

# PHÂN PHỐI CHƯƠNG TRÌNH SÁCH TIN HỌC LỚP 5

Lê Khắc Thành (Tổng Chủ biên),  
Trịnh Đình Thắng (Chủ biên),  
Ngô Thị Tú Quyên, Hà Ngọc Tuấn, Vũ Việt Vũ.

TT	TÊN BÀI	YÊU CẦU CẦN ĐẠT	SỐ TIẾT	GHI CHÚ
<b>CHƯƠNG 1. MÁY TÍNH VÀ EM</b>				
1	<b>Bài 1.</b> Máy tính giúp em học tập	Nêu được ví dụ máy tính giúp em học tập.	1	LT-TH
		Sử dụng được một phần mềm học tập cụ thể để học tập môn học phù hợp.		
2	<b>Bài 2.</b> Máy tính giúp em giải trí	Nêu được ví dụ máy tính giúp em giải trí.	1	LT-TH
		Sử dụng được một phần mềm giải trí cụ thể để giải trí lành mạnh, bổ ích.		
3	<b>Bài 3.</b> Máy tính giúp em tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số	Nêu được ví dụ máy tính giúp tìm kiếm, trao đổi thông tin, hợp tác với bạn bè và tạo ra sản phẩm số.	1	LT-TH
		Thể hiện được mong muốn biết sử dụng máy tính thành thạo để làm được nhiều việc hơn.		
<b>CHƯƠNG 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET</b>				
4	<b>Bài 4.</b> Tìm kiếm thông tin trên website	Tìm được trên website (trang web) cho trước những thông tin phù hợp và có ích cho nhiệm vụ đặt ra.	1	LT-TH
5	<b>Bài 5.</b> Thực hành tìm kiếm thông tin trên website	Hợp tác, chia sẻ được thông tin với các bạn trong nhóm để hoàn thành công việc được giao.	1	TH
<b>CHƯƠNG 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN</b>				
6	<b>Bài 6.</b> Tìm thông tin trong giải quyết vấn đề	Giải thích được sự cần thiết, tầm quan trọng của việc thu thập và tìm kiếm thông tin trong giải quyết vấn đề.	1	LT- TH

		Tìm kiếm và chọn được thông tin phù hợp với vấn đề cần giải quyết.		
		Thể hiện được sự hợp tác với người khác để giải quyết vấn đề cụ thể.		
7	<b>Bài 7.</b> Cấu trúc cây thư mục hợp lý	Tạo được các thư mục với cấu trúc cây hợp lý.	1	LT-TH
8	<b>Bài 8.</b> Tìm tệp, thư mục trên máy tính	Sử dụng được công cụ tìm kiếm trên máy tính để tìm các thư mục và các tệp.	1	TH
<b>CHƯƠNG 4. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ</b>				
9	<b>Bài 9.</b> Bản quyền nội dung thông tin	Giải thích được một số khái niệm liên quan đến bản quyền nội dung thông tin.	1	LT
		Nhận biết và giải thích sơ lược được một số vấn đề đạo đức và tính hợp lệ của việc truy cập nội dung, việc bảo mật thông tin.		
		Thể hiện được sự tôn trọng tính riêng tư và bản quyền nội dung thông tin.		
		Thể hiện được sự không đồng tình với hiện tượng sai trái, gian dối trong học tập và đời sống như xem thư riêng hay sao chép tệp của bạn khi chưa được sự đồng ý,...		
<b>CHƯƠNG 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC</b>				
10	<b>Bài 10.</b> Chọn và xóa khối văn bản	Thực hiện thành thạo các thao tác chọn một khối văn bản.	1	LT-TH
11	<b>Bài 11.</b> Sao chép, di chuyển khối văn bản	Thực hiện thành thạo các thao tác sao chép, di chuyển một đoạn văn bản.	1	TH
12	<b>Bài 12.</b> Định dạng ký tự	Định dạng được kí tự để trình bày văn bản đẹp hơn: chọn kiểu, kích thước (cỡ), màu sắc cho chữ.	1	LT-TH
13	<b>Bài 13.</b> Thực hành định dạng văn bản	Vận dụng được các thao tác chọn, xóa, sao chép, di chuyển khối văn bản; định dạng kiểu chữ, phông chữ, cỡ chữ, màu chữ vào soạn thảo văn bản một cách hợp lí.	1	TH

14	<b>Bài 14.</b> Chèn hình ảnh vào văn bản	Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo.	1	LT-TH
15	<b>Bài 15.</b> Thực hành chèn ảnh vào văn bản	Vận dụng kiến thức đã học về soạn thảo văn bản vào tình huống thực tiễn.		TH
		Đưa được hình ảnh vào trong văn bản một cách thành thạo, hợp lí.		
16	<b>Bài 16A.</b> Sử dụng phần mềm đồ họa, tạo sản phẩm số đơn giản	Tạo được sản phẩm số đơn giản nhờ sử dụng phần mềm đồ họa, ví dụ thiệp chúc mừng để tặng người thân nhân một dịp đặc biệt.		LT-TH
17	<b>Bài 16B.</b> Sử dụng công cụ đa phương tiện hỗ trợ tạo sản phẩm số đơn giản	Tạo được sản phẩm thủ công theo video hướng dẫn.		LT-TH
18	Ôn tập học kì I		1	
19	Kiểm tra định kỳ cuối kì I		1	

## CHƯƠNG 6. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

20	<b>Bài 17.</b> Cấu trúc tuần tự	Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc tuần tự và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.	1	LT-TH
21	<b>Bài 18.</b> Thực hành về cấu trúc tuần tự	Vận dụng được cấu trúc cấu trúc tuần tự trong lập trình các chương trình đơn giản.	1	TH
22	<b>Bài 19.</b> Cấu trúc lặp với số lần biết trước	Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lặp với số lần biết trước và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.	1	LT-TH
23	<b>Bài 20.</b> Thực hành về cấu trúc lặp với số lần biết trước	Vận dụng được cấu trúc cấu trúc lặp với số lần biết trước trong lập trình các chương trình đơn giản.	1	TH
24	<b>Bài 21.</b> Cấu trúc lặp liên tục	Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lặp liên tục và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.	1	LT-TH

25	<b>Bài 22.</b> Thực hành về cấu trúc lặp liên tục	Vận dụng được cấu trúc cấu trúc lặp liên tục trong lập trình các chương trình đơn giản.	1	TH
26	<b>Bài 23.</b> Cấu trúc lặp có điều kiện	Nêu được ví dụ cụ thể mô tả cấu trúc lặp có điều kiện và sử dụng được các cấu trúc điều khiển này trong chương trình đơn giản.	1	LT-TH
27	<b>Bài 24.</b> Thực hành về lặp với cấu trúc có điều kiện	Vận dụng được cấu trúc cấu trúc lặp có điều kiện trong lập trình các chương trình đơn giản.	1	TH
28	<b>Bài 25.</b> Biến nhớ	Nhận biết, tạo được và nhập được giá trị cho các loại biến nhớ (biến) trong Scratch.	1	LT-TH
29	<b>Bài 26.</b> Biểu thức	Nhận biết và xây dựng được các biểu thức thực hiện tính toán giá trị của các biểu thức trong chương trình đơn giản.	1	LT-TH
30	<b>Bài 27.</b> Thực hành về biến nhớ và biểu thức	Vận dụng được biến nhớ và biểu thức trong lập trình các chương trình đơn giản.	1	TH
31	<b>Bài 28.</b> Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu	Nêu được ví dụ cụ thể mô tả các cấu trúc rẽ nhánh dạng: Nếu <điều kiện> thì <công việc>.	1	LT-TH
32	<b>Bài 29.</b> Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ	Vận dụng được cấu trúc rẽ nhánh dạng Nếu <điều kiện> thì <công việc> trong lập trình các chương trình đơn giản.	1	LT-TH
33	<b>Bài 30.</b> Thực hành về cấu trúc rẽ nhánh	Vận dụng được cấu trúc rẽ nhánh (dạng thiếu, dạng đủ) trong lập trình các chương trình đơn giản.	1	TH
34	<b>Bài 31.</b> Kịch bản chương trình và chạy thử chương trình	Hợp tác được theo nhóm để viết kịch bản và chương trình thể hiện kịch bản. Chạy thử được chương trình.	1	LT-TH
35	Ôn tập kì II		1	
36	Kiểm tra định kỳ cuối năm học		1	

**Có 6 chương, bao gồm:**

- Chương 1. Máy tính và em: có 3 bài.
- Chương 2. Mạng máy tính và internet: có 2 bài.
- Chương 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin: có 3 bài.
- Chương 4. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số: có 1 bài.
- Chương 5. Ứng dụng tin học: có 8 bài. Trong đó có 2 bài thuộc chủ đề con (tự chọn), mỗi chủ đề con 1 tiết.
- Chương 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính: có 15 bài.

**ĐẠI DIỆN NHÓM TÁC GIẢ**  
**Chủ biên**

**PGS.TS Trịnh Đình Thắng**