

Đề cương sách Kỹ năng Công dân số lớp 1 - Chủ đề Bà i Tên bài Số tiết Dạng bài Yêu cầu cần đạt Tư liệu
 bổ sung 1. Máy tính và em 1 Máy tính là gì? 2 LT • Nhận ra các bộ phận của máy tính. • Nhận ra máy
 tính có nhiều hình dạng và kích cỡ khác nhau. • <https://www.bbc.co.uk/bitesize/to>
 pics/zymykt/articles/z9myvcw • Cambridge (trang 19) 2 Bật / tắt máy tính 2 LT+TH • Biết ngồi đúng tư
 thế khi sử dụng máy tính • Biết cách bật máy tính. • Biết cách tắt máy tính bằng cách sử dụng chuột •
 Thực hiện nội quy phòng máy tính Mở rộng Biết cách tắt màn hình điện thoại thông minh và nói với
 người lớn khi không sử dụng nữa. 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 TH • Thực hiện được các thao tác di chuyển, nhấp trái và
 phải, nhấp kép và kéo thả chuột. Mở rộng Nhận ra các thao tác chạm vuốt trên điện thoại thông minh
 giống như dùng chuột của máy tính. <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zjnrkhv> 4 An toàn thiết bị
 khi sử dụng máy tính 2 LT • HS tránh được những hành vi gây mất an toàn cho bản thân và thiết bị. - Sử
 dụng các thiết bị điện tử điều độ như không chơi game/nghe nhạc quá bao nhiêu tiếng một ngày. -
 Không vừa sạc vừa dùng/nghe điện thoại. - Biết báo bố mẹ khi thấy không an toàn • HS biết phải làm gì
 khi cảm thấy không an toàn và không thoải mái trong lúc dùng máy tính 2. Tạo nội dung bằng máy tính 5
 Phần mềm tô màu 2 TH • Thực hiện được mở / đóng phần mềm Coloring Games • Tô màu một số hình
 trong phần mềm • Bài tập bổ sung (nếu còn thời gian) Coloring Games:
[https://www.microsoft.com/vi\[1\]vn/p/coloring-games-coloring\[1\]book\[1\]painting/9phq2rx60xgr?activetab=pivot:regionofsystemrequirementstab](https://www.microsoft.com/vi[1]vn/p/coloring-games-coloring[1]book[1]painting/9phq2rx60xgr?activetab=pivot:regionofsystemrequirementstab) 6 Đồ màu
 vui vẽ 2 TH • Thực hiện được thao tác chọn màu, đổ màu để hoàn thành một số bức tranh • Bài tập bổ
 sung (nếu còn thời gian) 7 Tô màu 2 TH • Thực hiện được thao tác chọn màu, tô màu để hoàn thành
 một số bức tranh. • Bài tập bổ sung (nếu còn thời gian) 8 Tô màu theo số 1 TH • Thực hiện được thao
 tác chọn màu theo số, tô màu theo số để hoàn thành một số bức tranh • Bài tập bổ sung (nếu còn thời
 gian) 9 Triển lãm tranh 1 TH • Giới thiệu được các bức tranh của cá nhân với thầy cô và các bạn. 3. Thu
 nhận thông tin từ máy tính 10 Thông tin trong máy tính 1 TH • Mở một bài học đơn giản trên máy tính.
 Nhắc lại được nội dung chính. • Mở tệp (ảnh, bài hát) -> mở ứng dụng tranh-ve-gia-dinh-dep.jpg
 (800x583) (phunugioi.com) Mua Number Kids: Trò chơi toán học - Microsoft Store vi-VN 11 Xem video
 trên máy tính 1 TH • Xem video truyện cổ tích phù hợp với lứa tuổi Bổ sung • Học chữ cái trên YouTube
 Kids Heo Peppa | BUỔI TIỆC SINH NHẬT | Tập đầy đủ | Heo Peppa Tiếng Việt | Phim Hoạt Hình -
 YouTube Kids 12 Trò chơi trên máy tính 2 TH • Mở / đóng và sử dụng một ứng dụng (trò chơi) trên máy
 tính. Game Nổi hình cho bé - Baby Boom - Game Vui • Học bài học về các con số qua ứng dụng Number
 Kids... Bổ sung Mở / đóng một ứng dụng trên điện thoại Tìm hình ảnh động vật và thực vật xung quanh
 em 13 Âm thanh máy tính 1 TH • Tập hát bằng cách mở / đóng và điều chỉnh một tệp âm thanh trên
 máy tính • Có thể thêm phần cảnh báo không nên nghe âm lượng quá to 4. Lập chương trình máy tính
 14 Cùng di chuyển nào! 2 LT • Làm quen với mê cung bằng cách chọn hướng di chuyển 15 Ghép các
 bước thành đường đi 2 TH • Ghép được lệnh cho trước thành chương trình điều khiển nhân vật về đích
 • Thực hành: lesson 3, mức 2-4 • Bổ sung: mức 5-6 Mức 2-6: <https://studio.code.org/s/courseb-2021/lessons/3/levels/2> 16 Tạo đường đi cho nhân vật 2 TH • Tạo được chương trình đơn giản điều
 khiển nhân vật về đích • Thực hành: Mức 7 lesson 3, mức 2,3 của lesson 4 • Bổ sung: mức 4,5 của
 lesson 4 Mức 7: <https://studio.code.org/s/courseb-2021/lessons/3/levels/7> Mức 2,3 của lesson 4
[https://studio.code.org/s/courseb\[1\]2021/lessons/4/levels/2](https://studio.code.org/s/courseb[1]2021/lessons/4/levels/2) 17 Em và bạn cùng nhau lập trình (lý
 thuyết theo mức 1) 2 LT+TH • Hợp tác cùng bạn để tạo được chương trình • Thực hành tiếp lesson 4:
 mức 6, theo nhóm đôi. Lần 1 bạn A thực hành, bài tiếp theo hoán đổi vị trí • Bổ sung: mức 7
[https://studio.code.org/s/courseb\[1\]2021/lessons/4/levels/6](https://studio.code.org/s/courseb[1]2021/lessons/4/levels/6) 18 Em và bạn cùng nhau lập trình (tiếp
 theo, thực hành các mức 7- 10) 2 TH • Hợp tác cùng bạn để tạo được chương trình • Thực hành: theo
 nhóm đôi. Lần 1 bạn A thực hành, bài tiếp theo hoán đổi vị trí. • <https://studio.code.org/s/courseb->

2021/lessons/4/levels/8 Thực hành các mức 8-10 theo cách xếp tuần tự các lệnh ● Bổ sung: Thực hành lại các mức 8-10 theo cách dùng lệnh lặp.