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

MỤC TIÊU

- ✓ Nhận ra được CT máy tính qua các trò chơi.
- ✓ Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng CT máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.

-  Tự thiết lập và tạo được CT đơn giản, ví dụ điều khiển một nhân vật chuyển động trên màn hình.

1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ F

Chủ đề F có thời lượng 7 tiết gồm 7 bài học, mỗi bài phù hợp dạy trong 1 tiết. Chủ đề F dạy HS khám phá CT máy tính bằng các trò chơi, hoạt hình đơn giản trong Scratch. Scratch là ngôn ngữ được nhiều HS trên khắp thế giới sử dụng.

Môi trường lập trình Scratch cho phép HS tạo ra các CT đơn giản như các trò chơi, hoạt hình,... Trong Chủ đề F, đầu tiên HS sẽ học sử dụng môi trường lập trình Scratch và các lệnh đơn giản. HS sẽ được giải thích cách các CT được tạo ra. Ví dụ như CT cần có các ảnh phong nền và các nhân vật, cần lập trình điều khiển nhân vật di chuyển, thay đổi màu sắc, hay hiển thị bóng nói,...

Cuối cùng, HS được dạy để tự lập trình làm ra các CT đơn giản.

Để đáp ứng mục tiêu cần đạt của Chủ đề F, một số lệnh cơ bản trong các nhóm lệnh đã được giới thiệu. Các lệnh và nhóm lệnh còn lại sẽ được giảng dạy trong các năm học tiếp theo.

2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC

Phương tiện, thiết bị dạy học là máy tính để bàn hoặc máy tính xách tay, máy chiếu dành cho GV. Đối với HS, cần máy tính để các em thực hành.

GV cần cài sẵn phần mềm Scratch phiên bản 3, GV cần chuẩn bị sẵn các CT Scratch giới thiệu ở các bài học số 3, 4, 5 và 6. Ngoài ra, để bài HS động hơn, GV có thể chuẩn bị một số CT Scratch minh họa với các kiến thức phù hợp với CT.

3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

Đánh giá kết quả học tập thông qua câu trả lời của HS, qua điền phiếu học tập, kết quả thực hiện các thao tác trên máy tính, sản phẩm (các CT tạo được), tinh thần thái độ của HS tham gia các hoạt động học tập. Có thể ghi nhận đánh giá vào hồ sơ học tập.

BÀI 5. TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ NHÂN VẬT CHUYỂN ĐỘNG

A. GIẢI THÍCH CÁC KHÁI NIỆM KHÓ VÀ LƯU Ý VỀ YCCĐ

Các nhân vật trong CT có thể có nhiều cách chuyển động khác nhau. HS tìm hiểu một số lệnh của nhóm lệnh Chuyển động và có thể lập trình điều khiển nhân vật chuyển động sử dụng các lệnh này.

B. GỢI Ý VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC, HỌC TẬP

Khởi động

Câu hỏi của hoạt động khởi động nhằm gợi mở cho HS thấy nhân vật trong các CT có nhiều chuyển động khác nhau: đi thẳng, xoay tròn, bay,...

GV có thể chuẩn bị sẵn các CT minh họa với nhân vật hoạt động theo nhiều kiểu khác nhau để chiếu cho HS.

1. Nhóm lệnh Chuyển động

Hoạt động 1

Mục tiêu của mục này là để HS thấy có nhiều lệnh điều khiển nhân vật chuyển động theo các cách khác nhau: đi thẳng, xoay tròn, xuất hiện ở một vị trí, di chuyển từ từ tới một vị trí khác.

GV chạy thử từng lệnh trong hoạt động để HS quan sát kết quả nhân vật chuyển động trên sân khấu. Sau đó, GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi trong Hoạt động.

2. Tạo CT Khám phá đại dương

Hoạt động 2

Mục tiêu của mục này là HS thực hành các lệnh trong nhóm lệnh Chuyển động. Đồng thời, HS ôn tập lại cách tạo CT có ảnh phong nền ở Bài 3, nhiều nhân vật ở Bài 4.

GV cần chuẩn bị sẵn CT Khám phá đại dương. GV chạy CT cho HS quan sát và giải thích yêu cầu của CT. GV yêu cầu HS phân tích hoạt động của nhân vật và cùng đưa ra kịch bản.

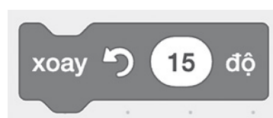
Cuối cùng, GV yêu cầu HS thực hiện thêm nhân vật và lập trình theo hướng dẫn.

Lưu ý: GV có thể cho HS chọn nhân vật, ảnh phong nền, cách chuyển động theo ý muốn.

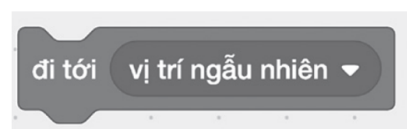
C. HƯỚNG DẪN GIẢI BÀI TẬP, TRẢ LỜI CÂU HỎI TRONG SGK

Luyện tập

a)

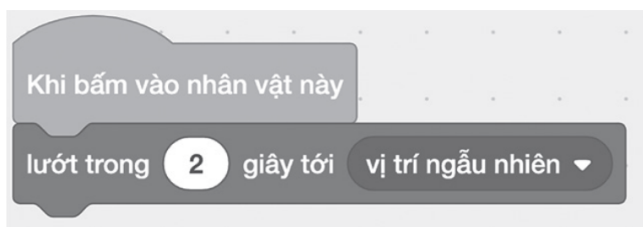


b)



Vận dụng

Thêm nhân vật Quả bóng, lập trình cho nhân vật như sau:



Phần thứ ba

XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP CỦA HỌC SINH TRONG MÔN TIN HỌC LỚP 4

I. XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Kế hoạch bài dạy (KHBD) môn Tin học ở cấp tiểu học nói chung, của lớp 4 nói riêng được thực hiện theo khung kế hoạch bài học nêu tại Phụ lục 3 kèm theo Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07/6/2021 của Bộ GDĐT.

1. HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY

KHBD (trước đây gọi là giáo án) bao gồm các hoạt động của HS và GV trong quá trình dạy học một bài học (tiết học/bài học/chủ đề) nhằm giúp HS được đạt được YCCĐ. KHBD được GV thực hiện chủ động, linh hoạt phù hợp với đối tượng HS, điều kiện tổ chức dạy học, bảo đảm các YCCĐ của CT đối với môn học, hoạt động giáo dục để đạt hiệu quả cao nhất; được điều chỉnh, bổ sung thường xuyên cho phù hợp với đối tượng HS và điều kiện tổ chức dạy học.

GV căn cứ vào YCCĐ được quy định trong CT môn học, hoạt động giáo dục; kế hoạch giáo dục của nhà trường; kế hoạch dạy học các môn học, hoạt động giáo dục; SGK, thiết bị dạy học để xây dựng kế hoạch bài dạy gồm: YCCĐ, đồ dùng dạy học cần chuẩn bị, hoạt động dạy học chủ yếu, điều chỉnh sau bài dạy, cụ thể như sau:

a) *YCCĐ của bài học*: Trên cơ sở YCCĐ của mạch nội dung được quy định trong CT môn học, hoạt động giáo dục, GV chủ động sử dụng SGK, thiết bị dạy học, học liệu để xác định YCCĐ của bài học phù hợp với đối tượng HS, đặc điểm nhà trường, địa phương. YCCĐ của bài học cần xác định rõ: HS 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.

b) *Đồ dùng dạy học*: Các đồ dùng cần chuẩn bị để tổ chức dạy học bài học.

c) *Hoạt động dạy học chủ yếu*: GV chủ động tổ chức hoạt động dạy học linh hoạt, sáng tạo, đa dạng theo tính chất bài học (bài kiến thức mới; thực hành, ôn tập), đặc điểm môn học, hoạt động giáo dục và phù hợp đối tượng HS.

- *Hoạt động học tập của HS*: bao gồm hoạt động mở đầu (khởi động, kết nối); hình thành kiến thức mới (trải nghiệm, khám phá; phân tích, hình thành kiến thức mới); hoạt động luyện tập, thực hành và hoạt động vận dụng, ứng dụng những điều đã học để phát hiện và giải quyết những vấn đề trong đời sống thực tế. Các hoạt động học tập (kể cả hoạt động tự nhận xét hay nhận xét sản phẩm học tập của bạn hay nhóm bạn) của HS, tùy theo mục đích, tính chất của mỗi hoạt động, được tổ chức làm việc cá nhân, theo nhóm hoặc cả lớp; đảm bảo mỗi HS được tạo điều kiện để tự mình thực hiện nhiệm vụ học tập hay trải nghiệm thực tế.

- *Hoạt động của GV*: tổ chức, hướng dẫn, hỗ trợ hoạt động học cho HS, tạo môi trường học tập thân thiện và những tình huống có vấn đề để khuyến khích HS tích cực tham gia vào các hoạt động học tập, tự nhận xét hay nhận xét sản phẩm học tập của bạn hay nhóm bạn, tự

phát hiện năng lực, nguyện vọng của bản thân, rèn luyện thói quen và khả năng tự học, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kỹ năng đã tích lũy được để phát triển; thực hiện nhận xét, đánh giá trong quá trình tổ chức dạy học để hướng dẫn, hỗ trợ hoạt động học tập, điều chỉnh các hoạt động dạy học, đảm bảo sự tiến bộ của từng HS và nâng cao chất lượng giáo dục.

d) Điều chỉnh sau bài dạy: GV ghi những điểm cần rút kinh nghiệm sau khi thực hiện kế hoạch bài dạy để hoàn thiện phương án dạy học cho các bài học sau: Nội dung còn bất cập, còn gặp khó khăn trong quá trình thực hiện tổ chức dạy học; nội dung tâm đắc tổ chức dạy học hiệu quả để trao đổi thảo luận khi tham gia sinh hoạt chuyên môn.

GV thực hiện lưu trữ kế hoạch bài dạy theo hình thức phù hợp, khoa học và báo cáo tổ trưởng chuyên môn, hiệu trưởng nhà trường khi có yêu cầu; có thể sử dụng kế hoạch bài dạy xây dựng từ năm học trước để thực hiện bổ sung, điều chỉnh nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức, để tổ chức dạy học hiệu quả. Tổ trưởng chuyên môn quản lý kế hoạch bài dạy theo nguyên tắc giảm nhẹ áp lực hành chính; đảm bảo hình thức khoa học, thuận lợi, hiệu quả, tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý trên cơ sở đánh giá đúng thực chất và tôn trọng, động viên tinh thần đổi mới, sáng tạo của GV.

Khi tổ chức hoạt động dạy học (thực hiện Kế hoạch bài dạy), GV cần chú ý một số nội dung sau:

a) Chuyển giao nhiệm vụ học tập: nhiệm vụ học tập rõ ràng và phù hợp với khả năng của HS, thể hiện ở việc nêu vấn đề, hướng dẫn cách thực hiện và yêu cầu về sản phẩm mà HS phải hoàn thành khi thực hiện nhiệm vụ; hình thức giao nhiệm vụ sinh động, hấp dẫn, kích thích được hứng thú học tập của HS; đảm bảo cho tất cả HS tiếp nhận và sẵn sàng thực hiện nhiệm vụ.

b) Tổ chức cho HS thực hiện nhiệm vụ học tập: khuyến khích HS hợp tác, giúp đỡ nhau khi thực hiện nhiệm vụ học tập; phát hiện kịp thời những khó khăn của HS và có biện pháp hỗ trợ kịp thời, phù hợp, hiệu quả; không “bỏ quên” HS nào.

c) Tổ chức cho HS trình bày kết quả và thảo luận: hình thức trình bày kết quả thực hiện nhiệm vụ phù hợp với nội dung học tập và kỹ thuật dạy học tích cực được sử dụng; khuyến khích cho HS trao đổi, thảo luận với nhau về nội dung học tập; xử lý những tình huống sư phạm nảy sinh một cách hợp lý.

d) Nhận xét, đánh giá thực hiện nhiệm vụ học tập: nhận xét về quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập của HS; phân tích, nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ và những ý kiến trao đổi, thảo luận của HS nhằm giúp HS có hứng thú, niềm tin trong học tập, cải thiện được kết quả học tập; chính xác hóa các kiến thức mà HS đã học được thông qua hoạt động.

Trong quá trình thực hiện, GV tham khảo khung kế hoạch bài dạy trong phần B dưới đây để xây dựng kế hoạch bài dạy phù hợp với tình hình thực tế, đặc trưng môn học, hoạt động giáo dục, thuận lợi trong quá trình thực hiện, đảm bảo khoa học, linh hoạt và hiệu quả.

2. 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. YCCĐ: Nêu cụ thể HS 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 HS hoạt động nhằm đạt YCCĐ 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).

3. KẾ HOẠCH BÀI DẠY MINH HOẠ

3.1. MINH HOẠ KẾ HOẠCH BÀI DẠY THỨ NHẤT

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC.

Lựa chọn 1: SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN

ĐỂ TÌM HIỂU LỊCH SỬ, VĂN HOÁ

BÀI 2. MÁY TÍNH GIÚP EM TÌM HIỂU VỀ CÁC QUỐC GIA

A. YCCĐ

- Sử dụng được công cụ đa phương tiện trên máy tính để tìm hiểu về các quốc gia trên thế giới
- Kể lại được những điều mới mà em đã tìm hiểu được về các quốc gia qua Google Earth.

1. Về năng lực

Năng lực chung

- *Năng lực giao tiếp và hợp tác:* Trao đổi, thảo luận trong nhóm để tìm hiểu về các quốc gia trên thế giới nhờ sử dụng công cụ đa phương tiện
- *Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:* Vận dụng được đa hướng tiện trong việc khám phá thế giới, kể lại những điều mới mẻ đã tìm hiểu được.

Năng lực Tin học

- *Năng lực NLc*: Nhận biết và nêu được nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc, tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn.
- *Năng lực NLe*: Sử dụng được các công cụ kỹ thuật số thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân.

2. Về phẩm chất

- *Chăm chỉ*: hăng hái, tích cực thực hiện nhiệm vụ học tập trong sử dụng đa phương tiện để tìm hiểu về các quốc gia trên thế giới.
- *Trách nhiệm*: hoàn thành đầy đủ các nhiệm vụ học tập trong sử dụng đa phương tiện để tìm hiểu về các quốc gia trên thế giới, giúp đỡ bạn cùng nhóm để hoàn thành tốt nhiệm vụ của nhóm.

B. Đồ dùng dạy học

- SGK, máy tính, quả địa cầu; máy chiếu; slide bài dạy; classPoint hoặc Padlet.

C. Các hoạt động dạy học chủ yếu

1. Hoạt động 1: Mở đầu (dẫn dắt vào nội dung bài học) (5 phút)

a) Mục tiêu

- Tạo tâm thế vào bài học mới cho HS, gọi mở về bài học.

a) Nội dung và sản phẩm

- *Kiến thức*: Sự hỗ trợ của các công cụ đa phương tiện trên máy tính giúp chúng ta tìm hiểu về văn hoá, địa lí một cách trực quan, sinh động.
- *Yêu cầu*: Hãy tìm vị trí đất nước Singapore trên quả địa cầu. Hãy so sánh với cách tìm ở trên máy tính và cho biết cách nào hiệu quả hơn
- *Sản phẩm*: Câu trả lời của HS cho các câu hỏi trên đây.

b) Tổ chức hoạt động

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

- GV nêu yêu cầu của hoạt động và gọi 01 HS lên thực hiện nhiệm vụ.
- GV yêu cầu HS trong vòng 30s, HS tìm vị trí đất nước Singapore trên quả địa cầu. Cùng lúc đó, GV sử dụng Google Earth để tìm ra vị trí của Singapore.
- GV đặt một số câu hỏi định hướng cho HS: Các em hãy so sánh cách bạn tìm đất nước Singapre trên quả địa cầu với cách thầy/cô sử dụng máy tính, cách nào nhanh và hiệu quả hơn?

❖ Thực hiện nhiệm vụ

- HS làm việc cá nhân hoặc thảo luận với bạn để tìm câu trả lời.

❖ Báo cáo thảo luận

- GV gọi đại diện HS trả lời câu hỏi.

❖ *Kết luận nhận định*

- GV nhận xét, đánh giá quá trình hoạt động và câu trả lời HS.
- GV gợi mở vào nội dung bài học.

2. Hoạt động 2. Hình thành kiến thức mới

Hoạt động 2.1. Khám phá Google Earth (7 phút)

a) Mục tiêu

- HS sử dụng được một số chức năng của Google Earth.

a) Nội dung và sản phẩm

- *Kiến thức:* Một số chức năng chính của Google Earth như: tìm kiếm, di chuyển đến một vị trí, chế độ xem trực tiếp, ...
- *Yêu cầu:* Hãy quan sát *Hình 1* (SGK – trang 50) và thực hiện Hoạt động 1, sau đó hoàn thành Bài 1 trong phiếu học tập (phụ lục).
- *Sản phẩm:* Câu trả lời của HS cho bài 1, trên phiếu học tập.

b) Tổ chức hoạt động

	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Trước HĐ (chuyển giao nhiệm vụ)	GV thực hiện các công việc sau: – Gửi link trang web của Google Earth tới máy của HS (https://earth.google.com/web/). – Nêu yêu cầu (GV có thể in phiếu học tập, hoặc upload phiếu lên padlet, hoặc gửi qua máy cho HS). – Giao nhiệm vụ HS làm theo cặp đôi.	
Trong HĐ (Thực hiện nhiệm vụ)	– Khuyến khích HS thực hiện yêu cầu hoạt động. – Giúp đỡ các nhóm HS gặp khó khăn trong quá trình thực hiện yêu cầu.	– Quan sát <i>Hình 1</i> trong SGK và hoàn thiện phiếu học tập. – Làm việc theo cặp đôi và thực hiện yêu cầu.
Sau HĐ (Báo cáo, thảo luận và Kết luận nhận định)	– Nhận xét quá trình hoạt động của HS. – Nêu đáp án của phiếu học tập số 1 và chốt kiến thức mục 1.	– Quan sát và lắng nghe nhận xét của GV.

Hoạt động 2.2. Tìm hiểu về các quốc gia trên thế giới (13 phút)

a) Mục tiêu

- HS sử dụng được Google Earth để khám phá một số thông tin về Việt Nam.

b) Nội dung và sản phẩm

- *Kiến thức:* Chức năng tìm kiếm, xem trực tiếp của Google Earth.
- *Yêu cầu:* Hãy thực hiện yêu cầu của Hoạt động 2, SGK trang 51
- *Sản phẩm:* Câu trả lời của HS cho Hoạt động 2, trên phiếu học tập.

c) Tổ chức hoạt động

	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Trước HĐ (<i>chuyển giao nhiệm vụ</i>)	GV thực hiện các công việc sau: nêu yêu cầu của hoạt động; Sử dụng Google Earch mẫu cho HS xem; Tổ chức cho HS hoạt động theo nhóm	
Trong HĐ (<i>Thực hiện nhiệm vụ</i>)	- Khuyến khích HS thực hiện yêu cầu hoạt động. - Giúp đỡ các nhóm HS gặp khó khăn.	- Thực hiện hoạt động 2. - Trao đổi, thảo luận nhóm để thực hiện yêu cầu của hoạt động.
Sau HĐ (<i>Báo cáo, thảo luận và Kết luận nhận định</i>)	- Nhận xét quá trình hoạt động của HS. - GV chốt kiến thức.	- Đại diện lên trình bày những thông tin mà nhóm đã tìm hiểu được. - Các nhóm khác nhận xét, bổ sung.

Hoạt động 3. Luyện tập (7 phút)

a) Mục tiêu

- HS được củng cố lại những kiến thức, kỹ năng đã học.

a) Nội dung và sản phẩm

- Yêu cầu:** Hãy làm Bài tập Luyện tập (SGK, trang 51), từ đó cho biết thông tin về các nước mà em đã tìm hiểu được.
- Sản phẩm:** Phát biểu của HS về thông tin của các nước HS tìm hiểu được.

b) Tổ chức hoạt động

Tiến trình hoạt động	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Trước HĐ (<i>chuyển giao nhiệm vụ</i>)	GV thực hiện các công việc sau: - Đưa ra yêu cầu đã nêu ở nội dung hoạt động. - HS làm việc cá nhân. HS lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ	
Trong HĐ (<i>Thực hiện nhiệm vụ</i>)	Quan sát HS và khuyến khích HS thực hiện yêu cầu hoạt động.	Thực hiện theo yêu cầu.
Sau HĐ (<i>Báo cáo, thảo luận và Kết luận nhận định</i>)	GV đọc đại diện một số thông tin thú vị mà HS tìm hiểu được.	Đại diện HS nêu thông tin mình tìm hiểu được

3. Hoạt động 4. Vận dụng (3 phút)

a) Mục tiêu

- HS kể lại được những điều mới mà em đã tìm hiểu được về các quốc gia qua Google Earth.

b) Nội dung và sản phẩm

- *Yêu cầu:* Bài tập Vận dụng (SGK, trang 51)
- *Sản phẩm:* Kết quả tìm hiểu của HS sau khi làm bài tập vận dụng.

c) Tổ chức hoạt động

❖ *Chuyển giao nhiệm vụ*

- GV có thể sử dụng một số thông tin mà HS đã tìm hiểu được ở hoạt động Luyện tập và tổ chức dưới dạng trò chơi để cả lớp cùng tham gia hoặc giao thành hoạt động về nhà.

❖ *Thực hiện nhiệm vụ*

- HS tham gia theo cá nhân.

D. Điều chỉnh sau bài dạy: Không

E. Phụ lục

PHIẾU HỌC TẬP

Bài 1: Em hãy ghép nối chức năng và ý nghĩa của các chức năng chính trên Google Earth:

Chức năng	Ý nghĩa
1. Tìm kiếm	a. Tới một địa điểm bất kì trên thế giới.
2. Di chuyển đến một vị trí	b. Tìm địa điểm, vị trí mình mong muốn.
3. Kiểu bản đồ	c. Đo khoảng cách giữa các vị trí và diện tích của một khu vực.
4. Đo khoảng cách và diện tích	d. Hiển thị thông tin trên biểu đồ: biên giới, tuyến đường, ...
5. Chế độ xem trực tiếp trên đường phố	e. Vị trí hiện tại của em trên bản đồ
6. Vị trí của em trên bản đồ	f. Xem toàn cảnh 360°

Bài 2 (Hoạt động 2, trang 51, SGK): Em hãy thực hiện theo các hướng dẫn sau:

Bước 1. Nháy chuột vào nút tìm kiếm và gõ từ khoá “**Việt Nam**” vào ô tìm kiếm rồi ấn **Enter**.

Bước 2. Nháy chọn **Thông tin khác**, trên màn hình sẽ hiện ra một số thông tin về Việt Nam. Với kết quả tìm kiếm đưa ra, em hãy tìm thông tin để trả lời các câu hỏi sau:

- Tổng dân số của đất nước Việt Nam tính đến năm 2020 là bao nhiêu?
- Việt Nam có những địa điểm thu hút du lịch nổi tiếng nào?

Chú thích: Đối với phiếu học tập, GV có thể sử dụng một số hình thức sau sao cho phù hợp: in phiếu học tập; upload phiếu lên Padlet; sử dụng Classpoint; gửi qua máy cho HS.

3.2. MINH HOẠ KẾ HOẠCH BÀI DẠY THỨ 2

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

C1. BƯỚC ĐẦU TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

BÀI 2. EM TẬP TÌM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. YCCĐ

- Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự giúp đỡ của GV và phụ huynh.
- Bước đầu làm quen với tìm kiếm hình ảnh.

Bài học góp phần hình thành và phát triển cho HS những năng lực và phẩm chất với các biểu hiện sau:

1. Về năng lực

Năng lực Tin học

Năng lực NLc: Nhận biết và nêu được nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc, tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn.

Năng lực chung

Năng lực giao tiếp và hợp tác: Hiểu được nhiệm vụ của nhóm và trách nhiệm, hoạt động của bản thân trong nhóm sau khi được phân công. Trao đổi, giúp đỡ nhau trong học tập; cùng bạn hoàn thành nhiệm vụ học tập theo sự hướng dẫn của GV.

2. Về phẩm chất

- *Chăm chỉ:* hoàn thành nhiệm vụ học tập. Có ý thức tìm hiểu, vận dụng những kiến thức được học ở trường vào đời sống hằng ngày.

B. Đồ dùng dạy học

- Kế hoạch bài dạy.
- Máy tính, máy chiếu.
- Slide bài dạy.
- SGK.

C. Các hoạt động dạy học chủ yếu

1. Hoạt động 1: Mở đầu (dẫn dắt vào nội dung bài học) (5 phút)

b) Mục tiêu

- Tạo tâm thế vào bài học mới cho HS.
- củng cố lại thao tác sử dụng máy tìm kiếm.

c) Nội dung và sản phẩm

- **Kiến thức:** Quy trình tìm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm.
- **Yêu cầu:** Hãy trả lời câu hỏi trong hoạt động Khởi động (SGK, trang 18).
- **Sản phẩm:** Câu trả lời cho câu hỏi đã nêu

d) Tổ chức hoạt động

❖ **Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV nêu yêu cầu hoạt động
- GV có thể dùng các miếng bìa đánh số hoặc chiếu trên slide thao tác các bước.
- HS lắng nghe để hiểu nhiệm vụ.

❖ **Thực hiện nhiệm vụ**

HS làm việc cá nhân hoặc thảo luận với bạn để tìm câu trả lời.

❖ **Báo cáo thảo luận**

GV gọi đại diện HS trả lời câu hỏi.

❖ **Kết luận nhận định**

- GV nhận xét, nêu đáp án đúng: 4 – 3 – 1 – 2.
- GV gợi mở vào nội dung bài học.

2. Hoạt động 2. Hình thành kiến thức mới

Hoạt động 2.1. Tìm kiếm thông tin (12 phút)

b) Mục tiêu

- HS xác định được từ khoá và sử dụng được máy tìm kiếm để tìm thông tin.

c) Nội dung và sản phẩm

- **Yêu cầu:** Yêu cầu trong hoạt động 1 và hoạt động 2, SGK, trang 18.
- **Sản phẩm:** Thông tin HS tìm được nhờ máy tìm kiếm.

d) Tổ chức hoạt động

	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Trước HĐ (chuyển giao nhiệm vụ)	– GV nêu yêu cầu hoạt động và tổ chức cho HS làm việc theo cặp đôi, đọc hoạt động 1. – Sau khi đã thực hiện xong hoạt động 1, tiến hành thực hiện hoạt động số 2.	HS lắng nghe để hiểu nhiệm vụ.
Trong HĐ (Thực hiện nhiệm vụ)	– GV có thể nêu một số câu hỏi định hướng trong lúc HS thực hiện nhiệm vụ:	– Quan sát Bảng 1 trong SGK và sử dụng từ khoá đã xác

	+ Từ khoá tìm kiếm nào thể hiện sát với thông tin cần tìm? + Thông tin mà em tìm được bằng máy tìm kiếm có thể là các dạng nào (chữ, ảnh, video)? - Giúp đỡ các nhóm HS gặp khó khăn trong quá trình thực hiện yêu cầu.	định trong hoạt động 1 để thực hiện hoạt động 2. - HS làm việc theo cặp đôi, hỗ trợ nhau để thực hiện yêu cầu.
Sau HĐ (<i>Báo cáo, thảo luận và Kết luận nhận định</i>)	- Nhận xét quá trình hoạt động của HS. - GV nêu đáp án của hoạt động 1: (A, 1); (B; 4); (C, 5). - GV chốt kiến thức: <i>Khi sử dụng máy tìm kiếm, từ khoá tìm kiếm cần ngắn gọn và chứa đầy đủ thông tin cần tìm. Thông tin em tìm được bằng máy tìm kiếm có thể ở các dạng chữ, ảnh, video.</i>	Quan sát và lắng nghe nhận xét của GV.

Hoạt động 2.2. Tìm kiếm hình ảnh (8 phút)

a) Mục tiêu

- HS tìm được thông tin dưới dạng hình ảnh.

b) Nội dung và sản phẩm

- *Yêu cầu:* Hãy thực hiện yêu cầu trong hoạt động 3, SGK trang 19.
- *Sản phẩm:* Hình ảnh mà HS tìm kiếm được.

c) Tổ chức hoạt động

	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Trước HĐ (<i>chuyển giao nhiệm vụ</i>)	GV nêu yêu cầu của hoạt động và làm việc chung với cả lớp.	HS lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ
Trong HĐ (<i>Thực hiện nhiệm vụ</i>)	GV làm mẫu tuần tự từng bước để HS quan sát hoặc cho HS thao tác mẫu cho HS quan sát và GV thuyết minh.	HS thực hiện cá nhân hoặc theo đôi, theo dõi GV làm mẫu và thực hiện lại các bước.
Sau HĐ (<i>Báo cáo, thảo luận và Kết luận nhận định</i>)	- Nhận xét quá trình hoạt động của HS. - GV chốt kiến thức và lưu ý cho HS: Để tìm kiếm hình ảnh, sau khi nhập từ khoá, em nhấp chuột chọn “Hình ảnh”. Muốn quay về chế độ tìm kiếm với kết quả đa dạng (không chỉ là	Quan sát và lắng nghe nhận xét của GV.

	hình ảnh) thì cần chọn lại mục “ Tất cả ”.	
--	---	--

Hoạt động 3. Luyện tập (5 phút)

b) Mục tiêu

- HS được củng cố lại những kiến thức, kỹ năng đã học.

c) Nội dung và sản phẩm

- *Yêu cầu:* Hãy làm Bài tập Luyện tập (SGK, Trang 19).
- *Sản phẩm:* Thông tin mà HS tìm được về người máy Grace.

d) Tổ chức hoạt động

	Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Trước HD (<i>chuyển giao nhiệm vụ</i>)	GV nêu yêu cầu của hoạt động luyện tập và làm việc chung với cả lớp.	HS làm việc cá nhân, lắng nghe và quan sát GV hướng dẫn để hiểu nhiệm vụ.
Trong HD (<i>Thực hiện nhiệm vụ</i>)	Quan sát HS và khuyến khích HS thực hiện yêu cầu hoạt động.	Thực hiện theo yêu cầu.
Sau HD (<i>Báo cáo, thảo luận và Kết luận nhận định</i>)	GV chiếu một số thông tin, hình ảnh mà HS tìm hiểu được về người máy Grace.	Đại diện HS nêu thông tin mình tìm hiểu được.

3. Hoạt động 4. Vận dụng (5 phút)

a) Mục tiêu

- HS tìm kiếm được thông tin để giải ô chữ.

b) Nội dung và sản phẩm

- *Yêu cầu:* Hãy làm Bài tập Vận dụng (SGK, trang 19).
- *Sản phẩm:* Ô chữ hoàn thiện của HS sau khi làm bài tập vận dụng.

c) Tổ chức hoạt động

❖ Chuyển giao nhiệm vụ

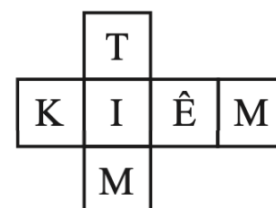
- GV nêu yêu cầu của hoạt động vận dụng
- GV tổ chức cho HS làm bài tập vận dụng dưới dạng chơi trò chơi để cả lớp cùng tham gia hoặc giao thành hoạt động về nhà cho HS.

❖ Thực hiện nhiệm vụ

- HS tham gia thực hiện theo nhóm.

❖ Kết luận nhận định

- GV nhận xét, nêu đáp án đúng để HS so sánh câu trả lời của mình.



II. ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP CỦA HS TRONG MÔN TIN HỌC LỚP 4

Đánh giá kết quả giáo dục của HS tiểu học thực hiện theo Quy định đánh giá HS tiểu học ban hành tại Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT ngày 04/9/2020 của Bộ trưởng Bộ GDĐT.

1. QUY ĐỊNH VỀ ĐÁNH GIÁ HS TIỂU HỌC

1.1. Khái niệm cơ bản

1. *Đánh giá* HS tiểu học là quá trình thu thập, xử lý thông tin thông qua các hoạt động quan sát, theo dõi, trao đổi, kiểm tra, nhận xét quá trình học tập, rèn luyện của HS; tư vấn, hướng dẫn, động viên HS; diễn giải thông tin định tính hoặc định lượng về kết quả học tập, rèn luyện, sự hình thành và phát triển một số phẩm chất, năng lực của HS tiểu học.

2. *Đánh giá thường xuyên* là hoạt động đánh giá diễn ra trong tiến trình thực hiện hoạt động dạy học theo YCCĐ và biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học, hoạt động giáo dục và một số biểu hiện phẩm chất, năng lực của HS. Đánh giá thường xuyên cung cấp thông tin phản hồi cho GV và HS, để kịp thời điều chỉnh quá trình dạy học, hỗ trợ, thúc đẩy sự tiến bộ của HS theo mục tiêu giáo dục tiểu học.

3. *Đánh giá định kỳ* là đánh giá kết quả giáo dục HS sau một giai đoạn học tập, rèn luyện, nhằm xác định mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập, rèn luyện của HS theo YCCĐ và biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học, hoạt động giáo dục được quy định trong CT giáo dục phổ thông cấp tiểu học và sự hình thành, phát triển phẩm chất, năng lực HS.

4. *Tổng hợp đánh giá kết quả giáo dục* là việc tổng hợp và ghi kết quả đánh giá giáo dục của HS vào Bảng tổng hợp kết quả đánh giá giáo dục của lớp và Học bạ vào các thời điểm theo quy định.

1.2. Mục đích đánh giá

Mục đích đánh giá là cung cấp thông tin chính xác, kịp thời, xác định được thành tích học tập, rèn luyện theo mức độ đáp ứng YCCĐ của CT giáo dục phổ thông cấp tiểu học và sự tiến bộ của HS để hướng dẫn hoạt động học tập, điều chỉnh các hoạt động dạy học nhằm nâng cao chất lượng giáo dục, cụ thể như sau:

1. Giúp GV điều chỉnh, đổi mới hình thức tổ chức, phương pháp giáo dục trong quá trình dạy học, giáo dục; kịp thời phát hiện những cố gắng, tiến bộ của HS nhằm động viên, khích lệ và phát hiện những khó khăn chưa thể tự vượt qua của HS để hướng dẫn, giúp đỡ nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả hoạt động học tập, rèn luyện của HS; góp phần thực hiện mục tiêu giáo dục tiểu học.

2. Giúp HS có khả năng tự nhận xét, tham gia nhận xét; tự học, tự điều chỉnh cách học; giao tiếp, hợp tác; có hứng thú học tập và rèn luyện để tiến bộ.

3. Giúp cha mẹ HS hoặc người giám hộ (sau đây gọi chung là cha mẹ HS) tham gia đánh giá quá trình và kết quả học tập, rèn luyện, quá trình hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực của HS; tích cực hợp tác với nhà trường trong các hoạt động giáo dục HS.

4. Giúp cán bộ quản lý giáo dục các cấp kịp thời chỉ đạo các hoạt động giáo dục, đổi mới phương pháp dạy học, phương pháp đánh giá nhằm đạt hiệu quả giáo dục.

5. Giúp các tổ chức xã hội nắm thông tin chính xác, khách quan, phát huy nguồn lực xã hội tham gia đầu tư phát triển giáo dục.

1.3. Yêu cầu đánh giá

1. Đánh giá HS thông qua đánh giá mức độ đáp ứng YCCĐ và biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học, hoạt động giáo dục và những biểu hiện phẩm chất, năng lực của HS theo yêu cầu của CT giáo dục phổ thông cấp tiểu học.

2. Đánh giá thường xuyên bằng nhận xét, đánh giá định kỳ bằng điểm số kết hợp với nhận xét; kết hợp đánh giá của GV, HS, cha mẹ HS, trong đó đánh giá của GV là quan trọng nhất.

3. Đánh giá sự tiến bộ và vì sự tiến bộ của HS; coi trọng việc động viên, khuyến khích sự cố gắng trong học tập, rèn luyện của HS; giúp HS phát huy nhiều nhất khả năng, năng lực; đảm bảo kịp thời, công bằng, khách quan; không so sánh HS này với HS khác, không tạo áp lực cho HS, GV và cha mẹ HS.

2. TỔ CHỨC ĐÁNH GIÁ

2.1. Nội dung đánh giá

a) Đánh giá quá trình học tập, sự tiến bộ và kết quả học tập của HS đáp ứng YCCĐ và biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học, hoạt động giáo dục theo CT giáo dục phổ thông cấp tiểu học.

b) Đánh giá sự hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực của HS thông qua những phẩm chất chủ yếu và những năng lực cốt lõi như sau:

- Những phẩm chất chủ yếu: yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm.

- Những năng lực cốt lõi:

+ Những năng lực chung: tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo;

+ Những năng lực đặc thù: ngôn ngữ, tính toán, khoa học, công nghệ, tin học, thẩm mỹ, thể chất.

2.2. Phương pháp đánh giá

Một số phương pháp đánh giá thường được sử dụng trong quá trình đánh giá HS gồm:

a) Phương pháp quan sát: GV theo dõi, lắng nghe HS trong quá trình giảng dạy trên lớp, sử dụng phiếu quan sát, bảng kiểm tra, nhật ký ghi chép lại các biểu hiện của HS để sử dụng làm minh chứng đánh giá quá trình học tập, rèn luyện của HS.

b) Phương pháp đánh giá qua hồ sơ học tập, các sản phẩm, hoạt động của HS: GV đưa ra các nhận xét, đánh giá về các sản phẩm, kết quả hoạt động của HS, từ đó đánh giá HS theo từng nội dung đánh giá có liên quan.

c) Phương pháp vấn đáp: GV trao đổi với HS 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: GV sử dụng các bài kiểm tra gồm các câu hỏi, bài tập được thiết kế theo mức độ, YCCĐ của CT, 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.

2.3. Đánh giá thường xuyên

1. Đánh giá thường xuyên về nội dung học tập các môn học, hoạt động giáo dục

a) GV sử dụng linh hoạt, phù hợp các phương pháp đánh giá, nhưng chủ yếu thông qua lời nói chỉ ra cho HS biết được chỗ đúng, chưa đúng và cách sửa chữa; viết nhận xét vào vở hoặc sản phẩm học tập của HS khi cần thiết, có biện pháp cụ thể giúp đỡ kịp thời.

b) HS 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 HS trao đổi với GV về các nhận xét, đánh giá HS bằng các hình thức phù hợp và phối hợp với GV động viên, giúp đỡ HS học tập, rèn luyện.

2. Đánh giá thường xuyên về sự hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực

a) GV sử dụng linh hoạt, phù hợp các phương pháp đánh giá; căn cứ vào những biểu hiện về nhận thức, hành vi, thái độ của HS; đối chiếu với YCCĐ của từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi theo CT giáo dục phổ thông cấp tiểu học để nhận xét và có biện pháp giúp đỡ kịp thời.

b) HS được tự nhận xét và được tham gia nhận xét bạn, nhóm bạn về những biểu hiện của từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi để hoàn thiện bản thân.

c) Cha mẹ HS trao đổi, phối hợp với GV động viên, giúp đỡ HS rèn luyện và phát triển từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi.

2.4. Đánh giá định kỳ

1. Đánh giá định kỳ về nội dung học tập các môn học, hoạt động giáo dục

a) Vào giữa học kỳ I, cuối học kỳ I, giữa học kỳ II và cuối năm học, GV dạy môn học căn cứ vào quá trình đánh giá thường xuyên và YCCĐ, biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của từng môn học, hoạt động giáo dục để đánh giá HS đối với từng môn học, hoạt động giáo dục theo các mức sau:

- Hoàn thành tốt: thực hiện tốt các yêu cầu học tập và thường xuyên có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học hoặc hoạt động giáo dục;

- **Hoàn thành:** thực hiện được các yêu cầu học tập và có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học hoặc hoạt động giáo dục;

- **Chưa hoàn thành:** chưa thực hiện được một số yêu cầu học tập hoặc chưa có biểu hiện cụ thể về các thành phần năng lực của môn học hoặc hoạt động giáo dục.

b) Vào **cuối học kỳ I và cuối năm học**, đối với các môn học bắt buộc, trong đó có môn Tin học, có bài kiểm tra định kỳ;

c) **Đề kiểm tra định kỳ** phù hợp với YCCĐ 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 lý trong học tập và cuộc sống.

d) Bài kiểm tra được GV sửa lỗi, nhận xét, **cho điểm theo thang điểm 10, không cho điểm thập phân** và được trả lại cho HS. Điểm của bài kiểm tra định kỳ không dùng để so sánh HS này với HS khác. Nếu kết quả bài kiểm tra cuối học kỳ I và cuối năm học bất thường so với đánh giá thường xuyên, GV đề xuất với nhà trường có thể cho HS làm bài kiểm tra khác để đánh giá đúng kết quả học tập của HS.

2. Đánh giá định kỳ về sự hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực

Vào giữa học kỳ I, cuối học kỳ I, giữa học kỳ II và cuối năm học, GV chủ nhiệm phối hợp với các GV dạy cùng lớp, thông qua các nhận xét, các biểu hiện trong quá trình đánh giá thường xuyên về sự hình thành và phát triển từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi của mỗi HS, đánh giá theo các mức sau:

a) Tốt: Đáp ứng tốt yêu cầu giáo dục, biểu hiện rõ và thường xuyên.

b) Đạt: Đáp ứng được yêu cầu giáo dục, biểu hiện nhưng chưa thường xuyên.

c) Cần cố gắng: Chưa đáp ứng được đầy đủ yêu cầu giáo dục, biểu hiện chưa rõ.

2.5. Tổng hợp đánh giá kết quả giáo dục

1. Vào giữa học kỳ I, cuối học kỳ I, giữa học kỳ II và cuối năm học:

a) GV dạy môn học căn cứ vào quá trình đánh giá thường xuyên và các mức đạt được từ đánh giá định kỳ về môn học, hoạt động giáo dục để tổng hợp và ghi kết quả đánh giá giáo dục của từng HS vào **Bảng tổng hợp kết quả đánh giá** giáo dục của lớp.

b) GV chủ nhiệm căn cứ vào kết quả đánh giá thường xuyên và các mức đạt được từ đánh giá định kỳ về từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi của mỗi HS để tổng hợp và ghi kết quả đánh giá giáo dục của HS vào Bảng tổng hợp kết quả đánh giá giáo dục của lớp.

2. *Cuối năm học*, căn cứ vào quá trình tổng hợp kết quả đánh giá về học tập từng môn học, hoạt động giáo dục và từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi, GV chủ nhiệm thực hiện:

a) *Đánh giá kết quả giáo dục HS theo bốn mức:*

- **Hoàn thành xuất sắc:** Những HS có kết quả đánh giá các môn học, hoạt động giáo dục đạt mức Hoàn thành tốt; các phẩm chất, năng lực đạt mức Tốt; bài kiểm tra định kỳ cuối năm học của các môn học đạt 9 điểm trở lên;

- **Hoàn thành tốt:** Những HS chưa đạt mức Hoàn thành xuất sắc, nhưng có kết quả đánh giá các môn học, hoạt động giáo dục đạt mức Hoàn thành tốt; các phẩm chất, năng lực đạt mức Tốt; bài kiểm tra định kỳ cuối năm học các môn học đạt 7 điểm trở lên;

- **Hoàn thành:** Những HS chưa đạt mức Hoàn thành xuất sắc và Hoàn thành tốt, nhưng có kết quả đánh giá các môn học, hoạt động giáo dục đạt mức Hoàn thành tốt hoặc Hoàn thành; các phẩm chất, năng lực đạt mức Tốt hoặc Đạt; bài kiểm tra định kỳ cuối năm học các môn học đạt 5 điểm trở lên;

- **Chưa hoàn thành:** Những HS không thuộc các đối tượng trên.

b) *Ghi nhận xét, kết quả tổng hợp đánh giá giáo dục và các thành tích của HS được khen thưởng trong năm học vào Học bạ.*

3. HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ MÔN TIN HỌC LỚP 4

3.1. Cấu trúc của ma trận đề kiểm tra định kì

Bản chất của ma trận đề là một rubric đánh giá (bảng đánh giá theo tiêu chí), đó là một bảng hai chiều, trong đó:

- Các hàng biểu thị các tiêu chí cần đánh giá, ví dụ: các đơn vị kiến thức, các hành vi, thường chọn là các đơn vị kiến thức.
- Các cột biểu thị các mức đạt được đối với từng tiêu chí, ví dụ: các mức nhận thức.
- Các ô biểu thị tiêu chí chất lượng hành vi (ví dụ: chuẩn kiến thức, YCCĐ, biểu hiện của phẩm chất, năng lực) cho từng tiêu chí và đối với từng mức độ.

Đối với bậc tiểu học, các hàng của ma trận đề biểu thị các chủ đề, bài học; các cột biểu thị 3 mức đánh giá (được quy định bởi Điều 7, mục 1.c, thông tư 27):

- **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 lý trong học tập và cuộc sống.

Nếu so sánh với thang đo Bloom, có thể xem các mức tương đương với các cấp độ nhận thức hoặc cấp độ tư duy của Bloom. Mức 1 tương đương với mức “Nhận biết”; Mức 2 tương

đương với mức “Thông hiểu”, nhưng với biểu hiện: kết nối, sắp xếp được một số kiến thức đã học để **giải quyết vấn đề tương tự** thì Mức 2 chạm gianh giới của “Vận dụng thấp”. Mức 3 tương đương với mức “Vận dụng cao” với biểu hiện: **giải quyết một số vấn đề mới** hoặc đưa ra những phản hồi hợp lý trong học tập và cuộc sống.

Các câu hỏi của ma trận đề có thể chỉ gồm trắc nghiệm (TN) hoặc tự luận (TL) hoặc kết hợp cả hai. Các câu hỏi dù ở dạng nào đều nhằm kiểm tra HS có đạt được hay không YCCĐ được qui định trong CT.

Với các nhận xét trên, ma trận đề ở Tiểu học có hai dạng sau đây:

a) Ma trận đề có một loại câu hỏi (TN hoặc TL)

Bảng 1. Khung ma trận đề kiểm tra định kì (mẫu 1)

Nội dung	Mức 1	Mức 2	Mức 3	Cộng
Chủ đề 1	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 3	
Số câu	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...
Số điểm	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...
				Tỉ lệ (%): ...
Chủ đề 2	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 3	
Số câu	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...
Số điểm	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...
				Tỉ lệ (%): ...
....				
Tổng số câu	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...
Tổng số điểm	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...
Tỷ lệ (%)	(%)...	(%)...	(%)...	Tỷ lệ (%)...

b) Ma trận đề kết hợp hai loại câu hỏi (TN và TL)

Bảng 2. Khung ma trận đề kiểm tra định kì (mẫu 2)

Nội dung	Mức 1		Mức 2		Mức 3		Cộng
	TN	TL	TN	TL	TN	TL	
Chủ đề 1	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 3	YCCĐ mức 3	
Số câu	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...
Số điểm	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...
							Tỉ lệ (%): ...
Chủ đề 2	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 3	YCCĐ mức 3	

Số câu Số điểm	Số câu: ... Số điểm: ...	Số câu: ... Số điểm: ...	Số câu: ... Số điểm: ...	Số câu: ... Số điểm: ...	Số câu: ... Số điểm: ...	Số câu: ... Số điểm: ...	Số câu: ... Số điểm: ... Tỉ lệ (%): ...
....							
Tổng số câu Tổng số điểm Tỷ lệ (%)	Số câu: ... Số điểm: ... (%)...	Số câu: ... Số điểm: ... (%)...	Số câu: ... Số điểm: ... (%)...	Số câu: ... Số điểm: ... (%)...	Số câu: ... Số điểm: ... (%)...	Số câu: ... Số điểm: ... (%)...	Số câu: ... Số điểm: ... Tỷ lệ (%)...

3.2. Các bước cơ bản thiết kế ma trận và đề kiểm tra định kì

Có những quan điểm khác nhau về các bước thiết kế ma trận đề kiểm tra định kì, dưới đây là một cách thực hiện qui trình thiết kế ma trận đề và đề kiểm tra định kì.

Bước 1. Xác định tên các chủ đề (chủ đề con/nội dung, bài học) cần kiểm tra;

Bước 2. Viết mô tả YCCĐ đối với từng mức đánh giá, ở đây là 3 mức;

Bước 3. Quyết định phân phối tỉ lệ % điểm cho mỗi chủ đề (nội dung, bài học);

Bước 4. Quyết định phân phối tỉ lệ % điểm cho mỗi mức đánh giá.

Bước 5. Quyết định điểm và số câu hỏi sau khi đã xác định được các tỉ lệ % ở bước 3 và bước 4.

Bước 6. Tính tổng số điểm và tổng số câu hỏi cho từng cột và từng hàng

Bước 7. Đánh giá lại ma trận và chỉnh sửa nếu thấy cần thiết.

Bước 8. Ra đề kiểm tra theo ma trận đề đã xây dựng.

3.3. Khung ma trận đề kiểm tra định kì môn Tin học ở Tiểu học

Với môn Tin học, bài tập thực hành thường được thay cho câu hỏi tự luận. Bài tập thực hành có thể để ở một Mức 3 hoặc hai mức: Mức 2 (kết nối, sắp xếp được kiến thức để giải quyết vấn đề có nội dung tương tự) và Mức 3 (giải quyết một số vấn đề mới hoặc đưa ra những phản hồi hợp lý).

Các câu hỏi lí thuyết có thể để một Mức 1 hoặc hai mức: Mức 2 và Mức 1 (nhận biết, nhắc lại ; mô tả được ; áp dụng trực tiếp để giải quyết một số tình huống, vấn đề quen thuộc). Câu hỏi lí thuyết nên được thiết kế ở dạng câu hỏi trắc nghiệm để tránh cho HS tiểu học không phải viết nhiều.

Một số chủ đề chỉ nên kiểm tra lí thuyết, ví dụ chủ đề A, chủ đề D. Có những chủ đề chỉ nên kiểm tra thực hành, ví dụ chủ đề E. Có những chủ đề có thể kết hợp cả lí thuyết và thực hành, ví dụ chủ đề B, C và chủ đề F. Những nhận định này là đúng ở góc độ lí thuyết. Trong thực tế

thiết kế ma trận đề kiểm tra định kì, đề đơn giản, nên cân nhắc để chọn một chủ đề thực hành, các chủ đề còn lại hỏi lí thuyết bằng câu hỏi trắc nghiệm.

Từ những nhận xét trên, ma trận đề kiểm tra định kì môn Tin học ở Tiểu học thường sẽ như Mẫu 3 dưới đây. Trong ma trận, các câu hỏi thực hành sẽ ghi rõ là trong ngoặc đơn là thực hành, các câu hỏi còn lại mặc định là câu hỏi trắc nghiệm.

Bảng 3. Khung ma trận đề kiểm tra định kì môn Tin học (mẫu 3)

Nội dung	Mức 1 (TN)	Mức 2 (TN, TH)	Mức 3 (TN, TH)	Cộng
Chủ đề 1	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 3	Số câu: ...
Số câu	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số điểm: ...
Số điểm	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Tỉ lệ (%): ...
Chủ đề 2	YCCĐ mức 1	YCCĐ mức 2	YCCĐ mức 3	Số câu: ...
Số câu	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số điểm: ...
Số điểm	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Tỉ lệ (%): ...
....				
Tổng số câu	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...	Số câu: ...
Tổng số điểm	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...	Số điểm: ...
Tỷ lệ (%)	(%)...	(%)...	(%)...	Tỷ lệ (%)...

Lưu ý:

- Các câu hỏi *trắc nghiệm* trắc nghiệm khách quan có 4 lựa chọn, trong đó có duy nhất 1 lựa chọn đúng.
- Các *câu hỏi/bài tập thực hành thực hiện* kiểm tra, đánh giá ở phòng thực hành hành tùy thuộc vào điều kiện về phòng máy của từng trường (ưu tiên thực hành).
- Tỉ lệ điểm của tổng câu hỏi/bài tập phần thực hành chiếm 30% đến 40% tổng số điểm toàn bài kiểm tra. Nói cách khác, tỉ lệ điểm của tổng số câu hỏi trắc nghiệm khách quan là 60% đến 70%.
- Số điểm tính cho một câu trắc nghiệm là 0.5 điểm. Số điểm *bài tập thực hành* được quy định trong hướng dẫn chấm nhưng phải tương ứng với tỉ lệ điểm trong ma trận.

3.4. Minh họa ma trận đề và đề kiểm tra môn Tin học 4 học kì 1

a) Xây dựng ma trận đề

Với tổng quỹ thời gian 35 tiết dành cho Tiểu học, SGK Tin học 4, CD gồm 31 bài học, mỗi bài 1 tiết, sẽ có 31 tiết thực học và 4 tiết dành cho ôn tập và kiểm tra.

Với 31 bài học, học kì 1 có thể gồm 15 bài học, từ chủ đề A đến hết chủ đề E1, cụ thể như sau:

Các chủ đề (thời lượng)	Mức 1 (TN)	Mức 2 (TN)	Mức 3 (TN, TH)	Cộng
Chủ đề A1 Phần cứng và phần mềm (2 tiết)	Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.	Nêu 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.	Số câu: 3 Số điểm: 1.5 Tỉ lệ (%): 15
Số câu Số điểm	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	
Chủ đề A2 Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách (2 tiết)	Xác định được vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím số.	Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.	Thực hiện được thao tác gõ đúng cách. Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.	Số câu: 2+1 Số điểm: 1+0.5 Tỉ lệ (%): 15
Số câu Số điểm	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 (TH) Số điểm: 0.5	
Chủ đề B Thông tin trên trang web (2 tiết)	Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, 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.		Số câu: 2 Số điểm: 1 Tỉ lệ (%): 10
Số câu Số điểm	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 0 Số điểm: 0	

Chủ đề C1 Bước đầu tìm kiếm thông tin trên Internet (2 tiết)	Nêu được một máy tìm kiếm thông tin trên Internet.	Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo chủ đề (từ khoá).	Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm. Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet có sự trợ giúp của GV hoặc phụ huynh.	Số câu: 3 Số điểm: 1.5 Tỉ lệ (%): 15
Số câu Số điểm	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	
Chủ đề C2 Tổ chức cây thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính (3 tiết)		Nêu được tác hại khi thao tác nhầm với thư mục và tệp, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện những thao tác nêu trên.	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.	Số câu: 1 TH Số điểm: 1.5 Tỉ lệ (%): 15
Số câu Số điểm	Số câu: 0 Số điểm: 0	Số câu: 0 Số điểm: 0	Số câu: 1 (TH) Số điểm: 1.5	
Chủ đề D Bản quyền sử dụng phần mềm (1 tiết)	Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép.	Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.		Số câu: 2 Số điểm: 1 Tỉ lệ (%): 10
Số câu Số điểm	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 1 Số điểm: 0.5	Số câu: 0 Số điểm: 0	

Chủ đề E1 Tạo bài trình chiếu (3 tiết)			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. 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. Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.	<i>Số câu: 1</i> <i>Số điểm: 2</i> <i>Tỉ lệ (%): 20</i>
<i>Số câu</i> <i>Số điểm</i>	<i>Số câu: 0</i> <i>Số điểm: 0</i>	<i>Số câu: 0</i> <i>Số điểm: 0</i>	<i>Số câu: 1 (TH)</i> <i>Số điểm: 2</i>	
<i>Tổng số câu</i> <i>Tổng số điểm</i> <i>Tỷ lệ (%)</i>	<i>Số câu: 5</i> <i>Số điểm: 2.5</i> <i>(%) 25</i>	<i>Số câu: 5</i> <i>Số điểm: 2.5</i> <i>(%) 25</i>	<i>Số câu: 2 + 3 (TH)</i> <i>Số điểm: 1 + 4 (TH)</i> <i>(%) 10 + 40 (TH)</i>	<i>Số câu: 12+3</i> <i>Số điểm: 6 + 4</i> <i>Tỷ lệ (%) 100</i>

Ghi chú:

- Đề kiểm tra gồm hai phần: phần lí thuyết (các câu hỏi trắc nghiệm) và phần thực hành.
- Nội dung thực hành là chủ đề A2, C2 và chủ đề E. Yêu cầu thực hành của chủ đề A2 sẽ được lồng ghép trong yêu cầu thực hành của chủ đề E.
- Mỗi câu hỏi trắc nghiệm 0.5 điểm. Tổng điểm trắc nghiệm là 6 chiếm 60 %. Các câu hỏi/bài tập thực hành có trọng số khác nhau nhưng tổng điểm thực hành là 4, chiếm 40%.

b) Ma trận câu hỏi

Các chủ đề (thời lượng)	Mức 1 (TN)	Mức 2 (TN)	Mức 3 (TN, TH)
----------------------------	---------------	---------------	-------------------

Chủ đề A1	Câu 1	Câu 2	Câu 3
Chủ đề A2	Câu 4	Câu 5	(Trong Bài 2)
Chủ đề B	Câu 6	Câu 7	
Chủ đề C1	Câu 8	Câu 9	Câu 10
Chủ đề C2			Bài 1
Chủ đề D	Câu 11	Câu 12	
Chủ đề E1			Bài 2

c) Đề kiểm tra học kì 1 môn Tin học lớp 4

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ 1 MÔN TIN HỌC LỚP 4

Phần 1. Lí thuyết

Câu 1. Thiết bị ngoại vi nào sau đây giúp máy tính lưu trữ thông tin lâu dài?

- A. Thân máy
- B. Ổ đĩa ngoài
- C. Bàn phím
- D. Bộ nhớ trong (RAM)

Câu 2. Trong các câu sau, câu nào KHÔNG đúng về mối quan hệ giữa phần mềm và phần cứng?

- A. Phần cứng và phần mềm hoạt động cùng nhau và độc lập với nhau.
- B. Chỉ có thể nhìn thấy được phần cứng, còn phần mềm không nhìn thấy được.
- C. Nếu chỉ có phần cứng thì máy tính không thể hoạt động xử lí thông tin theo yêu cầu, cần phải có phần mềm.
- D. Nếu chỉ có phần mềm mà không có phần cứng máy tính thì phần mềm không thực hiện được chức năng của mình.

Câu 3. Nếu tắt máy tính bằng công tắc nguồn, phần mềm có thể bị lỗi và phần cứng có thể bị hư hại vì lí do nào sau đây?

- A. Việc đọc ghi trên ổ đĩa bị ngắt
- B. Thông tin trên màn hình bị mất

C. Không sử dụng được bàn phím máy tính

D. Không sử dụng được chuột máy tính

Câu 4. Em hãy nối vị trí các ngón tay với phím cần đặt tương ứng:

Vị trí ngón tay	Phím
1) Ngón tay trỏ trái	a) Cách
2) Ngón tay trỏ phải	b) 1
3) Ngón tay giữa trái	c) 2
4) Ngón tay giữa phải	d) 3
5) Ngón tay áp út trái	e) 4 5
6) Ngón tay áp út phải	g) 6 7
7) Ngón tay út trái	h) 8
8) Ngón tay út phải	i) 9
9) Ngón tay cái	k) 0

Câu 5. Gõ bàn phím đúng cách mang lại lợi ích nào sau đây?

A. Giúp gõ được ngay cả khi ngồi sai tư thế.

B. Giúp gõ nhanh và chính xác.

C. Giúp tránh đau mỏi cổ tay và lưng.

D. Giúp gõ phím không cần nhìn bàn phím.

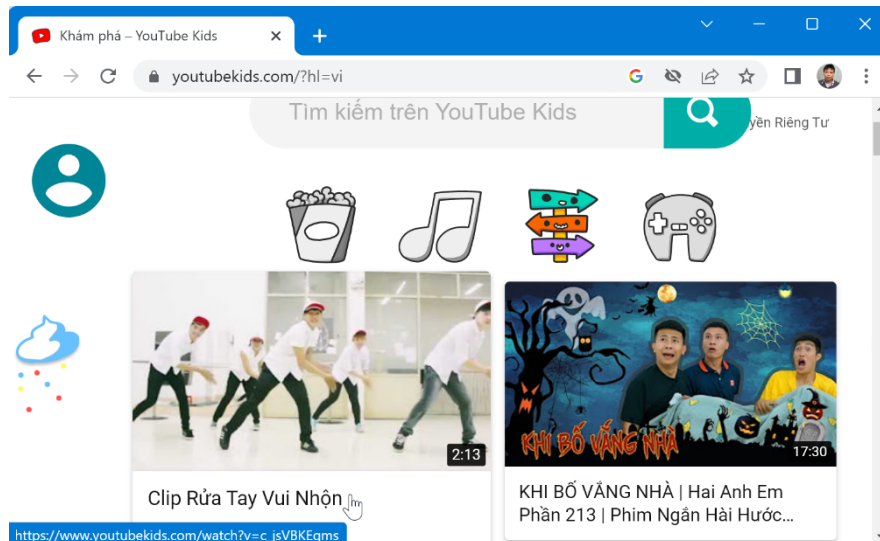
Câu 6. Loại thông tin nào sau đây không nhìn thấy dấu hiệu nó có trên trang web cho bên dưới?

A. Siêu liên kết

B. Hình ảnh

C. Âm thanh

D. Video



Câu 7. Em sẽ KHÔNG gặp phải những tác hại nào sau đây nếu cố tình xem các trang web có nội dung xấu, ví dụ: phim, ảnh, phần mềm độc hại?

- A. Em có thể bị bắt nạt trên mạng
- B. Em đã thực hiện một hành vi sai trái
- C. Máy tính của em có thể bị hỏng
- D. Máy tính của em có nguy cơ bị nhiễm virus

Câu 8. Trong các biểu tượng dưới đây, em hãy cho biết biểu tượng nào em có thể nhấp chuột vào để khởi động trình duyệt Internet và sau đó truy cập vào trang web có máy tìm kiếm thông tin.

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 

Câu 9. Em hãy sắp xếp lại thứ tự các bước cho dưới đây để được trình tự đúng trong việc tìm kiếm thông tin trên Internet bằng máy tìm kiếm Google.

- a) Nhập từ khóa vào máy tìm kiếm
- b) Khởi động một trình duyệt Internet
- c) Gõ phím Enter để bắt đầu tìm kiếm và sau đó lựa chọn kết quả
- d) Truy cập vào trang web của máy tìm kiếm bằng cách gõ “google.com” vào thanh địa chỉ

Câu 10. Em hãy chọn ở bảng bên phải một từ khóa hợp lí với thông tin muốn biết ở bảng bên trái. Kết quả được đưa ra dưới dạng cặp ghép (nhãn của thông tin, đánh số thứ tự của từ khóa)

Từ khóa	
1	Dân tộc Việt Nam
2	Thông tin về mưa
3	Tia nắng hạt mưa
4	Lời bài hát tia nắng hạt mưa
5	Các dân tộc tại Việt Nam
6	Thời tiết ngày mai

Thông tin muốn biết	
A	Trên đất nước Việt Nam có bao nhiêu dân tộc sinh sống
B	Lời bài hát “Tia nắng hạt mưa”
C	Ngày mai trời có mưa không?

Câu 11. Trong các câu sau đây, câu nào đúng về quyền được sử dụng phần mềm?

- A. Muốn sử dụng phần mềm máy tính chỉ cần sao chép về máy tính là không cần trả phí.
- B. Có một số phần mềm được sử dụng miễn phí, có một số phần mềm khi sử dụng phải trả phí
- C. Tất cả các phần mềm đều phải mua mới được sử dụng.
- D. Tất cả các phần mềm sao chép được thì được dùng miễn phí.

Câu 12. Tất cả các phần mềm dưới đây đều có đăng ký bản quyền (đăng ký sở hữu trí tuệ), nhưng phần mềm nào có thể dùng miễn phí:

- A. Windows 10
- B. Windows 11
- C. Microsoft Office 365
- D. Rapid Typing

Phần 2. Thực hành

Bài 1. Em hãy thực hiện:

- a. Trong thư mục *Documents*, tạo thư mục *GiaDinh*.
- b. Trong thư mục *GiaDinh*, tạo cho mỗi thành viên của gia đình em một thư mục.
- c. Trong thư mục *GiaDinh*, tạo hai thư mục *HocTap* và *GiaiTri*.

- d. Sao chép thư mục *HocTap* và *GiaiTri* vào mỗi thư mục con tên các thành viên của gia đình.
- e. Xóa hai thư mục con *HocTap* và *GiaiTri* của thư mục *GiaDinh*.

Bài 2. Kích hoạt phần mềm trình chiếu Powerpoint, tạo một tệp trình chiếu mới và nhập nội dung cho bài trình chiếu theo như yêu cầu sau:

- a) Về nội dung và bố cục
 - Trang chiếu 1: Tiêu đề: “Truong em”. Nội dung: Tên của em.
 - Trang chiếu 2: Tiêu đề: “Hình ảnh truong em”. Hãy chèn một bức ảnh về cảnh trường em (hoặc một bức ảnh có sẵn trong máy tính)
 - Trang chiếu 3: Tiêu đề: “Cay phuong”. Nhập 4 dòng văn tả về cây phượng trong sân trường. Em có thể chọn một cái cây khác để tả
 - Trang chiếu 4: Tiêu đề: “Xin chào tạm biệt”
- b) Về định dạng, hiệu ứng và kĩ thuật
 - Có hiệu ứng chuyển trang cho 04 trang chiếu trong bài trình chiếu.
 - Tiêu đề các trang chiếu có màu sắc và kích cỡ phù hợp
 - Ở trang chiếu 3 em cần thao tác gõ phím đúng cách. Trong lời văn hãy chọn một vài từ và gạch chân
- c) Lưu tệp: Lưu lại tệp trình chiếu với tên là “Truong em”.

d) Đáp án và hướng dẫn chấm đề kiểm tra học kì 1 môn Tin học lớp 4

Phần 1. Lí thuyết

Mỗi câu 0.5 điểm

Câu 1. B

Câu 2. A

Câu 3. A

Câu 4. Em hãy nối vị trí các ngón tay với phím cần đặt tương ứng:

Vị trí ngón tay	Phím
1) Ngón tay trỏ trái - e	a) Cách
2) Ngón tay trỏ phải - g	b) 1
3) Ngón tay giữa trái - d	c) 2
4) Ngón tay giữa phải - h	d) 3

5) Ngón tay áp út trái - c	e) 4 5
6) Ngón tay áp út phải - i	g) 6 7
7) Ngón tay út trái - b	h) 8
8) Ngón tay út phải - k	i) 9
9) Ngón tay cái - a	k) 0

Câu 5. B

Câu 6. A

Câu 7. C

Câu 8. C

Câu 9. $b \rightarrow d \rightarrow a \rightarrow c$

Câu 10. Một đáp án là (A, 5), (B, 4), (C, 6)

Câu 11. B

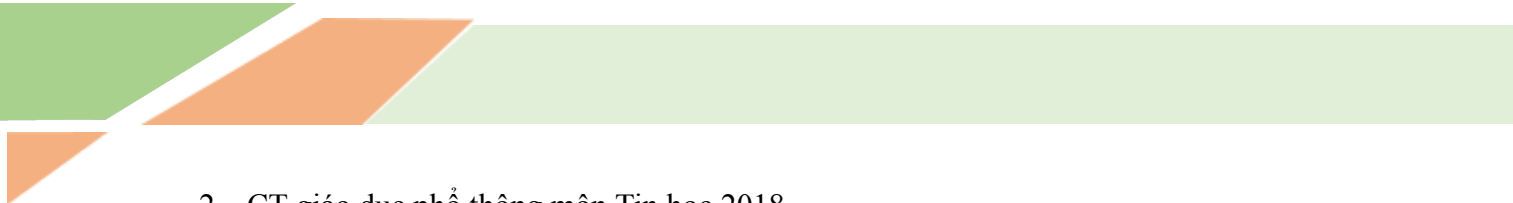
Câu 12. D

Phần 2. Thực hành

Bài	Câu, ý	Điểm thành phần	Tổng điểm
Bài 1	Mỗi trong các câu a, b, c, e	0.25 điểm	1.5
	Câu d	0.5 điểm	
Bài 2	Kích hoạt được phần mềm trình chiếu, lưu được tệp	0.5 điểm	2.5
	Gõ bàn phím đúng cách và đảm bảo số lượng dòng đối với trang chiếu 3	0.5 điểm	
	Đủ các trang chiếu với nội dung theo yêu cầu	0.5 điểm	
	Có hiệu ứng chuyển trang chiếu	0.5 điểm	
	Có định dạng các tiêu đề	0.5 điểm	

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. CT giáo dục phổ thông – CT tổng thể 2018

- 
2. CT giáo dục phổ thông môn Tin học 2018
 3. SGK, Sách GV, Sách bài tập Tin học lớp 4, sách Cánh Diều
 4. Công văn số 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07/6/2021 của Bộ GDĐT.
 5. Thông tư số 27/2020/TT-BGDĐT ngày 04/9/2020 của Bộ trưởng Bộ GDĐT.
 - 6.

MỤC LỤC

<i>Phần thứ nhất</i> TÌM HIỂU CHƯƠNG TRÌNH MÔN TIN HỌC LỚP 4.....	1
I. ĐẶC ĐIỂM MÔN HỌC.....	1
II. QUAN ĐIỂM XÂY DỰNG CT.....	1
1. Tính kế thừa và phát triển.....	1
a) Kế thừa CT môn Tin học hiện hành	1
b) Khai thác CT môn Tin học phổ thông của các nước tiên tiến	1
2. Tính khoa học, hiện đại và sư phạm.....	1
3. Tính thiết thực.....	2
a) Phục vụ định hướng nghề nghiệp	2
b) Thực hiện giáo dục STEM	2
4. Tính mở.....	2
a) Nội dung CT mở	2
b) Hình thức giáo dục đa dạng	2
III. MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH.....	3
1. Mục tiêu chung.....	3
2. Mục tiêu cấp tiểu học và các cấp học liên quan.....	3
a) Giai đoạn giáo dục cơ bản	3
b) Giai đoạn giáo dục định hướng nghề nghiệp	4
IV. YÊU CẦU CẦN ĐẠT.....	5
1. YCCĐ về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung.....	5
2. YCCĐ về năng lực đặc thù ở lớp 4.....	5
V. NỘI DUNG GIÁO DỤC MÔN TIN HỌC LỚP 4.....	6
1. Nội dung toàn cấp tiểu học.....	6
2. YCCĐ và nội dung giáo dục tin học lớp 4.....	7
VI. ĐỊNH HƯỚNG VỀ PHƯƠNG PHÁP GIÁO DỤC VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ GIÁO DỤC.....	10
1. Định hướng chung về phương pháp giáo dục.....	10
2. Định hướng về phương pháp hình thành, phát triển phẩm chất chủ yếu và năng lực chung.....	10

a) Phương pháp hình thành và phát triển phẩm chất chủ yếu	10
b) Phương pháp hình thành và phát triển năng lực chung	11
3. Định hướng về phương pháp, hình thức tổ chức dạy học đặc thù trong giáo dục tin học.....	11
VII. ĐỊNH HƯỚNG VỀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ GIÁO DỤC.....	12
1. Định hướng chung.....	12
2. Một số lưu ý trong đánh giá.....	12
VIII. GIẢI THÍCH VÀ HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN CT.....	12
1. Giải thích thuật ngữ.....	12
a) Một số thuật ngữ tin học	12
b) Từ ngữ thể hiện mức độ đáp ứng YCCĐ	15
<i>Phần thứ hai</i> HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SGK TIN HỌC LỚP 4, CÁNH DIỀU.....	17
I. THÔNG TIN CHUNG.....	17
1. Nhà xuất bản.....	17
2. Đội ngũ tác giả.....	17
II. ĐỊNH HƯỚNG BIÊN SOẠN.....	17
III. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI SỬ DỤNG.....	18
IV. ĐỔI MỚI CỦA SGK TIN HỌC 4 CÁNH DIỀU.....	18
1. CÁCH TIẾP CẬN.....	18
a) Tiếp cận phát triển phẩm chất, năng lực	18
b) Tiếp cận hoạt động	20
c) Tiếp cận đối tượng	20
d) Tiếp cận hệ thống	21
2. TỔ CHỨC NỘI DUNG VÀ THỜI LƯỢNG.....	21
3. CẤU TRÚC BÀI HỌC.....	24
4. MỘT SỐ CẦN CHÚ Ý ĐỐI VỚI GV.....	25
a) Về đổi mới tư duy	25
b) Về tính mở của SGK	26
c) Về dạy học phân hoá	26
5. ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC.....	26
6. ÔN TẬP – KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ ĐỊNH KÌ VÀ CUỐI NĂM.....	27

a) Những định hướng lớn cho kiểm tra, đánh giá môn Tin học trong nhà trường phổ thông	27
b) Một vài trao đổi liên quan đến kiểm tra, đánh giá môn Tin học ở lớp 4	28
V. TÀI LIỆU THAM KHẢO BỔ TRỢ.....	28
1. Sách GV.....	28
2. Sách bài tập.....	29
VI. NHỮNG CHỦ ĐỀ CỤ THỂ.....	29
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM.....	29
CHỦ ĐỀ A1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM	29
CHỦ ĐỀ A2. LỢI ÍCH CỦA VIỆC GỖ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH	33
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET.....	35
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN....	38
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ.....	43
BẢN QUYỀN SỬ DỤNG PHẦN MỀM	43
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC.....	46
CHỦ ĐỀ E1. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU	46
BÀI 3. HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG CHIẾU	47
CHỦ ĐỀ E2. TẬP SOẠN THẢO VĂN BẢN	49
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH.....	56
MỤC TIÊU	56
1. GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CHỦ ĐỀ F	56
2. YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ VÀ PHƯƠNG TIỆN DẠY HỌC	57
3. GỢI Ý VỀ ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN	57
BÀI 5. TẠO CHƯƠNG TRÌNH CÓ NHÂN VẬT CHUYỂN ĐỘNG	57
<i>Phần thứ ba</i> XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP CỦA HỌC SINH TRONG MÔN TIN HỌC LỚP 4.....	59
I. XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY.....	59
1. HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY.....	59
2. KHUNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY.....	60
3. KẾ HOẠCH BÀI DẠY MINH HOẠ.....	61

3.1.	MINH HOẠ KẾ HOẠCH BÀI DẠY THỨ NHẤT.....	61
	CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC. Lựa chọn 1: SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU LỊCH SỬ, VĂN HOÁ	61
	BÀI 2. MÁY TÍNH GIÚP EM TÌM HIỂU VỀ CÁC QUỐC GIA	61
3.2.	MINH HOẠ KẾ HOẠCH BÀI DẠY THỨ 2.....	66
	CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	66
	C1. BƯỚC ĐẦU TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET	66
	BÀI 2. EM TẬP TÌM THÔNG TIN TRÊN INTERNET	66
II.	ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP CỦA HS TRONG MÔN TIN HỌC LỚP 4	69
1.	QUY ĐỊNH VỀ ĐÁNH GIÁ HS TIỂU HỌC.....	69
1.1.	Khái niệm cơ bản	69
1.2.	Mục đích đánh giá	70
1.3.	Yêu cầu đánh giá	70
2.	TỔ CHỨC ĐÁNH GIÁ.....	71
2.1.	Nội dung đánh giá	71
2.2.	Phương pháp đánh giá	71
2.3.	Đánh giá thường xuyên	71
2.4.	Đánh giá định kỳ	72
2.5.	Tổng hợp đánh giá kết quả giáo dục	73
3.	HƯỚNG DẪN XÂY DỰNG MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ MÔN TIN HỌC LỚP 4.....	74
3.1.	Cấu trúc của ma trận đề kiểm tra định kì	74
3.2.	Các bước cơ bản thiết kế ma trận và đề kiểm tra định kì	76
3.3.	Khung ma trận đề kiểm tra định kì môn Tin học ở Tiểu học	76
3.4.	Minh hoạ ma trận đề và đề kiểm tra môn Tin học 4 học kì 1	77
	TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	86
	MỤC LỤC.....	87