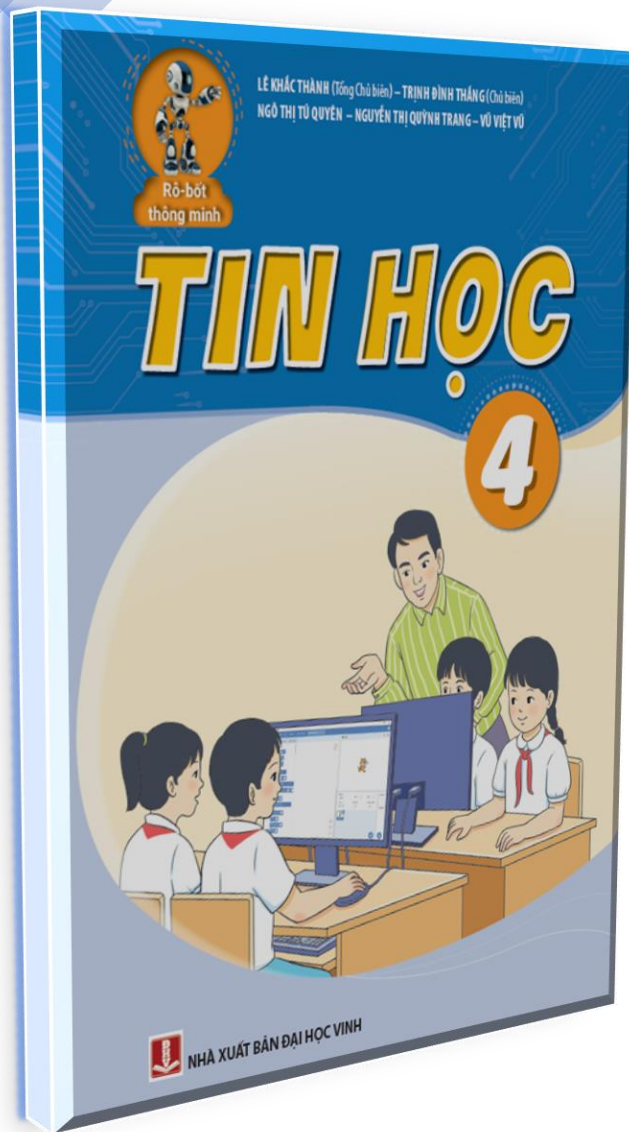


TẬP HUẤN GIÁO VIÊN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO KHOA

TIN HỌC 4



CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ PHÁT TRIỂN SÁCH VÀ HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ VIỆT NAM
TÀNG 2, SỐ 6 NGUYỄN THỊ THẬP, KĐT TRUNG HOÀ - NHÂN CHÍNH, PHƯỜNG
TRUNG HOÀ, QUẬN CẦU GIẤY, HÀ NỘI
ĐT. 84 983.342.841; 84 963.202.789
INFO@VMB.EDU.VN



TÁC GIẢ	
PGS.TS. LÊ KHẮC THÀNH	Tổng Chủ biên
PGS.TS. TRỊNH ĐÌNH THẮNG	Chủ biên
TS. NGÔ THỊ TÚ QUYÊN	Tác giả
ThS. NGUYỄN THỊ QUỲNH TRANG	Tác giả
PGS.TS. VŨ VIỆT VŨ	Tác giả

NỘI DUNG

Chương trình môn Tin học lớp 4

Giới thiệu Bộ Sách Tin học 4

Thiết kế kế hoạch bài dạy

Kiểm tra, đánh giá

Hướng dẫn sử dụng nguồn học liệu điện tử bổ trợ

ĐẶC ĐIỂM MÔN TIN HỌC

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 CMCN 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.

– Giai đoạn giáo dục cơ bản:

Ở cấp tiểu học, chủ yếu HS 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 khoẻ, đồng thời bước đầu được hình thành tư duy giải quyết vấn đề có sự hỗ trợ của máy tính.

– Giai đoạn giáo dục định hướng nghề nghiệp:

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

QUAN ĐIỂM XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH

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

1. Tính kế thừa và phát triển

2. Tính khoa học, hiện đại và sư phạm

3. Tính thiết thực

4. Tính mở

TÍNH KẾ THỪA VÀ PHÁT TRIỂN

- Kế thừa chương trình môn Tin học hiện hành
 - CT môn Tin học kế thừa và phát triển những ưu điểm cơ bản của chương trình hiện hành là tính hệ thống và tính khoa học, đồng thời tránh thiên về lí thuyết trong một số nội dung và sự trùng lặp giữa các cấp học, gây quá tải.
- Khai thác chương trình môn Tin học phổ thông của các nước tiên tiến
 - Trong bối cảnh nhiều nước coi trọng phát triển chương trình giáo dục tin học nhằm đào tạo nguồn nhân lực cho cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư, Chương trình môn Tin học khai thác, chọn lọc vận dụng chương trình môn Tin học của các nước tiên tiến nhằm hội nhập, hướng tới trình độ quốc tế.

TÍNH KHOA HỌC VÀ HIỆN ĐẠI

- 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 lí “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. Chương trình 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 yêu cầu cần đạt 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.

TÍNH THỰC TIỄN

➤ 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, kỹ năng tin học chuyên sâu, CT môn Tin học thể hiện khả năng kết nối và lan tỏa sâu rộng của tin học đến tất cả các lĩnh vực khác nhau của đời sống, xác lập cho các đối tượng học sinh khác nhau một phổ rộng các ngành nghề chuyên sâu và các ngành nghề ứng dụng tin học.

➤ 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 học sinh 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 học sinh 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.

TÍNH MỞ

➤ Nội dung chương trình 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 học sinh 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 GD&ĐT 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 KT-XH của đất nước.

➤ Hình thức giáo dục đa dạng

CT môn Tin học chọn lọc các chủ đề thiết thực và hấp dẫn, tạo điều kiện cho học sinh 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.

MỤC TIÊU CHƯƠNG TRÌNH

CT môn Tin học góp phần hình thành, phát triển những phẩm chất chủ yếu và năng lực chung đã được xác định trong Chương trình tổng thể, đồng thời góp phần chủ yếu hình thành, phát triển năng lực tin học cho học sinh.

- Học vấn số hoá phổ thông nhằm giúp học sinh 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.
- Công nghệ thông tin và truyền thông nhằm giúp học sinh sử dụng và áp dụng hệ thống máy tính giải quyết vấn đề thực tế một cách hiệu quả và sáng tạo.
- Khoa học máy tính nhằm giúp học sinh 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.

MỤC TIÊU CẤP TIỂU HỌC

CT môn Tin học ở cấp tiểu học giúp HS bước đầu làm quen với CNKT số, bắt đầu hình thành năng lực tin học và chuẩn bị cho HS tiếp tục học môn Tin học ở cấp THCS, cụ thể là:

- Bước đầu hình thành cho HS tư duy giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: Hình thành nhu cầu thu thập, sử dụng thông tin, ý tưởng điều khiển máy tính thông qua việc tạo chương trình đơn giản bằng ngôn ngữ lập trình trực quan.
- Giúp HS sử dụng phần mềm tạo ra được những sản phẩm số đơn giản như một văn bản ngắn, thiệp chúc mừng, đoạn hoạt hình vui,...
- Giúp HS bước đầu quen với công nghệ kĩ thuật số thông qua việc sử dụng máy tính để vui chơi, học tập, xem và tìm kiếm thông tin trên Internet; rèn luyện cho HS một số kĩ năng cơ bản trong sử dụng máy tính; biết bảo vệ sức khỏe khi sử dụng máy tính, bước đầu có ý thức phòng tránh những tác hại khi sử dụng Internet và ý thức tôn trọng bản quyền.



CÁC CHỦ ĐỀ TRONG MÔN TIN HỌC LỚP 4

- Chủ đề A: Máy tính và em (cấp Tiểu học); Máy tính và xã hội (cấp THCS, THPT).
- Chủ đề B: Mạng máy tính và Internet.
- Chủ đề C: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin.
- Chủ đề D: Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số hóa.
- Chủ đề E: Ứng dụng tin học.
- Chủ đề F: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính.
- Chủ đề G: Hướng nghiệp với tin học.



Chủ đề	A	B	C	D	E	F	G
Lớp 3	Có	Có	Có	Có	Có	Có	Không
Lớp 4	Có	Có	Có	Có	Có	Có	Không
Lớp 5	Có	Có	Có	Có	Có	Có	Không
Lớp 6	Có	Có	Có	Có	Có	Có	Không
Lớp 7	Có	Không	Có	Có	Có	Có	Không
Lớp 8	Có	Không	Có	Có	Có	Có	Có
Lớp 9	Có	Không	Có	Có	Có	Có	Có
Lớp 10	Có	Có	Không	Có	Có	Có	Có
Lớp 11	Có	Không	Có	Có	Có	Có	Có
Lớp 12	Có	Có	Không	Có	Có	Có	Có



BA MẠCH KIẾN THỨC

- Học văn số hóa phổ thông (Digital Literacy – DL);
 - CNTT&TT Công nghệ Thông tin và Truyền thông (Information and Communication Technology - ICT);
 - Khoa học máy tính (Computer Science – CS).
-

BA NĂNG LỰC CHUNG

NI1:

Tự chủ và
tự học

NI2:

Giao tiếp
và hợp tác

NI3:

Giải quyết
vấn đề
và sáng tạo



NĂM NĂNG LỰC TIN HỌC

- NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện CNTT&TT
- NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số
- NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của CNTT&TT
- NLd: Ứng dụng CNTT&TT trong học và tự học
- NLe: Hợp tác trong môi trường số

NĂM PHẨM CHẤT

- Yêu nước
- Nhân ái
- Chăm chỉ
- Trung thực
- Trách nhiệm

SỰ THỂ HIỆN NĂM PHẨM CHẤT

Phẩm chất	Thể hiện trong SGK Tin học 4
Yêu nước	Tìm hiểu về Đà Lạt, vịnh Hạ Long, Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh, cây đa Tân Trào, nhân vật Trần Quốc Toản. Yêu những câu ca dao, tục ngữ, bài hát dành cho thiếu nhi, quốc hoa.
Nhân ái	Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách. Không xem trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem. Yêu quý bố mẹ, thầy cô giáo và các bạn. Yêu quý những con vật.
Chăm chỉ	Luyện gõ bàn phím đúng cách. Tìm kiếm thông tin trên Internet. Thực hành thao tác với tệp và thư mục. Soạn thảo văn bản. Tạo bài trình chiếu. Tạo chương trình. Hoàn thành những sản phẩm số.
Trung thực	Nhận biết phần mềm miễn phí và không miễn phí. Không sử dụng phần mềm khi không được phép. Tôn trọng quyền tác giả.
Trách nhiệm	Thao tác đúng cách để không gây lỗi, hỏng phần cứng, phần mềm. Bảo vệ môi trường.

ĐỊNH HƯỚNG CHUNG VỀ PHƯƠNG PHÁP VÀ HÌNH THỨC TỔ CHỨC DẠY HỌC

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



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



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,... và điều kiện cụ thể. Chủ động phối hợp với những môn học khác để đạt hiệu quả trong dạy học liên môn.

ĐỊNH HƯỚNG CỤ THỂ VỀ PHƯƠNG PHÁP

- Áp dụng các PPDH tích cực, coi trọng DH trực quan và thực hành. Khuyến khích sử dụng PPDH theo dự án để phát huy NL làm việc nhóm, NL tự học và tính chủ động của HS.
- Tùy theo nội dung bài, ở mỗi HĐ, lựa chọn hình thức tổ chức DH phù hợp.
- Gắn nội dung KT 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.
- Chú ý thực hiện DH phân hóa.
- Dạy học hình thành và bồi dưỡng tư duy chung
- Dạy học hình thành và bồi dưỡng máy tính



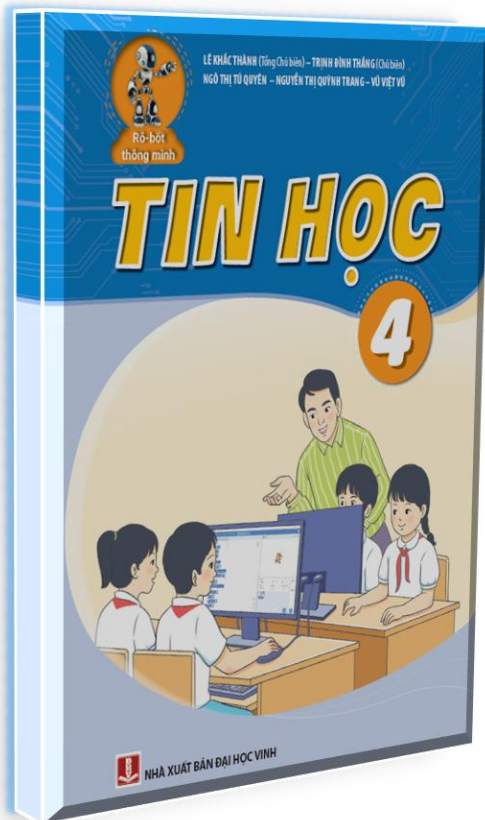
TỔNG KẾT PHẦN 1

Nắm rõ chương trình giáo dục môn tin học 2018: Quan điểm xây dựng; Mục tiêu chương trình; Yêu cầu cần đạt,...

Nắm rõ định hướng phương pháp và hình thức tổ chức dạy học tin học cấp tiểu học

Nắm rõ yêu cầu nội dung Tin học lớp 4

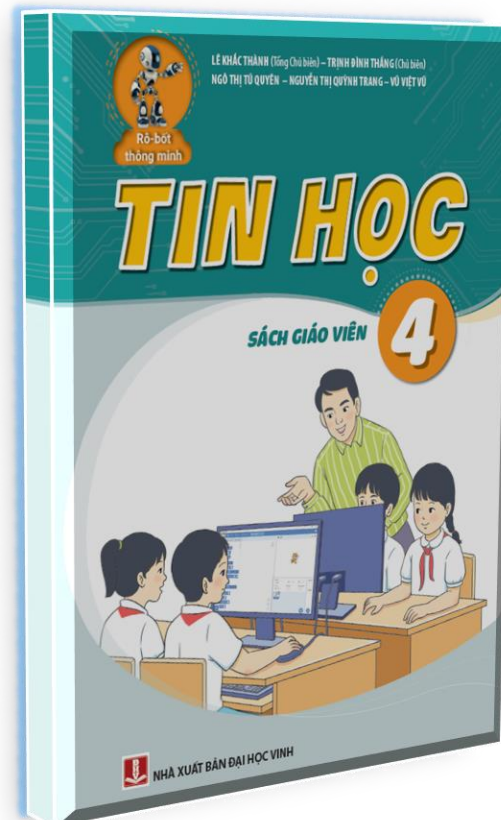
GIỚI THIỆU BỘ SÁCH TIN HỌC 4



Sách Tin học



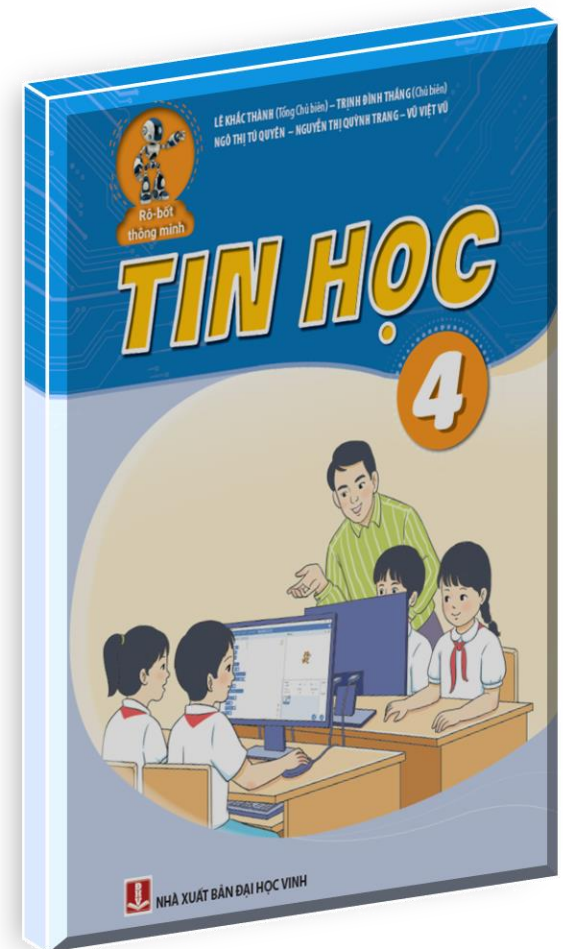
Vở Bài tập



Sách Giáo viên

CẤU TRÚC SÁCH TIN HỌC 4

CHƯƠNG 1	MÁY TÍNH VÀ EM (04 BÀI)
CHƯƠNG 2	MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET (02 BÀI)
CHƯƠNG 3	TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN (05 BÀI)
CHƯƠNG 4	ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ (01 BÀI)
CHƯƠNG 5	ỨNG DỤNG TIN HỌC (12 BÀI)
CHƯƠNG 6	GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH (08 BÀI)





SÁCH TIN HỌC 4



Chương 1. Máy tính và em 4

Bài 1: Phần cứng và phần mềm máy tính 4

Bài 2: Một số thao tác gây lỗi, hỏng phần cứng,
phần mềm 7

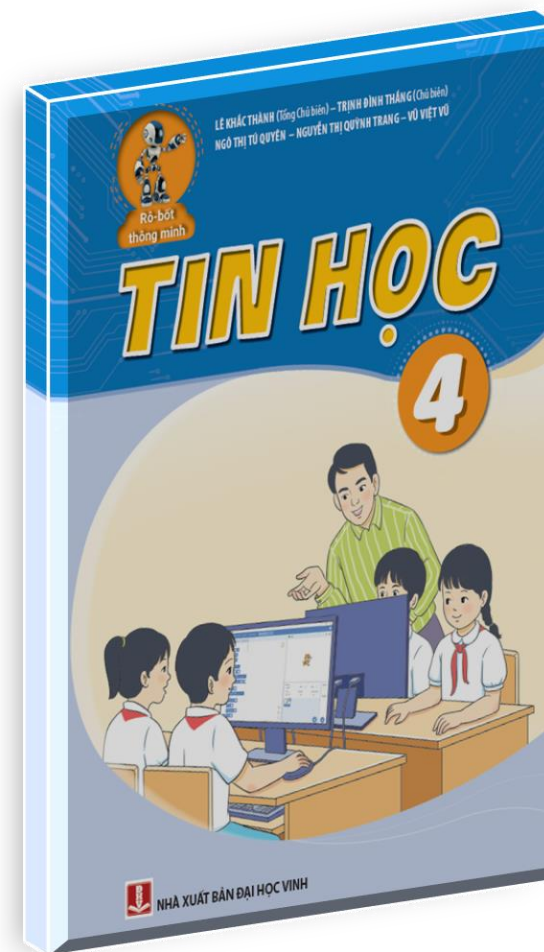
Bài 3: Gõ hàng phím số 9

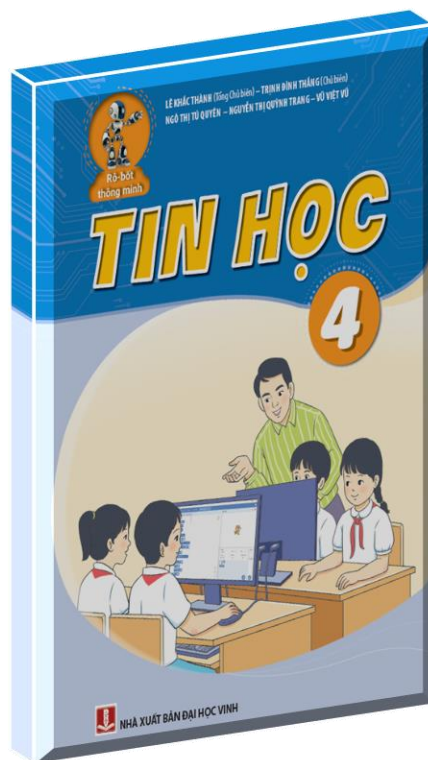
Bài 4: Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách 11

Chương 2. Mạng máy tính và Internet 13

Bài 5: Thông tin trên trang web 13

Bài 6: Tác hại khi xem những trang web không phù
hợp lứa tuổi và không nên xem 15





**Chương 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm
và trao đổi thông tin 17**

Bài 7: Tìm thông tin trên Internet theo từ khoá..... 17

Bài 8: Tìm kiếm hình ảnh trên Internet 20

Bài 9: Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet 22

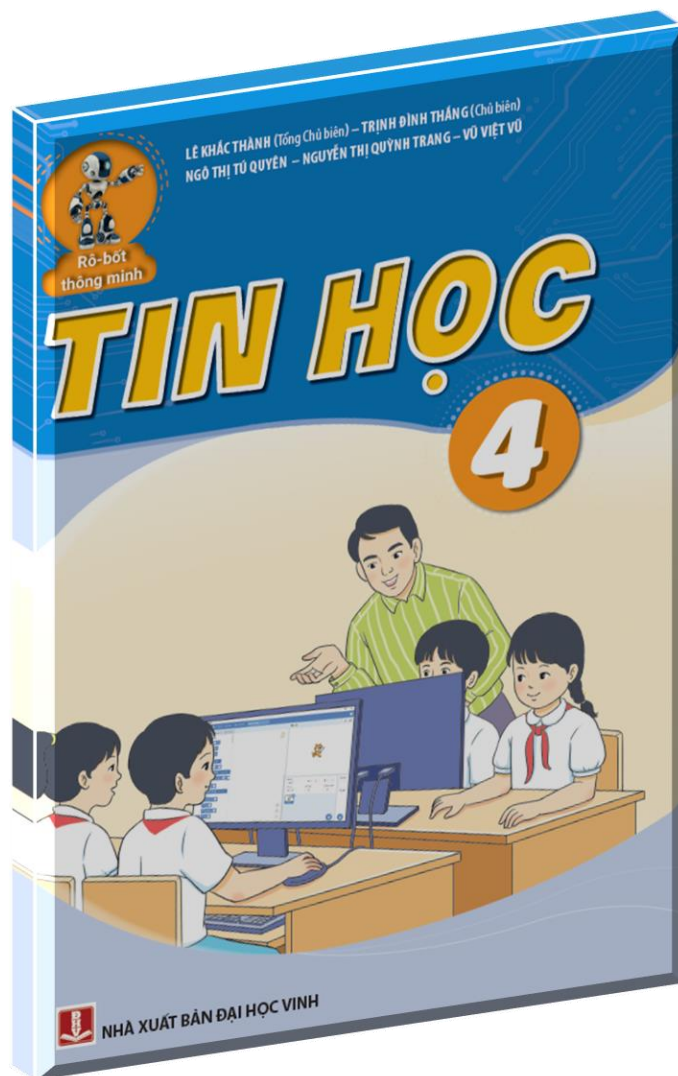
Bài 10: Các thao tác với tệp và thư mục 24

Bài 11: Thực hành thao tác với tệp, thư mục 27

**Chương 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá
trong môi trường số 29**

Bài 12: Phần mềm miễn phí và không miễn phí 29

SÁCH TIN HỌC 4



Chương 5. Ứng dụng tin học 31

Bài 13: Phần mềm soạn thảo văn bản 31

Bài 14: Soạn thảo văn bản 34

Bài 15: Chèn hình ảnh vào văn bản 38

Bài 16: Sao chép, di chuyển, xoá văn bản 41

Bài 17: Thực hành soạn thảo văn bản 45

Bài 18: Tạo bài trình chiếu 47

Bài 19: Dấu đầu dòng trong trang chiếu 50

Bài 20: Định dạng văn bản trong trang chiếu 53

Bài 21: Tạo hiệu ứng chuyển trang 56

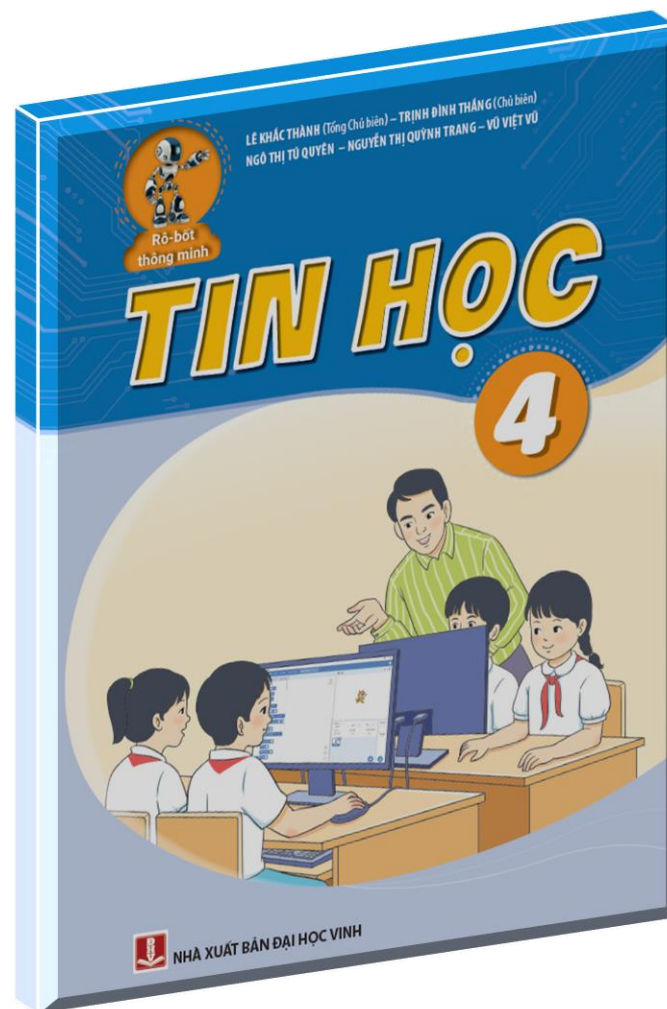
Bài 22: Thực hành tạo bài trình chiếu 59

Bài 23A: Sử dụng công cụ đa phương tiện để
tìm hiểu lịch sử, văn hoá 61

Bài 23B: Sử dụng phần mềm luyện tập
gõ bàn phím 64

SÁCH TIN HỌC 4

SÁCH TIN HỌC 4



Chương 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính 68

Bài 24: Làm quen với phần mềm Scratch 68

Bài 25: Nhóm lệnh và lệnh 72

Bài 26: Chương trình Scratch 76

Bài 27: Tạo, xoá nhân vật
thay đổi phong nền sân khấu 80

Bài 28: Nhóm lệnh bút vẽ 83

Bài 29: Nhân bản khối lệnh 86

Bài 30: Lệnh ẩn, hiện - Lệnh đợi 89

Bài 31: Tạo chương trình cho nhiều nhân vật 91



CẤU TRÚC BÀI HỌC



MỤC TIÊU

Giúp các em biết được yêu cầu cần đạt sau tiết học. Qua đó các em tự đối chiếu, đánh giá mức độ đáp ứng mục tiêu bài học của mình.



MỞ ĐẦU

Đưa ra tình huống liên quan đến nội dung bài học. Từ đó gợi mở, định hướng đến các hoạt động sẽ được thực hiện trong phần khám phá.



KHÁM PHÁ

Từ những hoạt động được đưa ra dưới nhiều hình thức khác nhau, các em tự mình khám phá để lĩnh hội kiến thức mới. Với mỗi hoạt động, thầy cô có thể giúp đỡ các em.



LUYỆN TẬP

Giúp các em củng cố kiến thức đã đạt được thông qua nhiều hoạt động đa dạng, như: sắp xếp theo thứ tự, lựa chọn phương án đúng, trao đổi, nhận xét, bảo vệ ý kiến,...

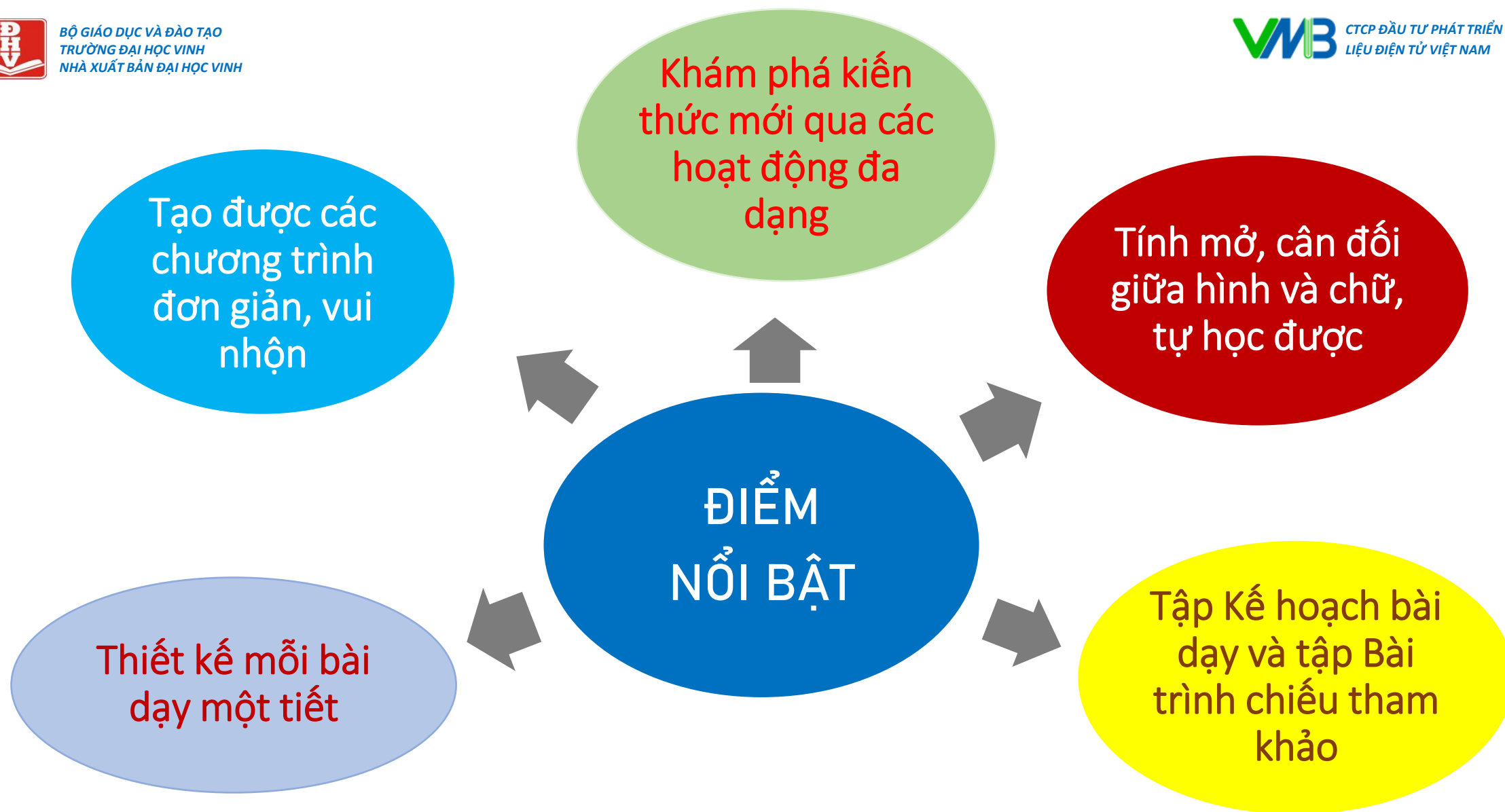


VẬN DỤNG

Thông qua các tình huống, nhiệm vụ mang tính thực tiễn, các em vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học vào giải quyết vấn đề, góp phần phát triển phẩm chất, năng lực và tự khẳng định bản thân.



**Các kiến thức cần
nhớ của bài học
được ghi ở đây.**





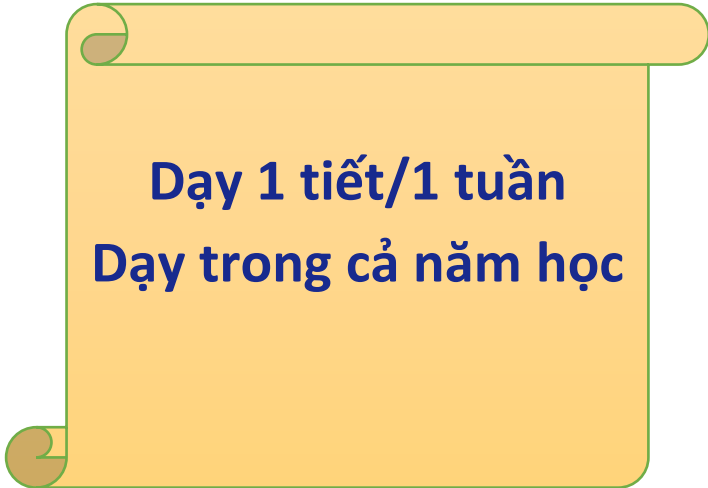
CÁC DẠNG BÀI HỌC TRONG SÁCH TIN HỌC 4

	LÝ THUYẾT	LÝ THUYẾT – THỰC HÀNH	THỰC HÀNH
CHƯƠNG 1	1, 2	3, 4	
CHƯƠNG 2	6	5	
CHƯƠNG 3		7,8,10	9,11
CHƯƠNG 4	12		
CHƯƠNG 5		13,14,15,16,18,19,20,21 23B	17,22,23A
CHƯƠNG 6		24,25,26,27,28,29,30,31	



KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY

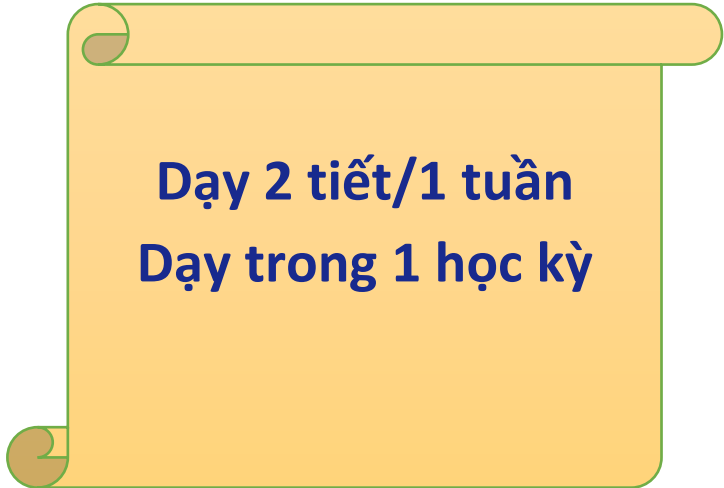
PHƯƠNG ÁN 1



Dạy 1 tiết/1 tuần
Dạy trong cả năm học



PHƯƠNG ÁN 2



Dạy 2 tiết/1 tuần
Dạy trong 1 học kỳ



MỘT SỐ BÀI CẦN LƯU Ý KHI DẠY HỌC VỚI SÁCH TIN HỌC 4

- Bài 1. Phần cứng và phần mềm máy tính
- Bài 9. Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet
- Bài 12. Phần mềm miễn phí và không miễn phí
- Bài 16. Sao chép, di chuyển, xóa văn bản
- Bài 21. Tạo hiệu ứng chuyển trang
- Bài 24. Làm quen với phần mềm Scratch
- Bài 31. Tạo chương trình cho nhiều nhân vật.

BÀI 1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH

- Nêu được tên một số thiết bị phần cứng, phần mềm đã biết. Nói thêm về thiết bị ngoại vi.
- Không định nghĩa các khái niệm phần cứng, phần mềm máy tính; chỉ đưa ra ví dụ.
- Vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ giữa chúng. Để máy tính hoạt động cần có đủ phần cứng và phần mềm cần thiết.

BÀI 1

PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH



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.



MỞ ĐẦU

Ở lớp 3 em đã biết máy tính có các thành phần cơ bản là **thân máy, bàn phím, chuột và màn hình**. Cùng với đó, em cũng được học sử dụng phần mềm trình chiếu **PowerPoint**, phần mềm luyện tập gõ bàn phím **Tux Typing**,...

Bài học hôm nay giúp em biết tên một số thiết bị phần cứng, phần mềm và vai trò cùng mối quan hệ của chúng.



KHÁM PHÁ

1 Phần mềm máy tính

✎ Em cùng bạn thảo luận và cho biết: Ở lớp 3 em đã được học sử dụng những phần mềm nào? Chức năng của chúng là gì?

Ở lớp 3 em đã được học các phần mềm:

- Luyện gõ bàn phím **Tux Typing**.
- Soạn bài trình chiếu **PowerPoint**.
- Soạn thảo văn bản **Notepad**.



BÀI 9. THỰC HÀNH TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

- Sử dụng các bước tìm kiếm đã học để tìm thông tin, hình ảnh; nhấn mạnh việc xác định từ khóa.
- Yêu cầu biết nội dung thông tin cần tìm nhằm giúp HS thấy tác dụng thực tế của việc tìm kiếm.
- Có thể mở rộng là: tìm kiếm video hoặc cho HS sử dụng máy tìm kiếm khác để tìm thông tin.

MỞ ĐẦU

Vịnh Hạ Long là một danh lam thắng cảnh của Việt Nam được UNESCO công nhận là Di sản thiên nhiên thế giới. Phong cảnh Vịnh Hạ Long tuyệt đẹp với hàng nghìn hòn đảo kì vĩ và sống động được làm nên bởi tạo hoá.

Trong bài học này chúng ta cùng tìm kiếm thông tin về Vịnh Hạ Long trên Internet.

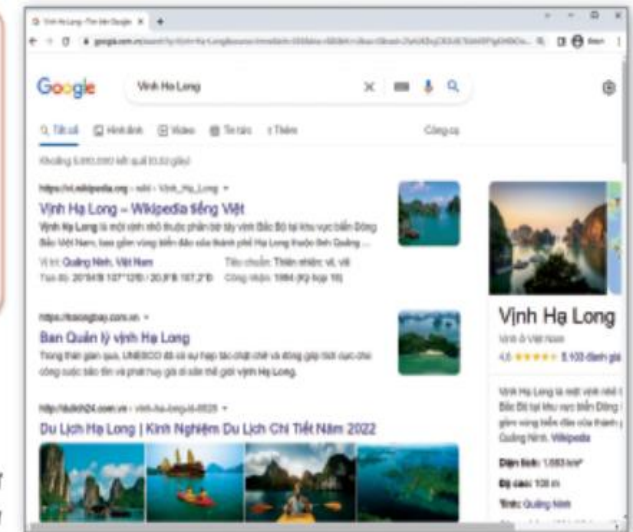
THỰC HÀNH

1 Tìm kiếm thông tin về Vịnh Hạ Long

Em cùng bạn thực hiện:

- Nhắc lại các bước tìm kiếm thông tin trên Internet;
- Xác định từ khóa tìm kiếm;
- Thực hiện các bước tìm kiếm thông tin với từ khóa đã xác định.

► Hình 9.1. Kết quả tìm kiếm với từ khoá *Vịnh Hạ Long*



BÀI 12. PHẦN MỀM MIỄN PHÍ VÀ KHÔNG MIỄN PHÍ

- Nêu được ví dụ về phần mềm miễn phí và không miễn phí đã biết.
- Biết được quyền của tác giả đối với phần mềm của mình.
- Hiểu được phần mềm có bản quyền và biết chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền.
- Giúp HS có ý thức khi sử dụng phần mềm trên máy tính.



MỞ ĐẦU

Các em đã sử dụng một số phần mềm để học tập như **PowerPoint**, **Tux Typing**. Có khi nào các em tự hỏi phần mềm đó do ai tạo ra, mình sử dụng có phải trả tiền không, có cần được cho phép không? Bài học này giúp các em hiểu về vấn đề đó.



KHÁM PHÁ

1 Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí

Em cùng bạn thảo luận và cho biết: Các phần mềm đã nói ở phần mở đầu thì phần mềm nào phải trả tiền, phần mềm nào không phải trả tiền?

Ở lớp 3, em đã được dùng phần mềm **Tux Typing** để luyện gõ phím.

Tux Typing là phần mềm miễn phí, người dùng không phải trả tiền khi sử dụng. Ngược lại, phần mềm **PowerPoint** là phần mềm không miễn phí, người dùng phải trả tiền để được sử dụng.

Tux Typing là phần mềm có thể tải về từ Internet, sử dụng mà không phải trả tiền.



▲ Hình 12.1. Phần mềm **Tux Typing**

BÀI 16. SAO CHÉP, DI CHUYỂN, XÓA VĂN BẢN

- Nắm vững các thao tác sao chép, di chuyển và xóa văn bản.
- Phân biệt được sự giống và khác giữa sao chép và di chuyển văn bản.
- Thận trọng khi xóa văn bản.
- GV nên chuẩn bị các tệp để HS thấy rõ hiệu quả của việc sao chép (có thể tải từ nguồn của Công ty VMB).

6/14/2023



MỤC TIÊU

- ✦ Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một khối văn bản.



MỞ ĐẦU

Quan sát khổ thơ đầu bài thơ **Ngày đầu tiên đi học**, em thấy trong khổ thơ có câu "Ngày đầu tiên đi học" được lặp lại hai lần.

Trong văn bản, đôi khi có những nội dung được lặp lại. Nếu phải gõ lại những phần văn bản đó, sẽ mất thì giờ và nhàm chán.

Phần mềm **Word** có công cụ giúp em giải quyết hiệu quả tình huống trên.



▲ Hình 16.1. Khổ thơ đầu bài thơ *Ngày đầu tiên đi học*



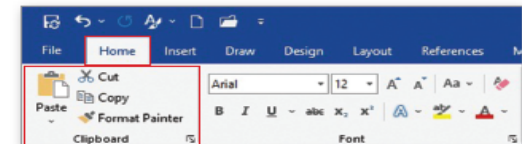
KHÁM PHÁ

1 Công cụ thao tác với khối văn bản

✎ Em cùng bạn thực hiện: mở tệp **NgàyĐầuTiênĐiHoc** ở **D:\Lop 4A**

Trong nhóm lệnh **Clipboard** ở thẻ lệnh **Home** có lệnh (hình 16.2):

- Sao chép ( Copy)
- Cắt ( Cut)
- Dán ( Paste)



▲ Hình 16.2. Nhóm lệnh *Clipboard*



BÀI 21. TẠO HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG



- HS biết tạo và xóa hiệu ứng chuyển trang ở mỗi trang chiếu hoặc cho cả bài trình chiếu.
- HS sử dụng được hiệu ứng chuyển trang đơn giản để bài trình chiếu hấp dẫn hơn.
- Việc sử dụng hiệu ứng cần hợp lý tránh gây nhiễu nội dung trình bày.



MỤC TIÊU

- ✦ Tạo được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản cho trang chiếu.



MỞ ĐẦU

Khi giảng bài, thầy giáo thường sử dụng bài trình chiếu **PowerPoint**. Các trang chiếu có màu sắc, hình ảnh đẹp làm cho bài học thêm phần hấp dẫn. Đặc biệt là cách các trang chiếu xuất hiện cũng rất ấn tượng. An chưa biết làm thế nào để được như vậy.

Bài học này sẽ giúp các em cách làm được điều đó.



KHÁM PHÁ

1 Thẻ lệnh Transitions

Cách các trang chiếu xuất hiện khi trình chiếu là hiệu ứng chuyển trang. Trong **PowerPoint** có thẻ lệnh **Transitions** chứa các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang cho các trang chiếu (hình 21.1).



▲ Hình 21.1. Dải lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang

Biểu tượng của lệnh gợi ý cho em biết kiểu hiệu ứng chuyển trang.

Ví dụ về một số nút lệnh và hiệu ứng được tạo thể hiện ở bảng bên.

Nút lệnh hiệu ứng	Hiệu ứng được tạo
 Push	Trang chiếu được đẩy từ dưới lên
 Wipe	Trang chiếu sáng dần từ phải qua trái
 Split	Trang chiếu sáng dần từ giữa sang hai bên



BÀI 24. LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM SCRATCH



- Giới thiệu những thành phần của cửa sổ Scratch.
- Cho HS theo hướng dẫn ở hình 24.4 mở tệp Meo -Scratch.
- Nhận xét các lệnh trong chương trình Meo-Scratch.
- Cho HS chạy chương trình; sửa câu chào.
- Hướng dẫn HS tháo rời lệnh, ghép lệnh thành khối.



MỤC TIÊU

- ✦ Vào được môi trường làm việc của phần mềm Scratch; thoát khỏi phần mềm Scratch;
- ✦ Chỉ ra và gọi tên được những vùng cơ bản của cửa sổ phần mềm Scratch;
- ✦ Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.



MỞ ĐẦU

Các em đã biết phần mềm luyện gõ bàn phím **TuxTyping** với trò chơi chim cánh cụt ăn cá và bắn thiên thạch. Vậy phần mềm **TuxTyping** với các trò chơi đó được tạo ra bằng cách nào?

Chương này giúp các em làm quen và sử dụng một phần mềm có thể tạo ra các trò chơi đơn giản, đó là phần mềm **Scratch**.



KHÁM PHÁ

1 Làm quen với phần mềm Scratch

✎ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Kích hoạt phần mềm Scratch

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng , quan sát cửa sổ phần mềm và gọi tên các vùng được khoanh màu đỏ ở hình 24.1.
- Lần lượt nháy chuột vào một số nhóm lệnh, quan sát sự thay đổi của các lệnh trong mỗi nhóm lệnh.
- Kéo một lệnh từ vùng các lệnh sang vùng lập trình (chẳng hạn , nháy chuột vào lệnh và quan sát hành động của mèo.



BÀI 31. TẠO CHƯƠNG TRÌNH CHO NHIỀU NHÂN VẬT



- Cho HS đọc và trao đổi về nội dung mục 1 Câu chuyện và kịch bản.
- Cho HS xóa mèo, đưa sữa, cá vào sân khấu. Lấy phong nền vùng biển.
- Hướng dẫn HS kéo thả sữa sang phải để chúng nhìn nhau. Tạo phần chương trình cho cá, sữa.
- Nhắc HS cách chạy chương trình.



MỤC TIÊU

- ✦ Xây dựng được kịch bản thể hiện câu chuyện và tạo chương trình cho nhiều nhân vật theo kịch bản.



MỞ ĐẦU

Em đã tạo được nhiều chương trình, nhưng trong các chương trình của em chỉ có một nhân vật. Nếu muốn có nhiều nhân vật thì việc tạo chương trình sẽ thực hiện như thế nào?

Bài học này giúp em và các bạn tìm hiểu, thực hiện được điều đó.



KHÁM PHÁ

1 Câu chuyện và kịch bản

Ở một vùng biển nước trong vắt, nhìn rõ những cây san hô, rong biển và cả ánh nắng chiếu xuống đáy biển, có hai bạn cá và sữa nói chuyện với nhau về cuộc sống của chúng ở nơi đây.



Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Xây dựng kịch bản cho câu chuyện về cuộc sống tuyệt vời ở nơi này của hai bạn cá và sữa.

Kịch bản gợi ý:

- (1) **Fish:** Chào bạn! Bạn khỏe không?
- (2) **Jellyfish:** Chào bạn! Mình vẫn khỏe.
- (3) **Fish:** Cuộc sống của bạn thế nào?
- (4) **Jellyfish:** Cuộc sống nơi đây thật tuyệt, môi trường trong sạch.
- (5) **Fish:** Nơi đây con người rất thân thiện và có ý thức bảo vệ môi trường.
- (6) **Jellyfish:** Chúng mình cùng bảo vệ môi trường mãi sạch đẹp nhé!



Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Chọn phong nền và nhân vật phù hợp với câu chuyện.
- Làm thế nào để hai bạn nói đúng thứ tự các lời thoại?

Gợi ý:

Fish: nói các lời thoại (1), (3), (5)

Jellyfish: nói các lời thoại (2), (4), (6)

Để hai bạn nói đúng thứ tự các lời thoại của câu chuyện, chương trình cần được điều khiển bằng bàn phím (các bảng 31.1 và 31.2)



▲ Hình 31.1. Nhân vật và phong nền cho câu chuyện



TỔNG KẾT PHẦN 2

Nắm rõ bộ sách,
cấu trúc sách;
cấu trúc bài,...

Nắm rõ phân
phối chương
trình; kế hoạch
giảng dạy, ...

Nắm rõ một
bài cần lưu ý
khi giảng dạy
với Sách Tin
học 4.

The background features several abstract geometric shapes: a large blue wavy shape on the left, a green outlined triangle at the top center, a blue circle at the top right, a large orange semi-circle on the right, a blue circle in the center, a large orange circle at the bottom, and a green outlined square at the bottom right. There are also several yellow dashed lines scattered around the orange shapes.

CHƯƠNG TRÌNH SẼ ĐƯỢC
TIẾP TỤC SAU GIỜ GIẢI LAO

THIẾT KẾ KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Theo hướng dẫn của công
văn số 2345/BGDĐT-GDTH
(2021)



KHUNG KẾ HOẠCH BÀI DẠY



Môn học.....; Lớp.....

Tên Bài học:.....; Số tiết

Thời gian thực hiện: ngày thángnăm.....

I. Yêu cầu cần đạt

1. Năng lực

1.1 Năng lực Tin học

1.2 Năng lực chung

2. Phẩm chất

II. Đồ dùng thiết bị dạy học

III. Gợi ý tổ chức hoạt động dạy học

Hoạt động 1: (Mục tiêu; Nội dung; Sản phẩm; Tổ chức hoạt động).

Hoạt động 2: ...

IV. Điều chỉnh sau bài dạy

PHÂN TÍCH BÀI DẠY MINH HỌA

- BÀI 29. NHÂN BẢN KHỔ LỆNH
- Thời lượng 1 tiết (35 phút)
- Theo SGK Tin học 4 (TCB. Lê Khắc Thành)



BÀI 29. NHÂN BẢN KHỐI LỆNH

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1.1 Năng lực tin học

- Sử dụng được lệnh chuyển động với bút vẽ để tạo chương trình vẽ hình;
- Thực hiện được thao tác nhân bản khối lệnh trong lập trình Scratch.

1.2 Năng lực chung

- Tự chủ và tự học: Tự tin chia sẻ kết quả thực hiện nhiệm vụ;
- Giao tiếp và hợp tác: Tham gia hoạt động nhóm.

1.3 Phẩm chất

- Chăm chỉ: Ham học, chăm làm, cố gắng hoàn thành NV học tập,..
- Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn và bảo quản máy tính;
- Trung thực: Mạnh dạn nói lên ý kiến của mình.



BÀI 29. NHÂN BẢN KHỐI LỆNH

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

2.1 Phương tiện dạy học

- **Giáo viên:** Phòng máy tính có cài phần mềm Scratch, kế hoạch dạy học, máy tính kết nối với tivi
- **Học sinh:** SGK.

2.2 Phương pháp và kĩ thuật dạy học

- Phương pháp quan sát, vấn đáp, thực hành, thảo luận nhóm.
- Kĩ thuật đặt câu hỏi, kĩ thuật trình bày, động não, chia sẻ.

1. HOẠT ĐỘNG: Khởi động (5')

1.1 Mục tiêu

Tạo hứng thú cho HS bằng múa hát, dẫn dắt vào bài mới

1.2 Nội dung

GV đưa ra các câu hỏi, HS trả lời

1.3 Sản phẩm của hoạt động

HS xác định được vấn đề cần giải quyết

1.4 Tổ chức hoạt động

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a. Chuyển giao nhiệm vụ Thông báo cho HS hát, múa minh họa về hình khối	Nhận nhiệm vụ
b. Thực hiện nhiệm vụ GV cùng HS múa hát theo nhạc	Múa và hát theo nhạc
c. Tổng kết nhiệm vụ - Kết thúc GV nhận xét, dẫn dắt vào bài học. - Giới thiệu bài 29: Nhân bản khối lệnh	Lắng nghe

2. HOẠT ĐỘNG: Khám phá

2.1 Mục tiêu

- Sử dụng được lệnh chuyển động, bút vẽ để tạo chương trình vẽ hình.
- Thực hiện được thao tác nhân bản khối lệnh trong lập trình Scratch.

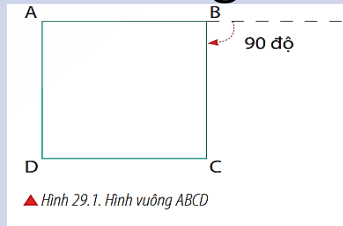
2.2 Nội dung

GV cùng HS tìm hiểu cách nhân bản khối lệnh để vẽ được hình vuông

2.3 Sản phẩm của hoạt động

Hình vuông được vẽ

2.4.1 Tổ chức hoạt động

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a. Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS quan sát hình vuông ABCD  ▲ Hình 29.1. Hình vuông ABCD b. Thực hiện nhiệm vụ - Cho một số nhóm chia sẻ cách vẽ hình vuông khi xuất phát từ 1 đỉnh bất kì; - Gọi HS lên bảng trình bày. c. Tổng kết nhiệm vụ Lắng nghe và cùng HS đưa ra cách vẽ hình vuông xuất phát từ đỉnh A.	Quan sát. - Suy nghĩ, cộng tác với bạn thảo luận nhóm đôi - Đại diện nhóm chia sẻ trước lớp về câu trả lời của nhóm. - Nhóm khác nhận xét. Lắng nghe.

2.4.2 Tổ chức hoạt động Thực hành vẽ hình vuông (10')

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a. Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS thực hiện vẽ hình vuông ABCD với độ dài cạnh là 100	Lắng nghe
b. Thực hiện nhiệm vụ - Yêu cầu HS thực hành theo nhóm. - Quan sát, giúp đỡ, hướng dẫn các nhóm còn lúng túng. - Gọi 1 HS lên bảng chia sẻ cách vẽ hình vuông.	Thực hành Lắng nghe
c. Tổng kết nhiệm vụ - Đưa ra những lưu ý khi thực hiện tạo chương trình - Kết luận	

3. HOẠT ĐỘNG: Nhân bản khối lệnh

3.1 Mục tiêu

Biết nhân bản khối lệnh

3.2 Nội dung

- Quan sát các câu lệnh trong chương trình vẽ hình vuông
- Nhận ra có 4 khối lệnh được lặp lại
- Bài tập vẽ hình vuông có sử dụng nhân bản khối lệnh

3.3 Sản phẩm của hoạt động

Chương trình vẽ hình vuông

3.4 Tổ chức hoạt động (10')

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a. Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS nghiên cứu SGK về thực hiện nhân bản khối lệnh theo hướng dẫn trong sách	Nghiên cứu SGK và trao đổi với bạn về cách nhân bản khối lệnh
b. Thực hiện nhiệm vụ - Quan sát, giúp đỡ, hướng dẫn các nhóm khi cần thiết. - Gọi HS lên bảng trình bày cách làm	- Thực hành theo nhóm - Lên bảng trình bày
c. Tổng kết, Củng cố, dặn dò - Đưa ra những lưu ý khi thực hiện nhân bản - Kết luận	Lắng nghe

4. HOẠT ĐỘNG: Vận dụng

4.1 Mục tiêu

Vận dụng những kiến thức đã học để giải quyết vấn đề tương tự

4.2 Nội dung

Học sinh thực hành tạo chương trình vẽ hình tam giác đều

4.3 Sản phẩm của hoạt động

Chương trình vẽ hình tam giác đều giống mẫu

4.4 Tổ chức hoạt động (5')

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a. Chuyển giao nhiệm vụ Yêu cầu HS sử dụng các kiến thức đã học để tạo chương trình vẽ hình tam giác đều	Nhận nhiệm vụ
b. Thực hiện nhiệm vụ Quan sát, giúp đỡ, hướng dẫn các nhóm khi cần thiết.	Thực hành theo nhóm
c. Tổng kết, củng cố, dặn dò Khen ngợi những nhóm làm tốt	Lắng nghe

5. HOẠT ĐỘNG: Trò chơi

5.1 Mục tiêu

Củng cố các kiến thức đã học

5.2 Nội dung

Học sinh chơi trò chơi trắc nghiệm trên Quizizz

5.3 Sản phẩm của hoạt động

Kết quả của trò chơi

5.4 Tổ chức hoạt động (5')

HOẠT ĐỘNG CỦA GV	HOẠT ĐỘNG CỦA HS
a. Chuyển giao nhiệm vụ - Hướng dẫn HS cách chơi - Tổ chức cho HS chơi	Nhận nhiệm vụ
b. Thực hiện nhiệm vụ Theo dõi HS chơi, giúp đỡ khi cần	- Tham gia chơi trò chơi - Chơi theo nhóm đôi
c. Tổng kết, củng cố, dặn dò - Khen ngợi những nhóm có kết quả tốt nhất - Dặn dò HS chuẩn bị bài cho tiết sau.	Lắng nghe

XEM TIẾT DẠY MINH HỌA

Giáo viên xem Video tiết dạy minh họa

Bài 29. Nhân bản khối lệnh

- **Giáo viên: Đỗ Thị Hương**
- **Ngày dạy: 24/04/2023**
- **Địa điểm: Trường TH Ngọc Lý, Tân Yên, Bắc Giang.**



TỔNG KẾT PHẦN 3

Nắm rõ hướng
dẫn của công văn
số 2345/BGDĐT-
GDTH (2021)

Thiết kế kế
hoạch bài dạy
theo công văn
2345/BGDĐT-
GD

Nắm rõ các
nguồn học liệu
bổ trợ cho việc
thiết kế kế
hoạch bài dạy

HƯỚNG DẪN KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN VÀ ĐỊNH KỲ

Đánh giá kết quả học tập của HS được thực hiện dựa trên:

- Thông tư 27/2020/TT BGDĐT ngày 04/09/2020 ban hành quy định đánh giá HS tiểu học;
- Hướng dẫn 2345/BGDĐT-GDTH ngày 07/06/2021 của Vụ Giáo dục Tiểu học về xây dựng kế hoạch giáo dục của nhà trường cấp Tiểu học.



ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN

➤ VỀ NỘI DUNG HỌC TẬP

- Nhận xét của giáo viên về sản phẩm học tập...
- Tự nhận xét và nhận xét về bạn về nội dung học tập.
- Phụ huynh trao đổi về nhận xét của giáo viên nội dung.

➤ VỀ HÌNH THÀNH VÀ PHÁT TRIỂN PHẨM CHẤT, NĂNG LỰC

- Nhận xét của giáo viên về phát triển phẩm chất...
- Tự nhận xét và nhận xét về bạn phẩm chất, năng lực...
- Phụ huynh trao đổi về nhận xét của giáo viên phẩm chất ...



ĐÁNH GIÁ ĐỊNH KỲ



➤ VỀ NỘI DUNG HỌC TẬP

- **Hoàn thành tốt:** Thực hiện tốt các yêu cầu học tập và thường xuyên có biểu hiện cụ thể,...;
- **Hoàn thành:** Thực hiện được các yêu cầu học tập và có biểu hiện cụ thể,...;
- **Chưa hoàn thành:** Chưa thực hiện được một số yêu cầu học tập hoặc chưa có biểu hiện cụ thể,...

➤ VỀ HÌNH THÀNH VÀ PHÁT TRIỂN PHẨM CHẤT, NĂNG LỰC

- **Tốt:** Đáp ứng tốt yêu cầu giáo dục, biểu hiện rõ và thường xuyên;
- **Đạt:** Đáp ứng yêu cầu giáo dục, biểu hiện nhưng chưa thường xuyên;
- **Cần cố gắng:** Chưa đáp ứng đầy đủ yêu cầu giáo dục, biểu hiện chưa rõ.



ĐỀ KIỂM TRA ĐỊNH KỲ

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.

Điểm	Nhận xét	PHIẾU KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I
		Năm học: Môn: Tin học - Lớp 4 Thời gian làm bài: 40 phút
Họ và tên: Lớp: 4 Trường:		
Điểm TN	I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm) Khoanh vào chữ cái đặt trước kết quả đúng.	
	Câu 1. (M1-0,5 điểm) Biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word là? A.  B.  C.  D.  Câu 2. (M1-0,5 điểm) Thao tác nào sau đây có thể gây lỗi, hỏng phần cứng hoặc phần mềm máy tính? A. Tắt máy đúng cách. B. Để máy tính ở nơi khô thoáng, sạch sẽ. C. Không dùng vật cứng, sắc, nhọn để tác động vào máy tính. D. Rút USB ra khỏi máy tính khi chưa ngắt kết nối với máy tính. Câu 3. (M2-0,5 điểm) Muốn gõ các kí tự trên của mỗi phím trên hàng phím số, khi gõ em phải nhấn và giữ phím nào dưới đây? A. Caps Lock B. Delete C. Shift D. Backspace Câu 4. (M2-0,5 điểm) Phát biểu nào sau đây không đúng? A. Máy tính chỉ hoạt động làm việc được khi có đủ phần cứng và phần mềm cần thiết. B. Có thể nhìn thấy hình dạng và chạm được vào phần mềm của máy tính. C. Phần cứng máy tính là các thiết bị như loa, máy in, bàn phím... D. Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động. Câu 5. (M1-0,5 điểm) Các loại thông tin trên trang Web gồm? A. Văn bản, hình ảnh, âm thanh, siêu liên kết. B. Siêu liên kết, video, hình ảnh, văn bản. C. Âm thanh, video, hình ảnh, văn bản. D. Văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, siêu liên kết. Câu 6. (M1-0,5 điểm) Các kiểu gõ chữ cái Tiếng Việt mà em đã được học gồm? A. Telex B. VIQR C. Telex và VNI D. Telex và VIQR	

Câu 7. (M1-0,5 điểm) Phần mềm miền phí là?

A.  B.  C.  D. 

Câu 8. (M1-0,5 điểm) Lệnh nào sau đây dùng để đổi tên thư mục?

A. New Folder B. Rename C. Open D. Delete

Câu 9. (M2-0,5 điểm) Để chèn được hình ảnh vào văn bản soạn thảo văn bản Word em cần thực hiện như thế nào?

A. Chọn thẻ Home -> chọn  B. Chọn thẻ Home -> chọn 
C. Chọn thẻ Insert -> chọn  D. Chọn thẻ Insert -> chọn 

Câu 10. (M3-0,5 điểm) Để sao chép tệp, thư mục em chọn tệp, thư mục và bấm tổ hợp phím?

A. Ctrl + C B. Ctrl + X C. Ctrl + S D. Ctrl + V

Điểm TH	II. THỰC HÀNH (5 điểm)
	Câu 11. (M2 - 1 điểm) Trên ổ đĩa D, em hãy tạo cây thư mục sau: ▼ TIN HỌC 4 Ảnh Bài soạn thảo Câu 12: (M2,3 - 4 điểm) Em hãy kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word và thực hiện các công việc sau: - Soạn thảo khoảng 50 từ bằng kiểu gõ Telex miêu tả về con vật mà em yêu thích. M3 - Tìm kiếm ảnh về con vật mà em yêu thích trên Internet. Lưu hình ảnh vào thư mục Ảnh đã tạo ở trên với tên "Con vật". M2 - Chèn hình ảnh vừa lưu vào vị trí thích hợp trong văn bản. M2 - Lưu bài soạn thảo vào thư mục Bài soạn thảo đã tạo ở trên với tên "Yêu thích". M2

HƯỚNG DẪN CHẤM BÀI KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 1

Môn: Tin học - Lớp 4

I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm)

Học sinh khoanh đúng mỗi câu được 0,5 điểm.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	A	D	C	B	D	C	C	B	D	A

II. THỰC HÀNH (5 điểm)

Câu 11.

- Học sinh tạo được cây thư mục tên em trên ổ đĩa D được 1 điểm.

▼	TIN HỌC 4	0.5 điểm
	Ảnh	0.25 điểm
	Bài soạn thảo	0.25 điểm

Câu 12.

- Soạn thảo khoảng 50 từ bằng kiểu gõ Telex miêu tả về con vật mà em yêu thích. **M3-2đ**
- Tìm kiếm ảnh về con vật mà em yêu thích trên Internet. Lưu hình ảnh vào thư mục *Ảnh* đã tạo ở trên với tên "Con vật". **M2-1đ**
- Chèn hình ảnh vừa lưu vào vị trí thích hợp trong văn bản. **M2- 0.5đ**
- Lưu bài soạn thảo vào thư mục *Bài soạn thảo* đã tạo ở trên với tên "Yêu thích". **M2- 0.5đ**

Điểm	Nhận xét	PHIẾU KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
		Năm học: Môn: Tin học - Lớp 4 Thời gian làm bài: 40 phút
Họ và tên: Lớp: 4..... Trường :		
Điểm TN	I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm) Khoanh vào chữ cái đặt trước kết quả đúng.	
	Câu 1. (M1-0,5 điểm) Biểu tượng của phần mềm trình chiếu Power Point là? A.  B.  C.  D.  Câu 2. (M1-0,5 điểm) Để thay đổi cỡ chữ cho văn bản em sử dụng lệnh nào sau đây? A. Times New Roman B. 14 C. B / I / U D. A Câu 3. (M2- 0,5 điểm) Ý nào sau đây là SAI? A. Mỗi trang chiếu có thể tạo một hiệu ứng khác nhau. B. Có thể bỏ hiệu ứng chuyển trang đã chọn C. Không thể tạo hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang. D. Ấn phím F5 để trình chiếu Câu 4. (M1-0,5 điểm) Phần mềm RapidTyping là phần mềm dùng để làm gì? A. Vẽ tranh B. Tạo bài trình chiếu C. Luyện gõ bàn phím D. Học toán Câu 5. (M1-0,5 điểm) Trong một bài trình chiếu có thể có bao nhiêu trang chiếu? A. 5 B. 10 C. 20 D. Không giới hạn Câu 6. (M2-0,5 điểm) Để tạo dấu đầu dòng trong trang chiếu em chọn: A. Chọn thẻ Home -> chọn  B. Chọn thẻ Home -> chọn  C. Chọn thẻ Insert -> chọn  D. Chọn thẻ Insert -> chọn A Câu 7. (M1- 0,5 điểm) Các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang nằm trong thẻ nào? A. Home B. Insert C. Transitions D. View	

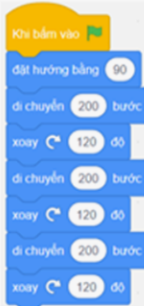
Câu 8. (M1- 0,5 điểm) Để điều chỉnh âm lượng video em ấn vào nút lệnh nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 9. (M1- 0,5 điểm) Trong chương trình Scratch lệnh  có ý nghĩa gì?

- A. Dừng chương trình lại 2 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
 B. Dừng chương trình lại 2 giây sau khi thực hiện lệnh tiếp theo.
 C. Làm xuất hiện nhân vật trên sân khấu.
 D. Làm mất (ẩn) nhân vật trên sân khấu.

Câu 10. (M3- 0,5 điểm) Khối lệnh sau đây dùng để vẽ hình nào?

- A. Hình vuông
 B. Hình tam giác
 C. Hình chữ nhật
 D. Hình tròn
- 

Điểm TH

II. THỰC HÀNH (5 điểm)

Câu 11: (M2 - 1 điểm) Tạo thư mục trên màn hình (Desktop) với tên: **BAITHI_SBD**

Ví dụ: BAITHI_01 (Trong đó 01 là số báo danh)

Câu 12: (M1, M2, M3 - 4 điểm) Em hãy kích hoạt phần mềm Scratch và thực hiện xây dựng kịch bản thể hiện câu chuyện và tạo chương trình cho 2 nhân vật bất kì theo gợi ý sau:

- Chọn phong nền và nhân vật phù hợp với câu chuyện (M2)
- Lập trình để 2 nhân vật đối thoại với nhau (M3)
- Lưu tệp vào thư mục em đã tạo ở câu 11 với tên theo mẫu: Tên em + Tên lớp

VD: Mai 4A (M1)



HƯỚNG DẪN CHẤM BÀI KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II

Môn: Tin học - Lớp 4

I. TRẮC NGHIỆM (5 điểm)

Học sinh khoanh đúng mỗi câu được **0,5 điểm**.

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Đáp án	D	B	C	C	D	A	C	A	A	B

II. THỰC HÀNH (5 điểm)

Câu 11. (1 điểm)

- Học sinh tạo được thư mục trên màn hình Desktop theo đúng yêu cầu thì được **1 điểm**.

Câu 12. (4 điểm)

- Học sinh thêm được phong nền và nhân vật phù hợp với câu chuyện thì được **1 điểm**
- Học sinh lập trình được 2 nhân vật đối thoại với nhau thì được **2 điểm**
- Nội dung cuộc trò chuyện hay thì được **0.5 điểm**
- Lưu tệp theo mẫu thì được **0.5 điểm**

LƯU Ý VỀ BÀI KIỂM TRA ĐỊNH KỲ

- 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 học sinh.
- Điểm của bài kiểm tra định kỳ không dùng để so sánh HS này với HS khác.
- Nếu kết quả bài kiểm tra cuối HK I và cuối năm học bất thường so với ĐGTX, 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.



TỔNG KẾT PHẦN 3

Thông tư
27/2020/TT
BGDĐT ngày
04/09/2020 ban
hành quy định
đánh giá HS tiểu
học.

Phương pháp
và hình thức
kiểm tra đánh
giá

Một số lưu ý
khi thiết kế bài
kiểm tra đánh
giá



THẢO LUẬN QUA QUIZZZIN (thời gian 30')



TIN HỌC 4 BỘ SÁCH ROBOT THÔNG MINH

15 câu hỏi

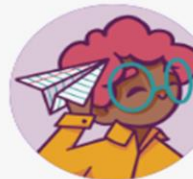
Chọn chế độ chơi



Theo nhóm



Đỉnh cao tinh thông



Thông thường



Kiểm tra

Những người tham gia trả lời theo tốc độ của riêng họ,
cạnh tranh cá nhân và có một sự bùng nổ trong suốt quá
trình

Lên lịch sau

Đặt thời gian bắt đầu cho hoạt động này



Tiếp tục



THẢO LUẬN QUA QUIZZZIN (thời gian 30')



Để làm quiz này

1. Sử dụng bất kỳ thiết bị nào để mở



2. Nhập Mã tham gia



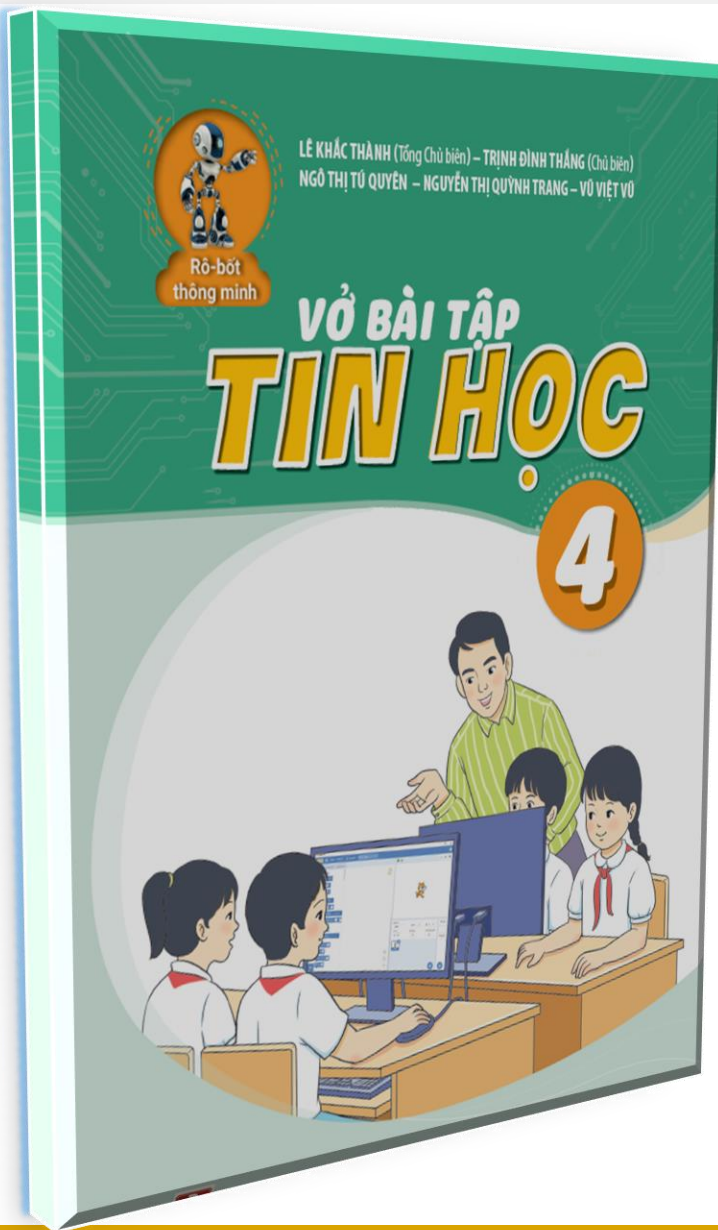
or

 Tham gia qua mã QR

hoặc chia sẻ thông qua ...

VỞ BÀI TẬP



Các bài tập được sắp xếp tương ứng với bài học trong SGK Tin học 4, có 3 cấp độ:

Nhận biết, Thông hiểu và Vận dụng.

Tương ứng với mỗi bài học có 5 bài tập:

- Bốn bài tập đầu dạng trắc nghiệm ở 2 cấp độ: Nhận biết và Thông hiểu.
- Bài tập cuối dạng tự luận ở cấp độ: Vận dụng.



SÁCH GIÁO VIÊN

- Hướng dẫn chung
 - Hướng dẫn dạy học các bài cụ thể
- Mỗi bài có:
- Mục tiêu
 - Chuẩn bị
 - Gợi ý tổ chức hoạt động dạy học

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG NGUỒN HỌC LIỆU BỔ TRỢ

Truy cập vào

http://vmb.edu.vn/?page_id=10068

- Admin: lekhacthanh
- Mật khẩu: Vmbsgktinhoc4
- Tải giáo án và trao đổi, chỉnh sửa (nếu cần).



HƯỚNG DẪN GIÁO VIÊN LÀM BÀI THU HOẠCH

1. Giáo viên vào trang
http://vmb.edu.vn/?page_id=13707
2. Xem kết quả sau khi hoàn thành bài thu hoạch

TRÂN TRỌNG CẢM ƠN QUÝ THẦY CÔ