

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.
 - c. Tài liệu tham khảo:
 - i. <https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zymykqt/articles/z9myvcw>
 - ii. Cambridge (trang 19).
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.
 - c. Tài liệu tham khảo: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zjnrkhv>
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 sặc 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

5. **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. Tài liệu tham khảo: <https://www.microsoft.com/vi-vn/p/coloring-games-coloring-book-painting/9phq2rx60xgr>
6. **Đổ màu vui vẽ** (2 tiết - Thực hành)
 - a. Chọn màu, đổ màu để hoàn thành bức tranh.

- b. Bài tập bổ sung nếu còn thời gian.
- 7. **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.
- 8. **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.
- 9. **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

- 10. **Thông tin trong máy tính** (1 tiết - Thực hành)
 - Mở một bài học đơn giản trên máy tính, nhắc lại nội dung chính.
 - Mở và xem tệp ảnh, bài hát.
 - Tài liệu tham khảo:
 - <https://phunugioi.com/tranh-ve-gia-dinh-dep.jpg>
 - Mua Number Kids: Trò chơi toán học - Microsoft Store.
- 11. **Xem video trên máy tính** (1 tiết - Thực hành)
 - Xem video truyện cổ tích phù hợp lứa tuổi.
 - Học chữ cái qua YouTube Kids.
 - Ví dụ: Heo Peppa - YouTube Kids.
- 12. **Trò chơi trên máy tính** (2 tiết - Thực hành)
 - Mở, đóng và sử dụng ứng dụng trò chơi trên máy tính.
 - Học về các con số qua ứng dụng Number Kids.
 - Mở rộng: Mở, đóng một ứng dụng trên điện thoại.
- 13. **Âm thanh máy tính** (1 tiết - Thực hành)
 - Mở, đóng và điều chỉnh một tệp âm thanh trên máy tính.
 - Lưu ý: Không nghe âm lượng quá to.

Chủ đề 4: Lập chương trình máy tính

- 14. **Cùng di chuyển nào!** (2 tiết - Lý thuyết)
 - Làm quen với mê cung bằng cách chọn hướng di chuyển.
- 15. **Ghép các bước thành đường đi** (2 tiết - Thực hành)
 - Ghép các lệnh để tạo chương trình điều khiển nhân vật về đích.
 - Thực hành: Lesson 3, mức 2-4.
 - Bổ sung: Mức 5-6.
 - Tài liệu tham khảo: <https://studio.code.org/s/courseb-2021/lessons/3/levels/2>
- 16. **Tạo đường đi cho nhân vật** (2 tiết - Thực hành)

- Tạo chương trình đơn giản điều khiển nhân vật về đích.
- Thực hành: Lesson 3, mức 7; Lesson 4, mức 2-3.
- Bổ sung: Lesson 4, mức 4-5.
- Tài liệu tham khảo:
 - <https://studio.code.org/s/courseb-2021/lessons/3/levels/7>
 - <https://studio.code.org/s/courseb-2021/lessons/4/levels/2>

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

- Hợp tác với bạn để tạo chương trình.
- Thực hành: Lesson 4, mức 6, làm việc nhóm đôi.
- Bổ sung: Mức 7.
- Tài liệu tham khảo: <https://studio.code.org/s/courseb-2021/lessons/4/levels/6>

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

- Hợp tác với bạn để tạo chương trình.
- Thực hành: Lesson 4, mức 8-10, theo cách xếp tuần tự các lệnh.
- Bổ sung: Thực hành lại mức 8-10 với lệnh lặp.
- Tài liệu tham khảo: <https://studio.code.org/s/courseb-2021/lessons/4/levels/8>