**PHỤ LỤC 2**

**CHUẨN KIẾN THỨC, KỸ NĂNG ĐỐI VỚI CHƯƠNG TRÌNH TIN HỌC TỰ CHỌN**

**(Theo Quyết định số 16/2006/QĐ-BGDĐT ngày 05 tháng 5 năm 2006 của Bộ Giáo dục và Đào tạo**

**về việc “Ban hành chương trình môn Tiếng Anh và Tin học ở bậc tiểu học”)**

**PHẦN I**

| **Chủ đề** | **Mức độ cần đạt** | **Ghi chú** |
| --- | --- | --- |
| **1. Thông tin xung quanh ta** | ***Kiến thức***   * Biết được thông tin tồn tại dưới các dạng khác nhau : văn bản, hình ảnh, âm thanh,... * Biết được con người sử dụng thông tin theo những mục đích khác nhau. * Biết được máy tính là công cụ để xử lí thông tin.   ***Kĩ năng***   * Gọi tên và phân biệt được các dạng thông tin khác nhau (văn bản, hình ảnh, âm thanh) khi được tiếp cận. | Khái niệm "xử lí thông tin" cần được thể hiện qua các ví dụ đơn giản, dễ hiểu đối với học sinh. |
| **2. Bước đầu làm quen với máy tính** | ***Kiến thức***   * Gọi tên các thiết bị máy tính thông dụng. * Quan sát một máy tính làm việc : lúc khởi động, sự thay đổi của các đèn tín hiệu, sự trình diễn trên màn hình, nhạc hiệu, các biểu tượng, cửa sổ làm việc.   ***Kĩ năng***   * Nhận biết và chọn biểu tượng bằng chuột. | Cho học sinh quan sát một máy tính cụ thể.  Nên cho học sinh tham quan cơ sở có sử dụng máy tính. |
| **3. Sử dụng phần mềm trò chơi** | ***Kiến thức***   * Biết cách khởi động/ra khỏi các trò chơi đã lựa chọn. * Biết luật chơi của các trò chơi đơn giản.   ***Kĩ năng***   * Thực hiện được nháy chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột, nhấn phím. | Phần mềm trò chơi là tuỳ chọn nhưng phải chú ý tới tính đa mục đích của trò chơi : giải trí, học tập và rèn nhân cách. |
| **4. Kĩ năng sử dụng những thiết bị thông dụng** | ***Kiến thức***   * Nhận biết 2 phím có gai, phím dấu cách, phím ENTER trên bàn phím. * Nhận biết các vùng của bàn phím: vùng phím kí tự,vùng phím số, vùng phím di chuyển con trỏ, vùng phím chức năng. * Quan sát phím được gõ, được nhấn - giữ và hiển thị tương ứng trên màn hình.   ***Kĩ năng***   * Đặt được các ngón đúng vị trí trên các phím cơ sở, có thói quen đưa ngón trở về phím cơ sở sau khi gõ. * Gõ chậm song đúng ngón các phím của hàng cơ sở, gõ đúng ngón các phím của vùng chính (các vùng phím khác chưa yêu cầu). | Có thể sử dụng các phần mềm MARIO, TOUCH TYPING. |
| **5. Soạn thảo văn bản đơn giản** | ***Kiến thức***   * Biết khởi động/ra khỏi một phần mềm soạn thảo đã được lựa chọn. * Biết cách gõ văn bản không dấu. * Biết mở văn bản có sẵn.   ***Kĩ năng***   * Gõ được một đoạn văn bản ngắn không dấu. |  |
| **6. Sử dụng phần mềm đồ hoạ** | ***Kiến thức***   * Biết khởi động/ra khỏi một phần mềm đồ hoạ đã được lựa chọn. * Biết tô màu theo mẫu, chọn màu đúng với màu mẫu. * Biết mở một trang vẽ mới. * Nhận biết các công cụ vẽ hình đơn giản.   ***Kĩ năng***   * Vẽ được các đồ vật đơn giản. | Hình mẫu và hình cần tô được cho sẵn trên cùng một trang vẽ. |
| **7. Sử dụng phần mềm học tập** | ***Kiến thức***   * Biết dùng một phần mềm tự chọn để luyện kĩ năng gõ bàn phím, sử dụng chuột. * Biết sử dụng một phần mềm tự chọn để hỗ trợ học tập.   ***Kĩ năng***   * Có kĩ năng thao tác với phần mềm như khởi động/ra khỏi, sử dụng bảng chọn. | Chọn phần mềm học tập phù hợp với học sinh. |

**PHÇN II**

| **Chủ đề** | **Mức độ cần đạt** | **Ghi chú** |
| --- | --- | --- |
| **1. Bước đầu sử dụng một vài thiết bị thông dụng** | ***Kiến thức***   * Biết mỗi phím thuộc vùng quản lí của ngón tay nào và ngược lại mỗi ngón tay quản lí các phím cơ bản nào. * Biết chức năng của một vài thiết bị thông dụng.   ***Kĩ năng***   * Gõ bàn phím bằng 10 ngón. Ngồi và nhìn đúng tư thế, hợp vệ sinh. * Sử dụng được một số thiết bị ngoại vi như chuột,bàn phím. |  |
| **2. Sử dụng phần mềm học tập** | ***Kiến thức***   * Bước đầu biết sử dụng một phần mềm hỗ trợ học môn Tự nhiên và xã hội/Toán/Ngoại ngữ.   ***Kĩ năng***   * Có kĩ năng thao tác với phần mềm như khởi động/ra khỏi, sử dụng bảng chọn. | Phần mềm tuỳ chọn phù hợp với học sinh và không trùng với phần mềm đã chọn ở lớp trước. |
| **3. Soạn thảo văn bản** | ***Kiến thức***   * Biết chọn phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ. * Biết định dạng trang. * Biết ghi văn bản.   ***Kĩ năng***   * Gõ được một đoạn văn bản và định dạng theo mẫu đơn giản. * Ghi được văn bản đã có sẵn. | Ghi tệp văn bản có sẵn. |
| **4. Sử dụng phần mềm đồ hoạ** | ***Kiến thức***   * Biết phối hợp các nét vẽ hình cơ bản và cách chọn, pha màu để vẽ tranh.   ***Kĩ năng***   * Vẽ được tranh theo mẫu, vẽ tranh tự do, vẽ tranh theo chủ điểm. | Cho học sinh tuỳ chọn chủ điểm vẽ. |
| **5. Sử dụng phần mềm âm nhạc** | ***Kiến thức***   * Biết một số phím đàn bằng nháy chuột hoặc gõbàn phím. * Biết chọn, mở nghe một vài tệp nhạc có sẵn trong phần giới thiệu của phần mềm âm nhạc đã được lựa chọn.   ***Kĩ năng***   * Gõ một số phím của đàn mô phỏng và ghi lại thành tệp. Mở lại các tệp đã ghi để nghe. | Có thể chọn một trong hai phần mềm Aldo's Pianito 1.1 hoặc Play It! (Trong bộ Microsoft Plus! for Kids).  Hướng dẫn học sinh gõ tên tệp. |
| **6. Sử dụng phần mềm vi thế giới (họ LOGO)** | ***Kiến thức***   * Biết khởi động/ra khỏi một phần mềm họ LOGO. Biết biểu tượng của Rùa (Turtle) trên màn hình. * Biết được các dạng hoạt động đơn giản của Rùa và câu lệnh tương ứng: tiến (Forward), quay trái (Left), quay phải (Right), xoá hình (ClearScreen),... * Biết tính toán một số biểu thức số học.   ***Kĩ năng***   * Phân biệt được cửa sổ lệnh và màn hình trình diễn hoạt động của Rùa. * Vẽ được hình đơn giản bằng các lệnh trong LOGO. | Có thể dùng một phần mềm trong họ LOGO, ví dụ phần mềm miễn phí Microsoft Windows Logo (MSWLOGO). |

**PHÇN III**

| **Chủ đề** | **Mức độ cần đạt** | **Ghi chú** |
| --- | --- | --- |
| **1. Khai thác phần mềm học tập** | ***Kiến thức***   * Biết khai thác một số chức năng của một phần mềm học tập. * Biết cách sử dụng phần mềm đó hỗ trợ học tập.   ***Kĩ năng***   * Có một số kĩ năng sử dụng phần mềm học tập. | Khuyến khích lựa chọn phần mềm hỗ trợ cho phương pháp giảng dạy môn học. |
| **2. Sử dụng phần mềm đồ hoạ** | ***Kiến thức***   * Biết sử dụng các công cụ cắt, dán, ghép hình, dời hình, sao chép hình. * Biết gõ văn bản vào hình.   ***Kĩ năng***  • Vẽ được bức tranh đơn giản có phối hợp đồ hoạ và văn bản. |  |
| **3. Soạn thảo văn bản** | ***Kiến thức***   * Biết biểu tượng và chức năng của mỗi công cụ cơ bản trên thanh công cụ. * Biết chọn vùng văn bản và các thao tác cắt, dán, di chuyển vùng đã chọn. * Biết tạo bảng trong văn bản, căn trái/phải/giữa trong các ô của bảng. * Biết chèn ảnh từ nhiều nguồn khác nhau (như clipart, file) vào văn bản. * Biết sử dụng một số công cụ vẽ hình.   ***Kĩ năng***   * Soạn thảo được một đoạn văn bản có sử dụng thanh công cụ và các thao tác sao chép, cắt, dán. Tạo được bảng trong văn bản. Chèn được ảnh vào văn bản. * Trình bày các sản phẩm hợp quy cách, có thẩm mĩ. | Coi trọng tính mĩ thuật của văn bản được soạn thảo.  Nên tổ chức bình chọn sản phẩm đẹp, công phu, có mĩ thuật. |
| **4. Khai thác phần mềm  vi thế giới (LOGO)** | ***Kiến thức***   * Hiểu được sự tiện dụng của lệnh lặp (Repeat). * Hiểu được việc mô tả một hành động bằng các câu lệnh đơn. * Hiểu được việc mô tả một dãy hành động bằng nhóm lệnh trong một thủ tục. * Biết được cấu trúc của một thủ tục. * Biết viết các thủ tục đơn giản.   ***Kĩ năng***   * Sử dụng thành thạo các lệnh cơ bản : tiến (Forward), quay trái (Left), quay phải (Right), xoá màn hình (ClearScreen). * Viết được một số thủ tục đơn giản. * Vẽ được một số hình đơn giản bằng cách dùng lệnh và thủ tục. | Có thể dùng các chương trình mẫu có trong phần mềm MSWLOGO.  Cũng có thể dùng các ví dụ trong sách The Great Logo Adventure.  Một số thuật ngữ mới : lệnh, thủ tục, chương trình, nhóm lệnh,...được  giải thích thông qua ví dụ có trong phần mềm. |