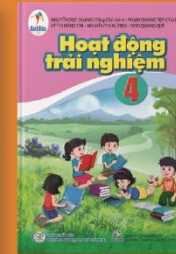
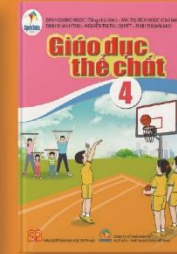
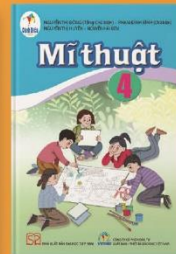
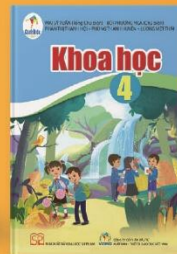
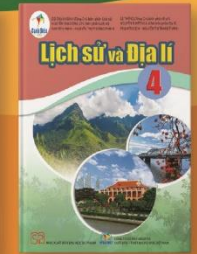
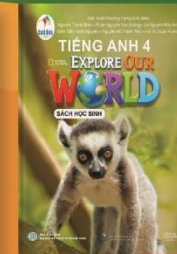
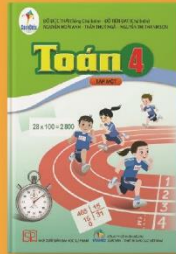
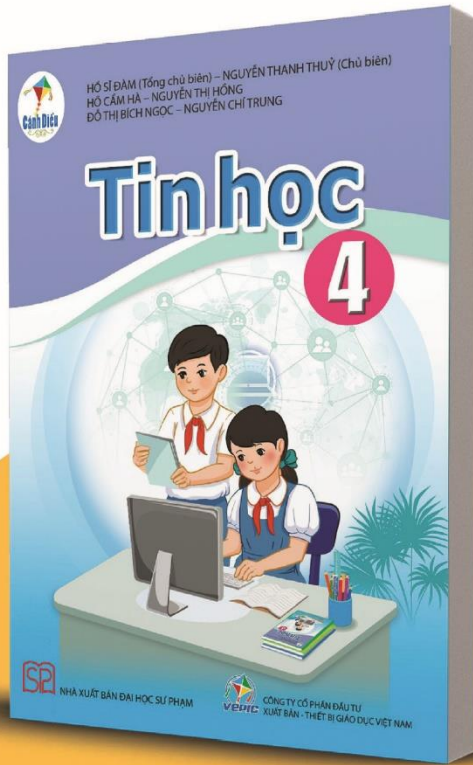




*"Mang cuộc sống vào bài học
Đưa bài học vào cuộc sống"*



GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA TIN HỌC 4 CẢNH ĐIỀU



NXB ĐHSP Hà Nội

VỀ TÁC GIẢ SGK 4 CÁNH DIỀU



NGND, PGS.TS. HỒ SĨ ĐÀM (Tổng Chủ biên)

- TS. Tin học, Viện HLKH Ba Lan.
- Giảng viên cao cấp, ĐH Công nghệ, ĐHQGHN.
- CB và TG bộ SGK, SGV, SBT THPT 2006.
- Chủ biên CTGD PT 2018 môn Tin học.
- TCB bộ SGK, SGV, SBT Tin học 3, 4, 6, 7, 10 Cánh Diều.



NGUT, GS.TS. NGUYỄN THANH THỦY (Chủ biên)

- TS. Tin học, ĐHBKHN.
- Giảng viên cao cấp, ĐH Công nghệ; nguyên P. HT ĐH Công nghệ, ĐHQGHN.
- CB và TG 10 sách về trí tuệ nhân tạo, ngôn ngữ lập trình C, C++, hệ thống LINUX, xử lý ảnh (NXB KHKT).
- Chủ nhiệm nhiều đề tài NCKH các cấp.
- CB bộ SGK, SGV và SBT Tin học 3, 4, CĐỀ KHMT 10 Cánh Diều.



NGUT, PGS.TS HỒ CẨM HÀ (Tác giả)

- TS. Tin học, ĐHBKHN.
- GVCC, nguyên Trưởng khoa CNTT, ĐHSP HN.
- Tác giả bộ SGK, SGV, SBT THPT 2006. Tác giả CT GDPT 2018.
- CB và tác giả SGK, SGV, SBT Tin học 3, 4, 6, 7, 10 Cánh Diều.
- CB bộ SGK mô hình trường học mới VNEN ở cấp THCS.
- CB và tác giả của nhiều sách tham khảo ở cấp học phổ thông.



TS NGUYỄN CHÍ TRUNG (Tác giả)

- TS KHGD, ĐHSPHN.
- GVC, Trưởng bộ môn LL & PPDH Khoa CNTT, ĐHSP HN.
- Tham gia thẩm định CT GDPT 2018.
- Tác giả nhiều SBT, STK bậc phổ thông.
- Tác giả bộ SGK, SGV, SBT Tin học 3, 4, 6, 8, 10 Cánh Diều.

VỀ TÁC GIẢ SGK 4 CD



TS ĐỖ THỊ BÍCH NGỌC (Tác giả)

- TS. CNTT, Viện KHCN Tiên tiến Nhật Bản (JAIST).
- GVC Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông.
- Tham gia nhiều đề tài NCKH các cấp.
- Nhiều năm kinh nghiệm giảng dạy lập trình cho HS
- Tác giả SGK, SGV, SBT Tin học 4 Cánh Diều.



ThS NGUYỄN THỊ HỒNG (Tác giả)

- Thạc sĩ LL&PPDH Tin học, ĐHSP HN
- Giảng viên khoa CNTT, ĐHSP HN
- Tác giả sách nghiệp vụ SP cho GV
- Tác giả tài liệu tập huấn GV về kiểm tra đánh giá
- Tác giả SGK, SGV, SBT Tin học 4 Cánh Diều.

- Hiểu và nắm rõ Chương trình môn Tin học.
- Hiểu và nắm rõ các yêu cầu của SGK.
- Có trình độ chuyên môn ngành Tin học.

- Có trải nghiệm viết SGK.
- Có nghiệp vụ sư phạm.
- Có trải nghiệm với Giáo dục tiểu học.

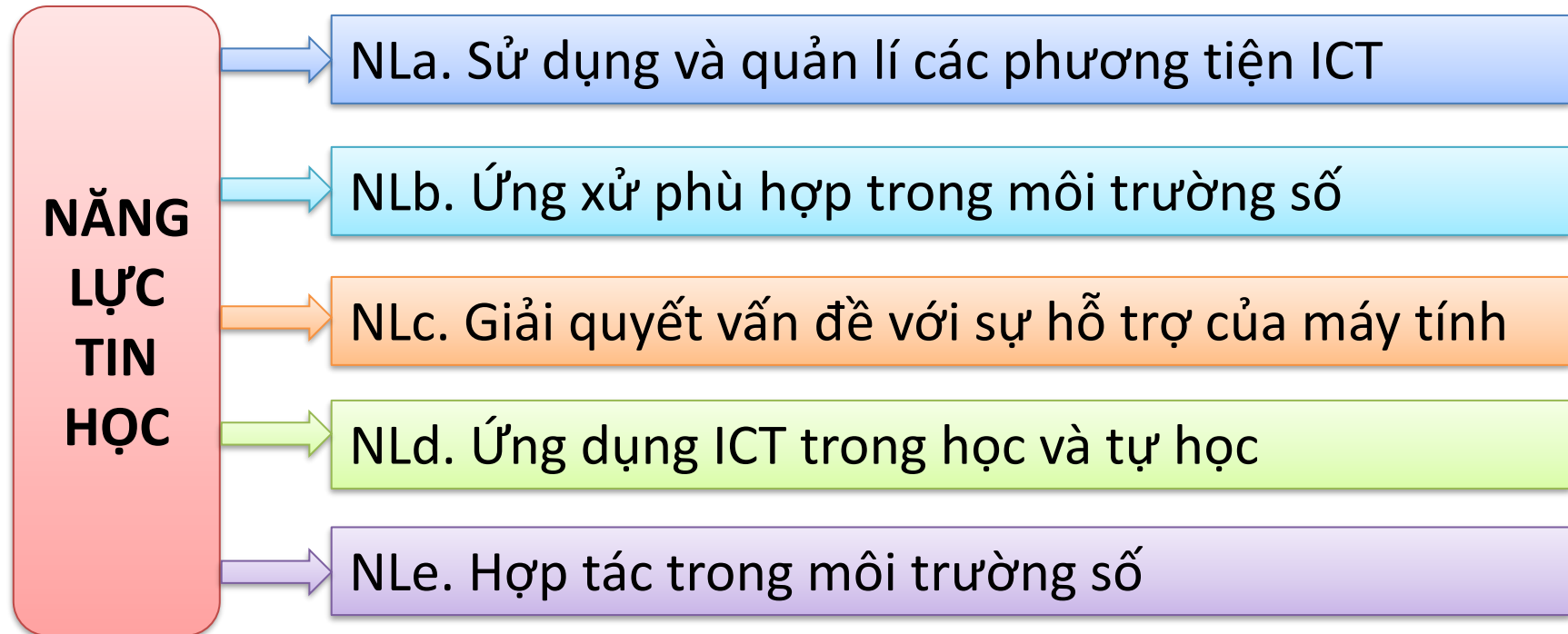
- Tâm huyết, trách nhiệm với Giáo dục phổ thông.

PHẦN CHUNG

1. MỤC TIÊU CỦA SGK 4

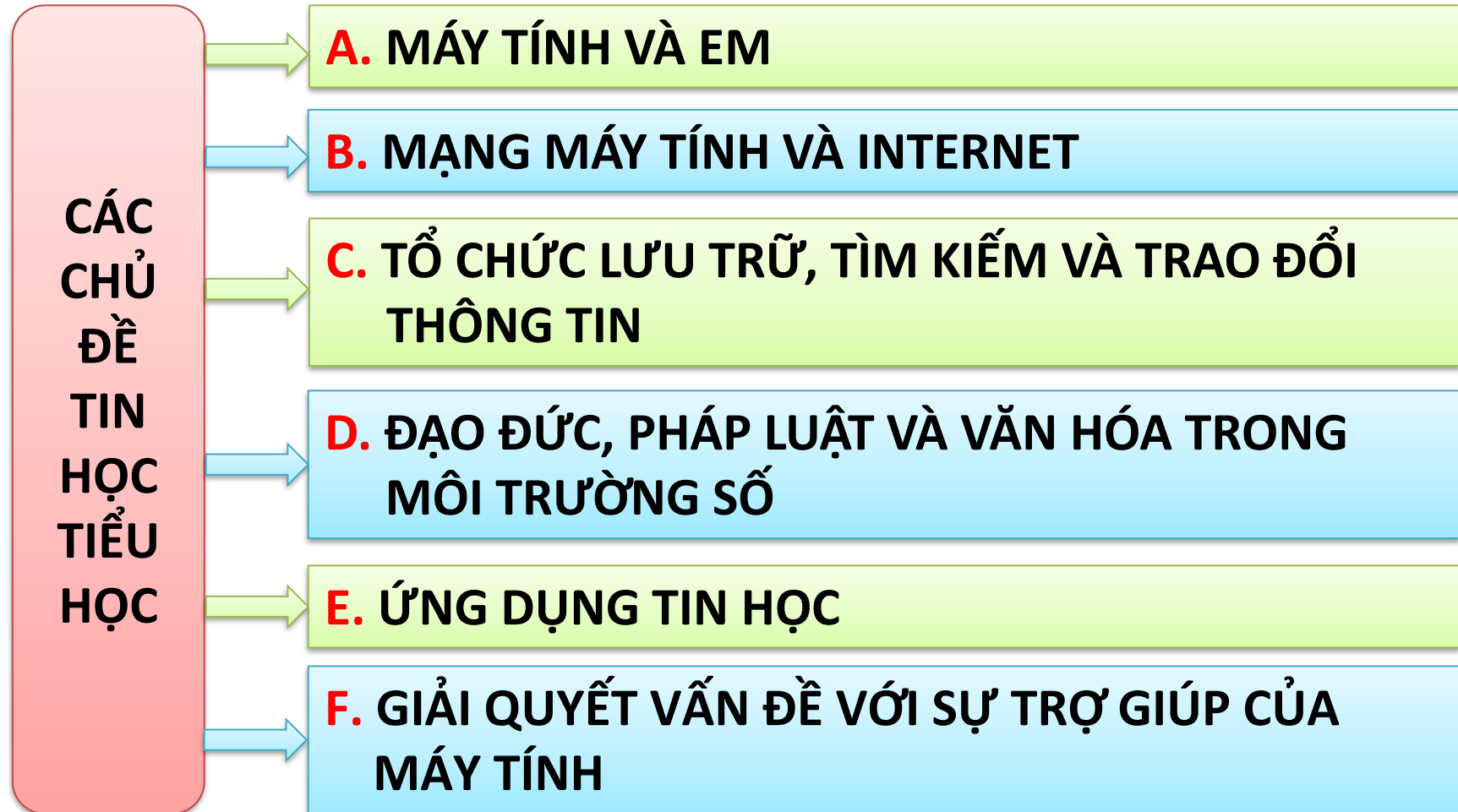
1. Đáp ứng được yêu cầu của CT môn Tin học 2018

a) Hình thành và phát triển năng lực tin học



1. Đáp ứng được yêu cầu của CT môn Tin học 2018

- NL tin học được hình thành và phát triển từ 6 chủ đề



1. Đáp ứng được yêu cầu của CT môn Tin học 2018

b) Hình thành và phát triển 05 phẩm chất chủ yếu

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

c) Hình thành và phát triển 03 năng lực cốt lõi

- Tự chủ và tự học
- Giải quyết vấn đề và sáng tạo
- Giao tiếp và hợp tác

2. Đáp ứng được 04 đối tượng

▪ Học sinh:

- Cung cấp kiến thức theo YCCĐ.
- Giúp HS có thể tự học được.
- Sử dụng phần mềm, sử dụng thiết bị tin học đúng cách.
- Bước đầu hình thành tư duy QGVĐ nhờ máy tính.
- Phù hợp tâm lý lứa tuổi, thời lượng bài học.
- Điều kiện hỗ trợ kỹ thuật.

2. Đáp ứng được 04 đối tượng

▪ Giáo viên:

- Giúp xác định rõ nội dung.
- Gợi ý lựa chọn phương pháp, kĩ thuật, hình thức, và phương tiện dạy học.
- Cùng với SGK, SGK là căn cứ để soạn giáo án, tổ chức dạy học.
- Gợi ý công cụ đánh giá kết quả học tập của HS.

▪ Giáo viên phụ trách chuyên môn và Phụ huynh:

- SGK và SGK là tài liệu tham khảo.

3. Đáp ứng dạy học phân hóa

- Đảm bảo **phân hóa nội tại**
 - Đảm bảo trình độ chung: đảm bảo YCCĐ.
 - Lưu ý đưa diện HS yếu kém lên trình độ chung.
 - Khuyến khích HS khá giỏi lên trình độ cao hơn.
- Tạo điều kiện cho GV **thích ứng phù hợp** với đặc điểm, tình hình địa phương.

PHẦN CHUNG

2. CẤU TRÚC NỘI DUNG VÀ BÀI HỌC

1. SGK gồm 6 chủ đề, chia thành 31 bài học (31 tiết)

STT	Chủ đề	Số bài
1	A. Máy tính và em	4
2	B. Mạng máy tính và Internet	2
3	C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	5
4	D. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số	1
5	E. Ứng dụng Tin học	12
6	F. Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của máy tính	7

- Bao quát 6 chủ đề.
- Chia thành 31 bài học:
 - 15 bài quan sát trực quan,
 - 14 bài có yếu tố thực hành (trong đó có 4 bài thực hành tổng hợp về gõ phím, tạo cây thư mục, soạn thảo văn bản, tạo chương trình).
 - 2 bài kiến thức (phần mềm, bản quyền sử dụng phần mềm)
- Mỗi bài/1 tiết.

1. Mục tiêu

- Hướng đích và là căn cứ cho việc kiểm tra kiến thức, kỹ năng.

2. Mở đầu/Khởi động

- Gọi động cơ hướng đến mục tiêu hoặc nội dung của bài học.

3. Các mục kiến thức

- **Hoạt động** để cuốn hút HS tham gia vào quá trình kiến tạo kiến thức mới.
- **Câu chốt cuối mục** giúp kiến tạo và cung cấp kiến thức mới.

4. Luyện tập

- Ôn tập, củng cố kiến thức.

5. Vận dụng

- Vận dụng đơn giản các kiến thức và kỹ năng của bài học.

6. Ghi nhớ

- Tóm tắt cô đọng các kiến thức, kỹ năng mới có trong bài học.

1. Phần mở đầu/khởi động

- Đề gợi động cơ.
- GV có thể sử dụng các **kỹ thuật gợi động cơ** để thay thế nội dung gợi động cơ trong bài học.

2. Phần kiến thức mới

- Mỗi bài được chia thành 2-3 mục. Mỗi mục hình thành một đơn vị kiến thức nhỏ của bài học.
- GV có thể thay đổi các **hoạt động** để phù hợp hơn với đối tượng HS cụ thể.
- GV sử dụng phần văn bản, đặc biệt các **câu chốt** sau các mục để hình thành kiến thức mới cho HS.

3. Phần luyện tập

- GV có thể sử dụng hoạt động **nhận dạng** và **thể hiện** để củng cố kiến thức trong bài học.

4. Phần vận dụng

- GV có thể ra bài tập vận dụng tương tự bài tập đã có dựa trên ý nghĩa của vận dụng: gắn với thực tế, **tình huống mới**, có hoặc không nêu “**công cụ**”.

5. Phần ghi nhớ

- GV có thể tổ chức trò chơi với câu hỏi trắc nghiệm.
- Khai thác ứng dụng CNTT.

PHẦN CHUNG

3. MỘT SỐ ĐIỂM NỔI BẬT

□ Tiếp cận nội dung theo 4 hướng:

1. Tiếp cận phát triển năng lực

- Biểu hiện của YCCĐ.
- Hoạt động, luyện tập, vận dụng gắn với thực tế tối đa.

2. Tiếp cận hoạt động

- Bài học là một chuỗi các HĐ, điều khiển quá trình dạy học.

3. Tiếp cận đối tượng

- Phù hợp lứa tuổi HS tiểu học.

4. Tiếp cận hệ thống

- Kiến thức bài sau dựa vào bài trước.
- Lớp sau dựa vào lớp trước.
- Cấp học sau dựa vào cấp học trước.

□ Các tiêu chí của tiếp cận hệ thống

- **Đảm bảo tính liên thông** giữa các cấp học (nội môn, liên môn).
- **Đảm bảo tính kế thừa và nhất quán xuyên suốt** từ lớp 3 đến lớp 12
- **Tác giả được bố trí kế thừa.**

□ Ví dụ về tính hệ thống của chủ đề E

- **Lớp 3:** Tạo được tệp trình chiếu, đưa được ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.
- **Lớp 4:** Tạo được tệp trình chiếu đơn giản (khoảng 4 trang). Biết lưu tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.

□ Những ưu điểm nổi bật

1. Tính khoa học

- Kiến thức cập nhật.
- Khái niệm chính xác.
- Thuật ngữ nhất quán.

2. Tính sự phạm

- Cách dẫn dắt, diễn đạt, ví dụ, bài tập phù hợp.
- Hoạt động, bài tập hoặc tình huống gợi mở.
- Hoạt động sự phạm tương thích nội dung dạy học.

□ Những ưu điểm nổi bật (tiếp theo)

3. Tính định hướng

- Đạt đủ tất cả các YCCĐ của CT Tin học lớp 4 (thể hiện rõ qua các mục tiêu ở các bài học theo các chủ đề).
- Bước đầu hình thành, phát triển 5 thành phần năng lực Tin học.
- Phù hợp với đặc thù trong giáo dục tin học (học theo nhóm, luyện tập/vận dụng và thực hành, tạo sản phẩm).

4. Mô hình và cấu trúc

- Các mục: Mở đầu, Hoạt động, Luyện tập, Vận dụng, Ghi nhớ.
- Giải thích trong dẫn dắt kiến thức
- Câu chốt cho mỗi hoạt động.

Giới thiệu SGK lớp 4 Cánh Diều

XIN CẢM ƠN CÁC THẦY CÔ

	Biểu hiện
NLa	<p>Nhận diện, phân biệt được hình dạng và chức năng của các thiết bị kỹ thuật số thông dụng;</p> <p>Thực hiện được một số thao tác cơ bản với phần mềm hỗ trợ học tập, vui chơi, giải trí trên một số thiết bị kỹ thuật số quen thuộc.</p>

	Biểu hiện
NLb	<p>Nêu được sơ lược lí do cần bảo vệ và biết bảo vệ thông tin số hoá của cá nhân,</p> <p>Biết và thực hiện được quyền sở hữu trí tuệ ở mức đơn giản.</p> <p>Ví dụ: Biết sản phẩm số (bài làm, tranh vẽ, bài thơ, video, chương trình máy tính,...) của mỗi người thuộc quyền sở hữu của người đó, không được sao chép khi không được phép.</p> <p>Biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng thiết bị kĩ thuật số (thao tác đúng cách, bố trí thời gian vận động và nghỉ xen kẽ,...).</p>

	Biểu hiện
NLc	<p>Nhận biết và nêu được nhu cầu tìm kiếm thông tin từ nguồn dữ liệu số khi giải quyết công việc,</p> <p>Tìm được thông tin trong máy tính và trên Internet theo hướng dẫn;</p> <p>Biết sử dụng tài nguyên thông tin và kĩ thuật của ICT để giải quyết một số vấn đề phù hợp với lứa tuổi.</p> <p>Ví dụ: tạo một album ảnh đẹp giới thiệu một danh lam thắng cảnh, tìm nghĩa và tra cứu cách đọc một từ tiếng Anh,...; diễn đạt được các bước giải quyết vấn đề theo kiểu thuật toán (quy trình gồm các bước có thứ tự để giải quyết được vấn đề).</p>

Các biểu hiện về năng lực ở cấp Tiểu học



	Biểu hiện
NLd	<p>Sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập;</p> <p>Tạo được các sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập và vui chơi.</p> <p>Ví dụ bài trình chiếu đơn giản, bưu thiếp, bức vẽ hay một chương trình trò chơi đơn giản,...</p>
NLe	<p>Sử dụng được các công cụ kỹ thuật số thông dụng theo hướng dẫn để chia sẻ, trao đổi thông tin với bạn bè và người thân.</p>

