**KẾ HOẠCH**

**Dạy học môn Tin học 3,4,5**

**Ứng phó với dịch Covid-19 Năm học 2021 – 2022**

*(Ban hành kèm theo Công văn số 1934/CV-PGDĐT ngày 28/12/2021)*

Phân phối số tiết của các khối cụ thể như sau:

+ Khối 3: giảng dạy 2 tiết/tuần.

+ Khối 4: giảng dạy 1 tiết/tuần.

+ Khối 5: giảng dạy 1 tiết/tuần.

**PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH**

**MÔN TIN HỌC LỚP 3**

**Áp dụng từ tháng 1/2022 đến tháng 7/2022**

**Cả năm:** 30 tuần x 2 tiết/tuần = 60 tiết

**Học kỳ I:** 15 tuần x 2 tiết/tuần = 30 tiết

**Học kỳ II:** 15 tuần x 2 tiết/tuần = 30 tiết

**HỌC KÌ I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Bài (Mục)** | **Hướng dẫn điều chỉnh** |
| **CHỦ ĐỀ 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH** |
| 1 | Bài 1: Người bạn mới của em  | Gộp bài 1 và bài 2. |
|  | Bài 2: Bắt đầu làm việc với máy tính |  |
| 2 | Bài 3: Chuột máy tính |  |
| 3 | Bài 4: Bàn phím máy tính |  |
| 4 | Bài 5: Tập gõ bàn phím |  |
| 5 | Bài 6: Thư mục |  |
| 6 | Bài 7: Làm quen với Internet | Gộp bài 7 và bài học và chơi cùng máy tính. |
|  | Trò chơi Blocks |  |
| **CHỦ ĐỀ 2 : EM TẬP VẼ** |
| 7 | Bài 1: Làm quen với phần mềm học vẽ (Paint) | Gộp bài 1 và bài 2. |
|  | Bài 2: Vẽ hình từ hình mẫu có sẵn, Chọn độ dày, màu nét vẽ |  |
| 8 | Bài 3: Vẽ đường thẳng, đường cong |  |
| 9 | Bài 4: Tẩy, xóa chi tiết tranh vẽ |  |
| 10 | Bài 5: Sao chép, di chuyển chi tiết tranh vẽ |  |
| 11 | Bài 6: Tô màu, hoàn thiện tranh vẽ  |  |
| 12 | Bài 7: Thực hành tổng hợp |  |
| 13 | Tập vẽ với phần mềm Tux PAINT |  |
| 14 | Ôn tập |  |
| 15 | Kiểm tra cuối học kì I |  |
| **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN** |
| 16 | Bài 1: Bước đầu soạn thảo văn bản |  |
| 17 | Bài 2: Gõ các chữ ă, â,đ, ê, ô, ơ, ư |  |
| 18 | Bài 3: Gõ các sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng |  |
| 19 | Bài 4: Chọn phông chữ, cỡ chữ |  |
| 20 | Bài 5: Chọn kiểu chữ, căn lề |  |
| 21 | Bài 6: Luyện tập một số kỹ thuật trình bày văn bản |  |
| 22 | Bài 7: Chèn hình, tranh ảnh vào văn bản |  |
| 23 | Bài 8: Thực hành: Bổ sung một số kỹ thuật soạn thảo văn bản |  |
| 24 | Bài 9: Luyện gõ bàn phím với phần mềm Tux Pyping  |  |
| **CHỦ ĐỀ 4: THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU** |
| 25 | Bài 1: Làm quen với phần mềm trình chiếu |  |
| 26 | Bài 2: Thay đổi bố cục, phông chữ, kiểu chữ, căn lề  |  |
| 27 | Bài 3: Chèn hình, tranh ảnh vào trang trình chiếu |  |
| 28 | Bài 4: Thay đổi nền và bổ sung thông tin vào trang trình chiếu | Gộp bài 4 và bài 5. |
|  | Bài 5: Sử dụng bài trình chiếu để thuyết trình |  |
|  | Luyện toán với phần mềm Tux of Math Command | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| 29 | Ôn tập cuối học kì II |  |
| 30 | Kiểm tra cuối học kì II |  |

**PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH**

**MÔN TIN HỌC LỚP 4**

**Áp dụng từ tháng 1/2022 đến tháng 7/2022**

**Cả năm:** 30 tuần x 1 tiết/tuần = 30 tiết

**Học kỳ I:** 15 tuần x 1 tiết/tuần = 15 tiết

**Học kỳ II:** 15 tuần x 1 tiết/tuần = 15 tiết

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Bài (Mục)** | **Hướng dẫn điều chỉnh** |
| **CHỦ ĐỀ 1: KHÁM PHÁ MÁY TÍNH** |
| **1** | Bài 1: Những gì em đã biết |  |
| **2** | Bài 2: Các thao tác với thư mục |  |
| **3** | Bài 3: Làm quen với tệp | Gộp bài 3 và bài 4. |
|  | Bài 4: Các thao tác với tệp |  |
|  | Bài 5: Sử dụng thiết bị lưu trữ ngoài | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
|  | Bài 6: Tìm kiếm thông tin từ Internet | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **4** | Bài 7: Cùng luyện toán với phần mềm toán 2+2 |  |
| **CHỦ ĐỀ 2: EM TẬP VẼ** |
| **5** | Bài 1: Những gì em đã biết |  |
| **6** | Bài 2: Chỉnh sửa hình, viết chữ lên hình |  |
| **7** | Bài 3: Tìm hiểu thẻ View, thay đổi kích thước trang vẽ |  |
| **8** | Bài 4: Sao chép màu |  |
| **9** | Bài 5: Thực hành tổng hợp |  |
|  | Tập vẽ với phần mềm Crayola Art | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **CHỦ ĐỀ 3: SOẠN THẢO VĂN BẢN** |
| **10** | Bài 1: Những gì em đã biết  |  |
| **11** | Bài 2 : Chỉnh sửa hình, viết chữ lên hình |  |
| **12** | Bài 3: Chèn và điều chỉnh tranh ảnh trong văn bản |  |
| **13** | Bài 4: Chèn và trình bày bảng trong văn bản |  |
| **14** | Ôn tập  |  |
| **15** | Kiểm tra cuối học kì I  |  |
| **16** | Bài 5: Xử lý một phần văn bản, hình và tranh ảnh |  |
| **17** | Bài 6: Luyện tập tổng hợp |  |
|  | Chỉnh sửa anh với phần mềm Fotor | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **CHỦ ĐỀ 4: THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU** |
| **18** | Bài 1: Những gì em đã biết |  |
| **19** | Bài 2: Sao chép nội dung từ phần mềm khác |  |
| **20** | Bài 3: Tạo hiệu ứng cho văn bản trong trang chiếu | Gộp bài 3 và bài 4. |
|  | Bài 4: Tạo hiệu ứng cho hình ảnh trong trang chiếu |  |
| **21** | Bài 5: Thực hành tổng hợp |  |
| **22** | Luyện khả năng quan sát với phần mềm The Monkey Eyes  |  |
| **CHỦ ĐỀ 5: THẾ GIỚI LOGO** |
| **23** | Bài 1: Bước đầu làm quen với Logo |  |
| **24** | Bài 2: Các lệnh của Logo  |  |
| **25** | Bài 3: Luyện viết chữ, tính toán |  |
| **26** | Bài 4: Luyện tập |  |
| **27** | Bài 5: Sử dụng câu lệnh lặp |  |
| **28** | Bài 6: Luyện tập |  |
|  | Chơi cờ vua cùng phần mềm Read Chess3D  | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **29** | Ôn tập  |  |
| **30** | Kiểm tra cuối học kì II  |  |

**MÔN TIN HỌC LỚP 5**

**Áp dụng từ tháng 1/2022 đến tháng 7/2022**

**Cả năm:** 30 tuần x 1 tiết/tuần = 30 tiết

**Học kỳ I: 15** tuần x 1 tiết/tuần = 15 tiết

**Học kỳ II:** 15 tuần x 1 tiết/tuần = 15 tiết

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Bài (Mục)** | **Hướng dẫn điều chỉnh** |
| **CHỦ ĐỀ 1: KHÁM PHÁ MÁY TÍNH** |
| **1** | Bài 1: Khám phá Computer |  |
| **2** | Bài 2: Luyện tập |  |
| **3** | Bài 3: Thư điện tử (Email) |  |
|  | Bài 4: Thư điện tử (Email) (Tiếp theo) | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **4** | Học và chơi cùng máy tính Stellarium |  |
| **CHỦ ĐỀ 2: SOẠN THẢO VĂN BẢN** |
| **5** | Bài 1: Những gì em đã biết |  |
| **6** | Bài 2: Kĩ thuật điều chỉnh một đoạn văn bản |  |
| **7** | Bài 3: Chọn kiểu trình bày có sẵn cho đoạn văn bản |  |
| **8** | Bài 4: Định dạng trang văn bản, đánh số trang trong văn bản |  |
| **9** | Bài 5: Thực hành tổng hợp |  |
|  | Chơi cùng máy tính XMind | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **CHỦ ĐỀ 3: THIẾT KẾ BÀI TRÌNH CHIẾU** |
| **10** | Bài 1: Những gì em đã biết |  |
| **11** | Bài 2: Mở rộng hiệu ứng chuyển động |  |
| **12** | Bài 3: Chèn âm thanh vào bài trình chiếu  |  |
| **13** | Bài 4: Chèn Video vào bài trình chiếu |  |
| **14** | Ôn tập  |  |
| **15** | Kiểm tra cuối học kì I |  |
| **16** | Bài 5: Đặt thông số chung cho các trang trình  |  |
| **17** | Bài 6: Thực hành tổng hợp  |  |
|  | Windows Movie Make 206 | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **CHỦ ĐỀ 4: THẾ GIỚI LOGO** |
| **18** | Bài 1: Những gì em đã biết |  |
| **19** | Bài 2: Câu lệnh lặp lồng nhau |  |
| **20** | Bài 3: Thủ tục trong Logo |  |
| **21** | Bài 4: Thủ tục trong Logo (Tiếp theo) |  |
| **22** | Bài 5: Luyện tập về thủ tục |  |
| **23** | Bài 6: Thay đổi màu và nét vẽ bằng câu lệnh |  |
|  |  Đặt thông số vào đúng qui trình (Sudoku) | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **CHỦ ĐỀ 5: EM HỌC NHẠC** |
| **24** | Bài 1: Làm quen với phần mềm MuseScore |  |
| **25** | Bài 2: Bước đầu tọa bản nhạc với phần mềm MuseScore |  |
| **26** | Bài 3: Ghi lời bản nhạc |  |
| **27** | Bài 4: Chèn ô nhịp và thay đổi thông tin về bản nhạc  |  |
| **28** | Bài 5: Thiết lập trang giấy và xuất bài nhạc |  |
|  | Gấu chơi Piano | Không dạy bài này. Hs tự học tại nhà. |
| **29** | Ôn tập học kì II |  |
| **30** | Kiểm tra cuối kì II |  |