CÔNG TY CỔ PHẦN CÔNG NGHỆ VÀ SÁNG TẠO TRẺ
TEKY HOLDINGS

PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH STEM TIỂU HỌC
LỚP 5
Học kì I

Thời gian thực hiện	Chủ đề	Bài	Số tiết	Yêu cầu cần đạt HĐTN STEM	Công cụ	Sản phẩm
Tuần 1		Sáng tạo nhân vật	1/2	- Nhận diện được phần mềm học tập - Nêu được một số lợi ích và sản phẩm của phần mềm - Thực hành được các thao tác đơn giản với phần mềm lập trình	Codekitten	Nhân vật sáng tạo
Tuần 2			2/2	- Truy cập được Codekitten và đăng nhập được tài khoản - Nêu được khái niệm về nhân vật trong lập trình, tạo được nhân vật mới và thay đổi trang phục cho nhân vật - Thực hành được thao tác lựa chọn phông nền cho sản phẩm - Thực hành được thao tác tạo dự án mới, lưu dự án (trực tuyến và trên máy tính), tải lên dự án có sẵn từ máy tính	Codekitten	
Tuần 3	**Vật chất và năng lượng**	Bảo vệ rừng xanh	1/2	- Đề xuất được một số giải pháp bảo vệ rừng, chống ô nhiễm và xói mòn đất	Video	Khu rừng xanh tốt

				- Nêu được tính tuần tự trong hành động thực tế và trong lập trình - Nêu được định nghĩa và cách dùng "sự kiện" trong lập trình nhân vật		
Tuần 4			2/2	- Thực hiện được sản phẩm về bảo vệ rừng xanh - Chia sẻ được về ý nghĩa và lợi ích của giải pháp bảo vệ rừng	Codekitten	
Tuần 5	**Vật chất và năng lượng**	Nhà khoa học nhí	1/2	- Nêu được ứng dụng của một số hỗn hợp, dung dịch trong thực tế cuộc sống. - Mô tả được về tác dụng của "vòng lặp" trong lập trình	Video	Trò chơi: nhà khoa học nhí
Tuần 6			2/2	- Nêu được ý tưởng thực hiện sản phẩm nhà khoa học nhí: hướng dẫn pha/trộn một loại dung dịch hoặc hỗn hợp có ích cho cuộc sống - Sử dụng được vòng lặp để thực hiện sản phẩm - Chia sẻ được cảm nhận về sản phẩm của bản thân và các bạn cùng lớp	Codekitten	
Tuần 7	**Gia đình và cộng đồng**	Cuộc đua năng lượng	1/2	- Nhắc lại được kiến thức về một số nguồn năng lượng sử dụng trong cuộc sống - Nêu được khái niệm và cách sử dụng câu điều kiện trong đời sống và trong lập trình	Video	Trò chơi: Cuộc đua năng lượng
Tuần 8			2/2	- Sử dụng được câu lệnh điều kiện để lập trình hành vi tương tác giữa các nhân vật - Thực hiện được sản phẩm trò chơi: cuộc đua năng lượng	Codekitten	
Tuần 9	**Gia đình và**	Phần mềm tính tiền	1/2	- Đề xuất được ý tưởng tuyên truyền về sử dụng tiết	Video	Phần mềm

	cộng đồng	điện		kiệm điện tới mọi người xung quanh - Sử dụng được "biến" để lưu trữ thông tin trong lập trình máy tính		tính tiền điện
Tuần 10			2/2	- Thực hiện được sản phẩm: Phần mềm tính tiền điện - Chia sẻ được về cách hoạt động và lợi ích của sản phẩm	Codekitten	
Tuần 11	**Thực vật và động vật**	Rùa con tìm mẹ	1/4	- Mô tả được quá trình sinh sản của loài rùa biển - Lên ý tưởng về trò chơi hoặc câu chuyện giới thiệu về những điều đặc biệt trong việc sinh sản của loài rùa biển	Video	Trò chơi: Rùa con tìm mẹ
Tuần 12			2/4	- Thực hiện được lựa chọn nhân vật, phông nền, kịch bản cho trò chơi - Lập trình giới thiệu trò chơi và điều khiển nhân vật rùa con di chuyển	Codekitten	
Tuần 13			3/4	- Nhắc lại được các kiến thức lập trình đã học - Vận dụng được các kiến thức trong việc lựa chọn câu lệnh và lập trình trò chơi	Video	
Tuần 14			4/4	- Thực hiện lập trình các chương ngại vật, tính điểm cho trò chơi	Codekitten	
Tuần 15	**Thực vật và động vật**	Dự án sáng tạo	1/2	- Lên ý tưởng thực hiện dự án sáng tạo (lựa chọn chủ đề, kịch bản, hình thức,...) - Thực hiện được dự án theo ý tưởng đã nêu	Codekitten	Dự án sáng tạo
Tuần 16			2/2	- Hoàn thiện dự án - Chia sẻ về dự án của bản thân	Codekitten	
Tuần 17		Tổng kết học kỳ 1			Video	