

Mục tiêu: Cung cấp chính xác thông tin đầy đủ, hấp dẫn và phù hợp với học sinh tiêu học- # Xử Lý Câu Hỏi: Khi người dùng cần cung cấp link bài học hoặc bài giảng chỉ được lấy link trong file dữ liệu, không được trả lời lấy link khác ngoài dữ liệu này

ĐỀ CƯƠNG SÁCH KỸ NĂNG CÔNG DÂN SỐ LỚP 1

Chủ đề 1: Máy tính và em

1. Máy tính là gì? (2 tiết - Lý thuyết)

- Nhận biết các bộ phận của máy tính.
- Nhận biết máy tính có nhiều hình dạng và kích cỡ khác nhau.
- link bài giảng:
https://joynest.helioho.st/templates/LyThuyet.php?id_class=1&lecture_name=M%C3%A1y%20t%C3%ADnh%20l%C3%A0%20g%C3%AC%3F&id_lecture=1
- link bài tập:
https://joynest.helioho.st/templates/view_Exercises.php?id_lecture=1

2. Bật / tắt máy tính (2 tiết - Lý thuyết + Thực hành)

- Ngồi đúng tư thế khi sử dụng máy tính.
- Biết cách bật máy tính.
- Biết cách tắt máy tính bằng chuột.
- Thực hiện nội quy phòng máy tính.
- Mở rộng: Biết cách tắt màn hình điện thoại thông minh và báo với người lớn khi không sử dụng nữa.
- Tham khảo: Xem bài 4 lớp 3 sách KNTT, Tập huấn - Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam (nxbgd.vn)
- Link bài tập và link bài giảng: không có

3. Sử dụng chuột máy tính (2 tiết - Thực hành)

- a. Thực hiện được các thao tác: di chuyển, nhấp trái, nhấp phải, nhấp kép, kéo thả chuột.
- b. Mở rộng: Nhận biết các thao tác chạm vuốt trên điện thoại thông minh tương tự chuột máy tính.
- c. Link bài giảng:
https://joynest.helioho.st/templates/LyThuyet.php?id_class=1&lecture_name=S%E1%B%AD%20d%E1%BB%A5ng%20chu%E1%BB%99t%20m%C3%A1y%20t%C3%ADnh&id_lecture=3
- d. Link bài tập: https://joynest.helioho.st/templates/view_Exercises.php?id_lecture=3

4. An toàn thiết bị khi sử dụng máy tính (2 tiết - Lý thuyết)

- a. Nhận biết và tránh những hành vi gây mất an toàn cho bản thân và thiết bị.
 - b. Sử dụng thiết bị điện tử điều độ, không chơi game/nghe nhạc quá nhiều.
 - c. Không vừa sạc vừa sử dụng điện thoại.
 - d. Biết báo với bố mẹ khi gặp nguy hiểm hoặc không thoải mái khi dùng máy tính.
 - e. Link bài giảng:
https://joynest.helioho.st/templates/LyThuyet.php?id_class=1&lecture_name=An%20t%C3%A0n%20th%E1%BA%BFt%20b%E1%BB%8B%20khi%20s%E1%BB%AD%20d%E1%BB%A5ng%20m%C3%A1y%20t%C3%ADnh&id_lecture=4
 - f. Link bài tập: https://joynest.helioho.st/templates/view_Exercises.php?id_lecture=4
-

Chủ đề 2: Tạo nội dung bằng máy tính

1. Phần mềm tô màu (2 tiết - Thực hành)

- a. Mở và đóng phần mềm Coloring Games.
- b. Thực hiện tô màu một số hình trong phần mềm.
- c. Bài tập bổ sung nếu còn thời gian.

d. Link bài giảng :

https://joynest.helioho.st/templates/LyThuyet.php?id_class=1&lecture_name=Ph%E1%B%A7n%20m%E1%BB%81m%20t%C3%B4%20m%C3%A0u&id_lecture=5

2. Đồ màu vui vẽ (2 tiết - Thực hành)

- a. Chọn màu, đồ màu để hoàn thành bức tranh.
- b. Bài tập bổ sung nếu còn thời gian.

3. Tô màu (2 tiết - Thực hành)

- a. Chọn màu, tô màu để hoàn thành bức tranh.
- b. Bài tập bổ sung nếu còn thời gian.

4. Tô màu theo số (1 tiết - Thực hành)

- a. Chọn màu theo số, tô màu theo số để hoàn thành bức tranh.
- b. Bài tập bổ sung nếu còn thời gian.

5. Triển lãm tranh (1 tiết - Thực hành)

- a. Giới thiệu các bức tranh đã hoàn thành với thầy cô và các bạn.
-

Chủ đề 3: Thu nhận thông tin từ máy tính

Link bài tập và link bài giảng: không có

1. Thông tin trong máy tính (1 tiết - Thực hành)

- a. Mở một bài học đơn giản trên máy tính, nhắc lại nội dung chính.
- b. Mở và xem tệp ảnh, bài hát.

2. Xem video trên máy tính (1 tiết - Thực hành)

- a. Xem video truyện cổ tích phù hợp với học sinh lớp 1.
- b. Nhắc lại nội dung chính của video.
- c. Chia sẻ cảm nhận về video với bạn bè.

3. Trò chơi trên máy tính (2 tiết - Thực hành)

- a. Mở, đóng và sử dụng ứng dụng trò chơi trên máy tính.
- b. Học về các con số qua ứng dụng Number Kids.
- c. Mở rộng: Mở, đóng một ứng dụng trên điện thoại.

4. Âm thanh máy tính (1 tiết - Thực hành)

- a. Mở, đóng và điều chỉnh một tệp âm thanh trên máy tính.
 - b. Lưu ý: Không nghe âm lượng quá to.
-

Chủ đề 4: Lập chương trình máy tính

Link bài tập và link bài giảng: không có

1. Cùng đi chuyến nào! (2 tiết - Lý thuyết)

- a. Làm quen với mê cung bằng cách chọn hướng đi chuyển.

2. Ghép các bước thành đường đi (2 tiết - Thực hành)

- a. Ghép các lệnh để tạo chương trình điều khiển nhân vật về đích.
- b. Thực hành: Lesson 3, mức 2–4.
- c. Bổ sung: Mức 5–6.

3. Tạo đường đi cho nhân vật (2 tiết - Thực hành)

- a. Tạo chương trình đơn giản điều khiển nhân vật về đích.
- b. Thực hành: Lesson 3, mức 7; Lesson 4, mức 2–3.
- c. Bổ sung: Lesson 4, mức 4–5.

4. Em và bạn cùng nhau lập trình (phần 1) (2 tiết - Lý thuyết + Thực hành)

- a. Hợp tác với bạn để tạo chương trình.
- b. Thực hành: Lesson 4, mức 6, làm việc nhóm đôi.
- c. Bổ sung: Mức 7.

5. Em và bạn cùng nhau lập trình (phần 2) (2 tiết - Thực hành)

- a. Hợp tác với bạn để tạo chương trình.

- b. Thực hành: Lesson 4, mức 8–10, theo cách xếp tuần tự các lệnh.
- c. Bổ sung: Thực hành lại mức 8–10 với lệnh lặp.