

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)

- a. Nhận biết các bộ phận của máy tính.
- b. Nhận biết máy tính có nhiều hình dạng và kích cỡ khác nhau.

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

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

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.

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.
-

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.

2. Đổ màu vui vẻ (2 tiết - Thực hành)

- a. Chọn màu, đổ 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

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

1. Cùng đi chuyển 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.