

MÔN TIN HỌC

LỚP 3

LỚP 3, GIỮA HỌC KÌ I, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Thông tin: Phân biệt và nhận ra các dạng thông tin.
- Máy tính điện tử: Các bộ phận và chức năng của chúng.
- Ứng dụng của máy tính điện tử trong đời sống: Trong gia đình; Cơ quan, cửa hàng, bệnh viện,...; Phòng nghiên cứu, nhà máy,...
- Mạng máy tính: Vai trò của mạng máy tính; Khái niệm đơn giản về mạng Internet.
- Các phần mềm trò chơi luyện sử dụng chuột: Block, Dots, Stick.
- Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón bằng phần mềm Mario: Cách đặt tay và cách gõ các hàng phím: Hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới và hàng phím số.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Hiểu biết ban đầu về thông tin: Nhận biết được ba dạng của thông tin là văn bản, hình ảnh và âm thanh.
- Nhận biết được các bộ phận của máy tính điện tử, biết được chức năng của từng bộ phận của máy tính điện tử.
- Biết liên hệ được máy tính với các ứng dụng của máy tính trong một số lĩnh vực của đời sống thực tiễn.
- Hiểu biết ban đầu về mạng máy tính: Các máy tính kết nối với nhau để trao đổi thông tin, ví dụ như email; Mạng Internet là nhiều máy tính trên toàn thế giới kết nối với nhau.
- Biết cấu tạo của chuột máy tính; Biết thực hiện các thao tác với chuột máy tính thông qua chơi trên loại phần mềm trò chơi luyện sử dụng chuột.
- Biết cách đặt tay và biết cách gõ các khu vực bàn phím chính bằng phương pháp 10 ngón.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá giữa học kì I (Lớp 3)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến giữa học kì I, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

- 1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.1.1	Hiểu biết ban đầu về thông tin			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.1.1.1	Gọi tên và phân biệt được các dạng thông tin khác nhau khi được tiếp cận			
3.1.1.2	Trình bày được nội dung thông tin từ những trường hợp cụ thể			
3.1.1.3	Kể ra được ví dụ máy tính giúp con người sử dụng các dạng thông tin văn bản, hình ảnh, âm thanh			
3.1.2	Hiểu biết ban đầu về máy tính điện tử			
3.1.2.1	Nhận biết được các bộ phận của máy tính và chức năng tương ứng của chúng			
3.1.2.2	<i>Bước đầu biết sử dụng chuột máy tính:</i> Biết được chức năng, cấu tạo của chuột máy tính và thực hiện được các thao tác sử dụng chuột			
3.1.2.3	<i>Bước đầu biết sử dụng bàn phím:</i> Nhận biết được các khu vực chính của bàn phím và thực hiện được cách đặt bàn tay với ngón tay trở vào hai phím làm mốc có gai F và J			
3.1.3	Biết được ứng dụng của máy tính trong đời sống			
3.1.3.1	Kể ra được ví dụ máy móc được dùng trong gia đình có chứa thiết bị có bộ xử lí giống máy tính			
3.1.3.2	Kể ra được ví dụ máy tính được sử dụng trong đời sống thực tiễn gần gũi			
3.1.3.3	Biết được mạng Internet là nhiều máy tính trên toàn thế giới kết nối với nhau			
3.1.3.4	Hiểu được các máy tính kết nối với nhau để trao đổi thông tin, mang lại lợi ích to lớn cho con người			
3.1.4	Bước đầu biết gõ phím bằng phương pháp 10 ngón			
3.1.4.1	Nhận biết được 4 khu vực của bàn phím			
3.1.4.2	Biết và thực hiện được cách đặt tay trên bàn phím để gõ bằng phương pháp 10 ngón			
3.1.4.3	Thực hiện được cách đặt tay và gõ các phím ở 4 hàng phím chính: cơ sở, trên, dưới, và số			
3.1.5	Sử dụng được chuột máy tính			
3.1.5.1	Biết chạy thực hiện loại chương trình trò chơi luyện tập sử dụng chuột Blocks, Dots, và Sticks			
3.1.5.2	Biết các quy tắc và chơi được theo các quy tắc được quy định bởi các chương trình trò chơi			
3.1.5.3	Thực hiện được các thao tác sử dụng được chuột để chơi trò chơi			

Lượng hoá kết quả đánh giá thường xuyên dựa trên tiêu chí thể hiện qua các chỉ báo cho tất cả các C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá giữa học kì và cuối học kì theo quy ước sau:

- **HTT:** $\geq 3/4$ số chỉ báo đạt mức 3, không có chỉ báo nào ở mức 1.
- **HT:** $> 3/4$ chỉ báo đạt mức 2 hoặc 3.
- **CHT:** $\geq 1/4$ số chỉ báo chỉ đạt mức 1.

D. Kết quả đánh giá(lượng hoá dựa trên 5 tiêu chí với 16 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ 1: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 3

- Khi đưa ra các trường hợp cụ thể về các dạng thông tin khác nhau như tranh, ảnh, phim, nhạc trên máy tính, HS A, lớp 3X, nói được những thông tin đó thuộc dạng nào, và trình bày được nội dung thông tin từ các trường hợp đó. Vậy HS này được xếp vào mức **HTT** ở cả 3 chỉ báo trong tiêu chí *Hiểu biết ban đầu về thông tin*.

- HS A nhiều lần vẫn không nêu được chức năng của các thành phần của máy tính. HS biết sử dụng chuột và bàn phím tuy nhiên chưa biết được cấu tạo và chức năng của hai thiết bị này. Vậy HS này xếp vào mức **CHT** ở chỉ báo 3.1.2.1, 3.1.2.2 và 3.1.2.3.

- HS A lấy được một số ví dụ về ứng dụng của máy tính trong gia đình và nhà trường, nhưng có chút lúng túng khi liên hệ với những lĩnh vực khác trong đời sống thực tiễn gần gũi; Ngoài ra, HS A phát biểu được Internet là mạng máy tính trên phạm vi toàn cầu và kể ra được một số lợi ích của mạng Internet. Vậy HS này được xếp vào mức **HT** ở các chỉ báo 3.1.3.1, 3.1.3.2, 3.1.3.3 và 3.1.3.4

- Khi chơi phần mềm Mario, mặc dù được GV hướng dẫn, HS A vẫn hay gõ nhầm các phím ở những hàng phím khó hoặc những phím ở xa. Vậy HS này được xếp vào mức **CHT** ở chỉ báo 3.1.4.3

- HS A chạy được các chương trình trò chơi Blocks, Dots, Sticks, nhưng thường nháy đúp chuột chưa chính xác, tức là ấn chuột lâu hoặc nháy chuột hai lần, mặc dù đã được GV hướng dẫn nhiều lần. Vậy HS này được xếp vào mức **CHT** ở chỉ báo 3.1.5.3

Kết quả đánh giá: Chưa hoàn thành ($\geq 1/4$ số chỉ báo CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	5	8	3
Đạt mức	x		

VÍ DỤ 2: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 3

- HS B lớp 3Y, nhận biết được các dạng thông tin khác nhau, đưa ra được các thông tin hình ảnh, văn bản, âm thanh từ các ví dụ cụ thể và biết máy tính có cho phép nghe nhạc, hiển thị chữ viết, ảnh chụp... → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.1.1.1, 3.1.1.2 và 3.1.1.3.

– HS B nhận ra được màn hình máy tính, CPU, chuột, bàn phím, sử dụng được chuột, bàn phím nhưng không biết chức năng của chúng. Sau khi được GV trợ giúp bằng nhiều ví dụ cụ thể, em đã có thể phát biểu đúng → HS B được xếp vào mức **HT** ở các chỉ báo 3.1.2.1, 3.1.2.2 và 3.1.2.3.

– HS B kể ra được rất nhiều các ví dụ về ứng dụng của máy tính trong đời sống, kể ra được các lợi ích của việc chia sẻ thông tin trên mạng máy tính và Internet → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.1.3.1, 3.1.3.2, 3.1.3.3 và 3.1.3.4.

– Do được tiếp xúc máy tính từ khá sớm, HS B có khả năng đặt tay và gõ các phím ở 4 hàng phím chính khá chuẩn xác, nhận biết được 4 khu vực trên bàn phím ngay khi GV giới thiệu → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.1.4.1, 3.1.4.2 và 3.1.4.3.

– HS B có khả năng sử dụng chuột tương đối tốt, biết cách mở các chương trình luyện tập chuột nhưng em gặp khó khăn khi phải chơi theo các quy tắc của chương trình cần đến sự trợ giúp nhiều lần của GV → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.1.5.1 và 3.1.5.3, đạt mức **HT** ở chỉ báo 3.1.5.2.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành tốt ($\geq 3/4$ số chỉ báo **HTT, không có chỉ báo nào ở mức **CHT**)**

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	0	4	12
Đạt mức			x

VÍ DỤ 3: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 3

– HS C lớp 3Z, chỉ ra được các dạng thông tin khác nhau và biết các nội dung thông tin: âm thanh, hình ảnh, văn bản... Tuy nhiên em không kể ra được các ví dụ về máy tính giúp con người trong việc sử dụng thông tin như thế nào. → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.1.1.1, 3.1.1.2 và **CHT** ở chỉ báo 3.1.1.3.

– HS C có thể sử dụng được chuột và bàn phím một cách cơ bản, em cũng biết các bộ phận cơ bản của máy tính và chức năng của chúng như: màn hình dùng để hiển thị thông tin, bàn phím dùng để nhập thông tin.... → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.1.2.1, 3.1.2.2 và 3.1.2.3.

– HS C kể ra được các ứng dụng của máy tính trong đời sống thực tiễn, biết về mạng Internet cùng lợi ích của nó và mạng máy tính tuy nhiên em gặp khó khăn cần có sự gợi ý của GV khi phải kể ra các ví dụ về máy móc được dùng trong gia đình có chứa thiết bị có bộ xử lý giống máy tính. → HS C được xếp vào mức **HT** ở chỉ báo 3.1.3.1, **HTT** ở các chỉ báo 3.1.3.2, 3.1.3.3 và 3.1.3.4.

– HS C nhận biết được các khu vực của bàn phím, em có thể đặt tay đúng tuy nhiên khi gõ phím em hay bị di chuyển tay ra khỏi hàng phím cơ sở cần sự điều chỉnh của GV nhiều lần → HS C được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 3.1.4.1 và 3.1.4.2, **HT** ở chỉ báo 3.1.4.3.

– HS C thực hiện được các thao tác sử dụng chuột để chơi trò chơi dù em có gặp chút khó khăn khi phải khởi động trò chơi và nhận biết các quy tắc chơi. → HS C được xếp vào mức **HT** ở chỉ báo 3.1.5.1 và 3.1.5.2, **HTT** ở chỉ báo 3.1.5.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành ($\geq 3/4$ số chỉ báo HT và HTT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	1	4	11
Đạt mức		x	

LỚP 3, CUỐI HỌC KÌ I, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

Sử dụng được phần mềm đồ hoạ Paint:

- Mở, đóng phần mềm Paint; Giao diện phần mềm Paint.
- Mở tệp đồ hoạ.
- Vẽ các hình đơn giản theo mẫu.
- Chỉnh sửa các hình đơn giản theo mẫu.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Biết chạy thực hiện và thoát khỏi phần mềm đồ hoạ.
- Thực hiện được thao tác mở tệp đồ hoạ để xem và chỉnh sửa.
- Sử dụng được các công cụ để vẽ hình theo mẫu trong phần mềm Paint.
- Thực hiện được các thao tác cơ chỉnh sửa hình vẽ đơn giản như: chọn hình vẽ, di chuyển, tô màu nét vẽ hoặc tô màu nền cho hình vẽ, tẩy xoá hình vẽ.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá cuối học kì I (Lớp 3)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến cuối học kì I, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo (biểu hiện hành vi)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.2.1	Bước đầu biết sử dụng phần mềm đồ hoạ để tô màu cho các hình			
3.2.1.1	Biết mở tệp đồ hoạ và tương tác được với giao diện phần mềm			
3.2.1.2	Phân biệt được và biết cách chọn màu nét vẽ hoặc màu nền từ hộp màu			
3.2.1.3	Thực hiện được các bước tô màu theo mẫu cho các hình có sẵn			
3.2.2	Biết sử dụng phần mềm đồ hoạ để vẽ hình bằng các công cụ đoạn thẳng và đường cong			
3.2.2.1	Thực hiện được các bước vẽ đoạn thẳng bằng công cụ đoạn thẳng			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo (biểu hiện hành vi)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.2.2.2	Vẽ được các hình đơn giản bằng công cụ vẽ đoạn thẳng			
3.2.2.3	Thực hiện được các bước vẽ đường cong bằng công cụ đường cong			
3.2.2.4	Vẽ được các hình đơn giản bằng các công cụ đoạn thẳng và đường cong			
3.2.3	Bước đầu biết sử dụng phần mềm đồ hoạ để chỉnh sửa hình vẽ			
3.2.3.1	Thực hiện được các bước chỉnh sửa hình vẽ bằng các công cụ tẩy, xoá một phần hình vẽ			
3.2.3.2	Biết cách sử dụng công cụ chọn để chọn được một vùng của hình vẽ			
3.2.3.3	Thực hiện được các bước chỉnh sửa hình vẽ bằng các công cụ tẩy, xoá một vùng của hình vẽ			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 3 tiêu chí với 10 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I – LỚP 3

– HS A, lớp 3X, thành thạo trong việc đóng mở phần mềm Paint; biết được vị trí của hộp công cụ vẽ và hộp màu. Mặc dù B biết cách chọn màu cho nét vẽ hay màu cho nền từ bảng chọn màu, nhưng lại lúng túng trong việc phân biệt hai loại màu đó khi tô màu cho hình. Sau khi được thầy hỗ trợ, B đã biết cách tô màu theo đúng yêu cầu tô bằng màu nét vẽ hay tô bằng màu nền.
→ HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 3.2.1.1 và **HT** ở các chỉ báo 3.2.1.2 và 3.2.1.3

– Khi vẽ hình, HS A thực hiện thuần thục thao tác chọn nét vẽ, màu vẽ, và vẽ được hình đơn từ công cụ đường thẳng và đường cong. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.2.2.1, 3.2.2.2, 3.2.2.3 và 3.2.2.4.

– Sau khi đã vẽ và tô màu cho hình theo mẫu, B thực hiện được khá nhanh các thao tác chọn hình và di chuyển hình. Tuy nhiên, mặc dù được thầy giải thích, minh họa nhưng B vẫn chưa phân biệt được sự khác nhau giữa các thao tác xóa để chỉnh sửa hình: xóa trực tiếp trên hình, xóa một vùng hình chữ nhật và xóa một vùng bất kì của hình nhờ thao tác chọn. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 3.2.3.2 và **CHT** ở các chỉ báo 3.2.3.1 và 3.2.3.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành ($\geq 3/4$ số chỉ báo là HT và HTT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	2	2	6
Đạt mức		x	

LỚP 3, GIỮA HỌC KÌ II, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Phần mềm đồ hoạ Paint (tiếp theo từ học kì I): Sao chép màu từ màu có sẵn.
- Soạn thảo văn bản đơn giản:
- + Đóng mở phần mềm Word.
- + Giao diện của phần mềm Word.
- + Nhập văn bản.
- + Phần mềm gõ tiếng Việt.
- + Gõ tiếng Việt: các chữ tiếng Việt và các dấu tiếng Việt.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Phần mềm đồ hoạ Paint: Thực hiện được việc sao chép màu từ màu có sẵn.
- Soạn thảo văn bản đơn giản:
- + Biết cách đóng/mở phần mềm Word.
- + Nhận ra giao diện của phần mềm Word và con trỏ soạn thảo.
- + Biết cách định vị con trỏ và nhập văn bản.
- + Biết sử dụng phần mềm gõ tiếng Việt.
- + Gõ được tiếng văn bản tiếng Việt: các chữ tiếng Việt và các dấu tiếng Việt.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá giữa học kì II (Lớp 3)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến giữa học kì II, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

- 1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.3.1	Biết sử dụng phần mềm đồ hoạ để sao chép màu từ màu có sẵn			
3.3.1.1	Hiểu được tác dụng của chức năng sao chép màu từ màu có sẵn			
3.3.1.2	Biết được các bước thực hiện sao chép màu từ màu có sẵn			
3.3.1.3	Thực hiện được các bước sao chép màu từ màu có sẵn			
3.3.2	Bước đầu biết soạn thảo văn bản đơn giản			
3.3.2.1	Biết mở/đóng phần mềm và nhận diện được giao diện phần mềm soạn thảo văn bản			
3.3.2.2	Biết định vị con trỏ soạn thảo và nhập, sửa văn bản			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.3.2.3	Biết sử dụng các phím Capslock và Shift			
3.3.2.4	Sử dụng được các phím Delete, Backspace, và chức năng Undo, Redo để sửa văn bản			
3.3.3	Biết soạn thảo văn bản tiếng Việt			
3.3.3.1	Thực hiện được cách gõ các chữ cái tiếng Việt: ă, â, ê, ô, ư			
3.3.3.2	Thực hiện được cách gõ các từ tiếng Việt với các dấu huyền, sắc, hỏi, ngã, nặng			
3.3.3.3	Thực hiện được cách gõ văn bản tiếng Việt bằng một trong hai chế độ gõ tiếng Việt là Telex và VNI			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 3 tiêu chí với 10 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ II – LỚP 3

– HS A, lớp 3X, thực hiện được cách sao chép màu cho một hình từ màu có sẵn; giải thích cho bạn cách thực hiện cũng như tác dụng của thao tác này. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.3.1.1, 3.3.1.2 và 3.3.1.3.

– HS A thành thạo trong việc mở/đóng phần mềm Word. Trong nhiều cửa sổ ứng dụng, C nhận ra được đâu là cửa sổ Word, biết được vị trí của con trỏ soạn thảo để nhập văn bản. Hơn nữa, C biết gõ chữ hoa và đối với các phím có hai kí tự, C có thể gõ được cả kí tự phía trên và phía dưới. Trong quá trình nhập văn bản, nếu gõ bị nhầm, C có thể sửa lại cho đúng. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.3.2.1, 3.3.2.2, 3.3.2.3 và 3.3.2.4.

– HS A soạn thảo được đoạn văn bản ngắn bằng tiếng Việt, gõ được các chữ cái ă, â, ê, ô, ư. Tuy nhiên khi gõ các từ, câu tiếng Việt có dấu thì A còn hay gõ nhầm hoặc gõ khá chậm. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 3.3.3.1 và **HT** ở các chỉ báo 3.3.3.2, và 3.3.3.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành tốt (>=3/4 số chỉ báo là HTT và không có chỉ báo nào ở mức CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	0	2	8
Đạt mức			x

LỚP 3, CUỐI HỌC KÌ II, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Phần mềm học toán lớp 3 (Phần mềm **Cùng học toán 3**).
- Phần mềm học làm các công việc gia đình (phần mềm **Tidy Up**).
- Phần mềm học tiếng Anh tiểu học (phần mềm **Alphabet Blocks**).

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Biết cách khởi động và thoát khỏi các phần mềm học tập được giới thiệu.
- Biết sử dụng phần mềm **Cùng học toán 3** để học và luyện tập các phép toán lớp 3.
- Biết sử dụng phần mềm **Tidy Up** để tập làm các công việc đơn giản trong gia đình như quét nhà, lau chùi bát đĩa, dọn tủ sách,...; Tạo thói quen ngăn nắp, sạch sẽ trong cuộc sống.
- Biết sử dụng phần mềm **Alphabet Blocks** để học và ôn luyện chữ cái và các từ tiếng Anh.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá cuối học kì II (Lớp 3)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến cuối học kì II, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.4.1	Biết sử dụng phần mềm học tập để học toán lớp 3			
3.4.1.1	Biết mở/đóng phần mềm và tương tác được với phần mềm học toán			
3.4.1.2	Biết được trình tự các thao tác để thực hiện và xem kết quả, hoặc xem trước từng bước thực hiện một phép toán			
3.4.1.3	Thực hiện được các phép toán theo trình tự các thao tác cần tiến hành trong màn hình luyện tập của phần mềm			
3.4.2	Biết sử dụng phần mềm học tập để tập làm các công việc gia đình			
3.4.2.1	Biết cách tương tác với phần mềm tập làm việc nhà			
3.4.2.2	Hiểu và thực hiện được cần phải dọn dẹp như thế nào đối với từng đồ vật trong các phòng			
3.4.2.3	Biết được trong gia đình có những phòng nào và có những đồ vật nào thường phải dọn dẹp để phòng ngăn nắp, sạch sẽ			
3.4.3	Biết sử dụng phần mềm học tập để học tiếng Anh			
3.4.3.1	Biết tương tác với phần mềm học tiếng Anh			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
3.4.3.2	Trả lời được và thực hiện được các câu hỏi của giáo viên trong lớp học chữ cái tiếng Anh			
3.4.3.3	Trả lời được và thực hiện được các câu hỏi của giáo viên trong lớp học từ vựng tiếng Anh			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 3 tiêu chí với 9 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II – LỚP 3

– HS A, lớp 3X, biết cách tương tác với các phần mềm học tập để học toán, ví dụ như thực hiện được cách đóng, mở phần mềm, hiểu được các thành phần giao diện của phần mềm, từ đó có thể chọn các lệnh hay nút lệnh để sử dụng phần mềm. A cũng biết sử dụng chuột và bàn phím để thực hiện các phép toán. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.4.1.1, 3.4.1.2 và 3.4.1.3.

– Cũng như đối với phần mềm học toán, A nhanh chóng làm quen được với phần mềm tập làm việc nhà và tương tác thành thạo với phần mềm này. A cũng thành thạo trong các thao tác như chọn phòng, dọn dẹp các đồ vật trong phòng. Tuy nhiên A không trả lời được các câu hỏi “cần phải dọn dẹp như thế nào đối với một số đồ vật?” (trước khi A nháy chuột để máy tính dọn dẹp các đồ vật đó) và “đối với từng phòng thì những công việc nào thường phải dọn dẹp”. Sau vài lần được thầy và các bạn giải thích, A đã dần dần hiểu ra và trả lời được những câu hỏi này. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 3.4.2.1 và **HT** ở các chỉ báo 3.4.2.2 và 3.4.2.3.

– Tương tự như hai phần mềm trên đây, A tương tác rất tốt với phần mềm học tiếng Anh. Hơn nữa, do có năng khiếu tiếng Anh nên D luôn trả lời được các câu hỏi của giáo viên trong cả hai lớp học: học từ và học chữ cái tiếng Anh. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 3.4.3.1, 3.4.3.2 và 3.4.3.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành tốt ($\geq 3/4$ số chỉ báo là HTT và không có chỉ báo nào ở mức CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	0	2	8
Đạt mức			x

LỚP 4

LỚP 4, GIỮA HỌC KÌ I, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

– Hiểu biết về máy tính: Sự phát triển máy tính qua một số đặc điểm của máy tính thế hệ I và máy tính hiện đại ngày nay; Các bộ phận nhận thông tin và xuất thông tin của máy tính; Một số thiết bị lưu trữ phổ biến.

– Sử dụng phần mềm đồ hoạ để vẽ tranh: Vẽ tranh theo mẫu bằng các công cụ vẽ hình chữ nhật, hình vuông, hình tròn, hình elip; Tô màu; Sao chép, sao chép trong suốt; Vẽ hình tự do bằng cọ và bút chì.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

– Trình bày được ý niệm ban đầu về sự phát triển của máy tính, biết được sự phong phú về hình dạng và chức năng của máy tính hiện nay.

– Bước đầu biết máy tính có khả năng thực hiện tự động các chương trình, biết mô hình hoạt động của máy tính: nhận thông tin, xử lí thông tin và xuất thông tin.

– Trình bày được cách sử dụng các công cụ để vẽ các hình: hình chữ nhật để vẽ các hình chữ nhật, hình vuông, elip, hình tròn.

– Sử dụng thành thạo cách chọn, sao chép, di chuyển hình vẽ.

– Vẽ được hình theo mẫu hoặc theo trí tưởng tượng bằng cách kết hợp sử dụng các công cụ vẽ hình và chỉnh sửa hình.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá giữa học kì I (Lớp 4)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến giữa học kì I, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.1.1	Hiểu biết ban đầu về sự phát triển và mô hình hoạt động của máy tính			
4.1.1.1	Trình bày được một số đặc điểm khác nhau giữa máy tính thế hệ I với máy tính hiện đại ngày nay			
4.1.1.2	Nhận diện và biết sử dụng một số thiết bị lưu trữ phổ biến hiện nay			
4.1.1.3	Trình bày được mô hình hoạt động của máy tính gồm ba quá trình: nhận, xử lí và xuất thông tin			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.1.2	Biết sử dụng phần mềm đồ hoạ để vẽ tranh đơn giản bằng các công cụ vẽ hình nét thẳng và nét cong			
4.1.2.1	Trình bày được cách sử dụng các công cụ: đường cong, <i>nét thẳng</i> (hình vuông, hình chữ nhật, đoạn thẳng)			
4.1.2.2	Thực hiện được các thao tác: chọn, sao chép, và di chuyển hình			
4.1.2.3	Tạo được hình theo mẫu bằng cách sử dụng kết hợp các công cụ: đường cong, <i>nét thẳng</i> , và nét vẽ			
4.1.2.4	Chỉnh sửa được hình đã tạo bằng cách sử dụng các <i>công cụ chỉnh sửa hình</i> (chọn, tô màu, và sao chép)			
4.1.3	Biết sử dụng phần mềm đồ hoạ để vẽ tranh đơn giản bằng các công cụ vẽ hình nét tròn và vẽ tự do			
4.1.3.1	Trình bày được cách sử dụng các công cụ <i>nét tròn</i> (hình elips, hình tròn) và các công cụ <i>vẽ tự do</i> (cọ, bút chì)			
4.1.3.2	Thực hiện được việc vẽ tranh theo mẫu bằng cách sử dụng các công cụ <i>nét tròn</i> và <i>vẽ tự do</i>			
4.1.3.3	Thực hiện được việc vẽ tranh theo mẫu bằng cách sử dụng các công cụ đã học			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 3 tiêu chí với 10 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ 1: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 4

– HS A, lớp 4X, luôn hứng thú và tò mò với các bài học liên quan đến máy tính. A có thể giải thích cho các bạn một số đặc điểm khác nhau giữa máy tính từ xa xưa với máy tính hiện đại. A có thể hướng dẫn cho bạn biết cách sử dụng những thiết bị nhớ ngoài phổ biến hiện nay như đĩa cứng, đĩa CD, đĩa USB (thiết bị nhớ Flash). Trong đó, A nói rõ được đâu là những thiết bị nhận thông tin vào, đâu là những thiết bị xuất thông tin ra, còn đâu là nơi máy tính xử lý thông tin. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.1.1.1, 4.1.1.2 và 4.1.1.3.

– Vì từ lớp 3, HS A đã học tốt về phần mềm Paint, thường tự tìm tòi các công cụ và tập vẽ thử, do đó A nhanh chóng nắm bắt được cách sử dụng nhóm công cụ vẽ hình đầu tiên của lớp 4 và tạo được các bức tranh với nét thẳng và nét cong, được tô màu phù hợp. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.1.2.1, 4.1.2.2, 4.1.2.3 và 4.1.2.4.

– Tại thời điểm này, A biết cách sử dụng các công cụ vẽ nét tròn và các công cụ vẽ tự do nhưng vẫn chưa quen được với việc sử dụng các công cụ này, nên hình vẽ của A vẽ thường bị dư

hoặc thiếu nét, chưa được hợp lí. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 4.1.3.1 và **HT** ở các chỉ báo 4.1.3.2 và 4.1.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành tốt (>3/4 chỉ báo là HTT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	0	2	8
Đạt mức			x

VÍ DỤ 2: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 4

– HS B lớp 4Y, nhận diện được các thiết bị lưu trữ phổ biến như đĩa CD, đĩa cứng, USB, trình bày được về quá trình nhận và xử lí thông tin của máy tính tuy nhiên em không nhớ được sự khác biệt của máy tính thế hệ 1 với máy tính hiện đại ngày nay. → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.1.1.2, 4.1.1.3 và **CHT** ở chỉ báo 4.1.1.1.

– HS B dưới sự trợ giúp của GV có thể thực hiện được các thao tác biên tập hình vẽ, vẽ được các tranh đơn giản bằng nét thẳng và nét cong.... → HS B được xếp vào mức **HT** ở các chỉ báo 4.1.2.1, 4.1.2.2, 4.1.2.3 và 4.1.2.4.

– HS B trình bày được cách sử dụng các công cụ vẽ hình elíp, hình tròn và các công cụ cọ bút chì để vẽ tự do nhưng em cần sự trợ giúp của GV mới thực hiện được vẽ tranh theo mẫu sử dụng các công cụ đã học. → HS B được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 4.1.3.1, **HT** ở các chỉ báo 4.1.3.2 và 4.1.3.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành (>3/4 số chỉ báo đạt mức HT và HTT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	1	6	3
Đạt mức		x	

VÍ DỤ 3: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 4

– HS C lớp 4Z, nhận diện được các thiết bị lưu trữ phổ biến như đĩa CD, đĩa cứng, USB, tuy nhiên em không nhớ được sự khác biệt của máy tính thế hệ 1 với máy tính hiện đại ngày nay cũng như không trình bày được mô hình xử lí thông tin của máy tính → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.1.1.2 và **CHT** ở chỉ báo 4.1.1.2 và 4.1.1.3

– HS C dưới sự trợ giúp của GV có thể thực hiện được các thao tác biên tập hình vẽ, vẽ được các tranh đơn giản bằng nét thẳng và nét cong.... → HS B được xếp vào mức **HT** ở các chỉ báo 4.1.2.1, 4.1.2.2, 4.1.2.3 và 4.1.2.4.

– HS C trình bày được cách sử dụng các công cụ vẽ hình elíp, hình tròn và các công cụ cọ bút chì để vẽ tự do nhưng em chưa thực hiện được vẽ tranh theo mẫu sử dụng các công cụ đã học dù đã được GV trợ giúp nhiều lần → HS C được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 4.1.3.1, **CHT** ở các chỉ báo 4.1.3.2 và 4.1.3.3.

Kết quả đánh giá: Chưa hoàn thành (>=1/4 số chỉ báo đạt mức CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	4	4	2
Đạt mức	x		

LỚP 4, CUỐI HỌC KÌ I, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

Sử dụng phần mềm trò chơi Mario:

- Chạy thực hiện và thoát khỏi phần mềm Mario.
- Giao diện phần mềm Mario và cách chọn cấp độ gõ phím.
- Gõ các chữ và từ đơn giản từ một khu vực bàn phím.
- Gõ các từ đơn giản từ hai khu vực bàn phím.
- Gõ các dòng văn bản đơn giản từ các khu vực bàn phím.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Biết tư thế ngồi làm việc, cách đặt tay đúng để có thể gõ 10 ngón.
- Biết được tác dụng của việc gõ 10 ngón.
- Biết quy tắc gõ 10 ngón
- Có kĩ năng gõ phím và gõ tổ hợp phím để gõ được các dòng văn bản đơn giản từ các khu vực bàn phím

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá cuối học kì I (Lớp 4)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến cuối học kì I, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.2.1	Thực hiện được kĩ năng gõ phím bằng phương pháp 10 ngón			
4.2.1.1	Trình bày được lợi ích và quy tắc gõ phím của phương pháp 10 ngón			
4.2.1.2	Biết cách sử dụng phần mềm luyện gõ bàn phím và biết các cấp độ gõ.			
4.2.1.3	Thực hiện được kĩ năng gõ phím bằng phương pháp 10 ngón để gõ nhanh các chữ và các từ theo từng khu vực bàn phím			
4.2.2	Thực hiện được kĩ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón			
4.2.2.1	Thực hiện được kĩ năng gõ tổ hợp phím với phím Shift			
4.2.2.2	Thực hiện được việc gõ các chữ thường và chữ hoa từ hai đến ba khu vực bàn phím			
4.2.2.3	Thực hiện được việc gõ các chữ thường và chữ hoa từ tất cả các khu vực bàn phím			
4.2.3	Biết sử dụng phần mềm học tập để học toán lớp 4			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.2.3.1	Biết cách tương tác với phần mềm học toán			
4.2.3.2	Hiểu và thực hiện được cách làm bài trên màn hình luyện tập			
4.2.3.3	Vận dụng được cách làm bài trên màn hình luyện tập để làm một số dạng toán lớp 4			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 3 tiêu chí với 9 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I – LỚP 4

– Khi bắt đầu tiếp cận với phần mềm Mario để học gõ phím bằng phương pháp 10 ngón, HS A, lớp 4X, đã nhận ra được lợi ích của phần mềm và nhanh chóng biết cách sử dụng phần mềm. Do nhớ được quy tắc gõ phím, nên A có thể gõ nhanh các phím trong một hàng phím nhất định. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.2.1.1, 4.2.1.2 và 4.2.1.3.

– Khi bắt đầu có yêu cầu dùng kèm phím Shift để gõ chữ hoa và đặc biệt là chuyển sang việc gõ những từ mà chúng đòi hỏi phải gõ từ nhiều khu vực phím khác nhau, A bắt đầu lúng túng và gõ chậm lại. Đến thời điểm này A vẫn còn gõ nhầm hoặc gõ chậm các dòng có chữ hoa, từ nhiều hàng phím, mặc dù đã được thầy và bạn hỗ trợ, nhắc nhở thường xuyên. → HS A được xếp vào mức **CHT** ở các chỉ báo 4.2.2.1, 4.2.2.2 và 4.2.2.3

– Khi chuyển sang học phần mềm học toán lớp 4, HS A rất thành thạo trong việc chạy thực hiện phần mềm, cũng như thành thạo trong các thao tác chọn các đối tượng trên màn hình luyện tập toán. Tuy nhiên, A lại tỏ ra không hiểu cách làm bài trên màn hình luyện tập. Những hạn chế này của B hiện tại vẫn chưa khắc phục được mặc dù đã được thầy hỗ trợ. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 4.2.3.1 và **CHT** ở các chỉ báo 4.2.3.2 và 4.2.3.3.

Kết quả đánh giá: Chưa hoàn thành ($\geq 1/4$ số chỉ báo là CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	5	0	4
Đạt mức	x		

LỚP 4, GIỮA HỌC KÌ II, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Phần mềm trò chơi “Khám phá rừng nhiệt đới”.
- Phần mềm trò chơi “Golf”.
- Soạn thảo văn bản:
- + Căn lề.

+ Định dạng phông chữ: chọn phông, cỡ chữ, kiểu chữ.

+ Sao chép văn bản.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

– Thông qua phần mềm trò chơi “Khám phá rừng nhiệt đới”, học sinh biết được rừng nhiệt đới có nhiều cây cối và các con vật đáng yêu; Có ý thức bảo vệ thiên nhiên và môi trường xung quanh.

– Thông qua phần mềm trò chơi “Golf”, học sinh biết được thêm một môn thể thao mới; Được rèn luyện tính kiên trì và suy nghĩ cẩn thận khi làm một công việc nào đó.

– Thông qua học soạn thảo văn bản lớp 5, học sinh biết cách trình bày văn bản bằng các thao tác căn lề và định dạng phông chữ.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá giữa học kì II (Lớp 4)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến giữa học kì II, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.3.1	Sử dụng được phần mềm trò chơi tìm hiểu tự nhiên để khám phá rừng nhiệt đới			
4.3.1.1	Biết tương tác với phần mềm trò chơi khám phá rừng nhiệt đới			
4.3.1.2	Hiểu cách chơi và chơi được trò chơi khám phá rừng nhiệt đới			
4.3.1.3	Hiểu được ý nghĩa của trò chơi đó là biết bảo vệ thiên nhiên và môi trường xung quanh			
4.3.2	Sử dụng được phần mềm trò chơi tìm hiểu thể thao để khám phá một môn thể thao mới			
4.3.2.1	Biết cách tương tác với phần mềm Golf			
4.3.2.2	Hiểu luật chơi và chơi được trò chơi golf trên màn hình của trò chơi			
4.3.2.3	Hiểu được ý nghĩa của trò chơi đó là rèn luyện sự khéo léo, tính kiên trì; biết suy nghĩ, tính toán hợp lí			
4.3.3	Biết căn lề và thay đổi phông chữ, cỡ chữ trong soạn thảo văn bản			
4.3.3.1	Hiểu được khái niệm lề văn bản, phông chữ, cỡ chữ			
4.3.3.2	Thực hiện được thao tác chọn văn bản và căn lề cho văn bản			
4.3.3.3	Thực hiện được thao tác chọn văn bản và thay đổi phông chữ, cỡ chữ cho văn bản			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.3.4	Biết định dạng phông chữ và sao chép trong soạn thảo văn bản			
4.3.4.1	Thực hiện được thao tác chọn và trình bày văn bản với chữ đậm và chữ nghiêng			
4.3.4.2	Thực hiện được thao tác sao chép văn bản			
4.3.4.3	Soạn thảo được các đoạn văn bản ngắn định dạng được phông chữ cho văn bản theo yêu cầu			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 4 tiêu chí với 9 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ II – LỚP 4

– HS A, lớp 4X, rất tò mò với trò chơi khám phá rừng nhiệt đới, do đó nhanh chóng tìm hiểu được giao diện trò chơi, và cũng nhanh chóng đưa được các con vật trong rừng vào đúng chỗ trước khi trời sáng. Qua việc chơi này, em A cảm thấy yêu thích thiên nhiên và muốn bảo vệ các con vật trong rừng. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.3.1.1, 4.3.1.2 và 4.3.1.3.

– Khi chuyển sang trò chơi golf, em A cũng rất hứng thú. Em A chủ động hỏi thầy để biết qui luật chơi và nhanh chóng chơi được trò chơi này, thậm chí hướng dẫn các bạn khác cùng chơi. Mặc dù điểm số mỗi lần chơi không cao, nhưng A tỏ ra kiên trì và tính toán cẩn thận trước khi đánh bóng vào lỗ golf. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.3.2.1, 4.3.2.2 và 4.3.2.3.

– Khi chuyển sang học soạn thảo văn bản, HS A hiểu được trình bày văn bản giúp văn bản trở nên đẹp và hợp lí hơn. A thực hiện được thao tác chọn văn bản, thay đổi phông chữ, cỡ chữ. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.3.3.1, 4.3.3.2, và 4.3.3.3.

– Khi thực hiện thao tác sao chép văn bản, thì A thực hiện được đúng. Tuy nhiên em cần có sự trợ giúp của thầy trong việc thực hiện trình bày văn bản với chữ đậm và chữ nghiêng, cũng như soạn thảo một đoạn văn bản ngắn. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 4.3.4.2 và **HT** ở các chỉ báo 4.3.4.1 và 4.3.4.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành tốt ($\geq 3/4$ số chỉ báo là **HTT** và không có chỉ báo nào ở mức **CHT**)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	0	2	10
Đạt mức			x

LỚP 4, CUỐI HỌC KÌ II, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

Lập trình Logo:

- Màn hình làm việc của Logo.
- Các câu lệnh đơn điều khiển tuần tự: Đưa nhân vật đến vị trí xuất phát (Home); Xoá màn hình và đưa nhân vật đến vị trí xuất phát (CS), xoá màn hình và giữ nguyên vị trí hiện thời của nhân vật (Clear); ẩn/hiện nhân vật (HT/ST); điều khiển nhân vật di chuyển tiến (FD), lùi (BK), quay phải (RT), quay trái (LT); tạm dừng chương trình (Wait); và kết thúc chương trình (Bye).
- Câu lệnh lặp (Repeat) điều khiển một số lệnh đơn được lặp lại một số lần xác định.
- Lệnh đổi màu, đổi nét vẽ từ bảng chọn.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Biết chạy thực hiện và thoát khỏi chương trình Logo.
- Hiểu được màn hình làm việc của lập trình Logo; Biết cách nhập đúng cú pháp câu lệnh của Logo.
- Hiểu được tác dụng của các câu lệnh đơn: Home, CS, Clear, HT, ST, FD, BK, RT, LF, Wait và Bye.
- Hiểu được ý nghĩa và hoạt động của câu lệnh lặp Repeat.
- Biết cách chọn màu và nét vẽ từ các lệnh của bảng chọn Set.
- Vận dụng các câu lệnh đơn, câu lệnh lặp và câu lệnh tạm dừng chương trình (Wait) để vẽ được hình theo mẫu hoặc vẽ hình tự do.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá cuối học kì II (Lớp 4)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến cuối học kì II, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

- 1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.4.1	Hiểu biết ban đầu về lập trình Logo			
4.4.1.1	Nhận biết được các thành phần của màn hình Logo			
4.4.1.2	Thực hiện được nhóm <i>câu lệnh đơn</i> đầu tiên: điều khiển rùa về vị trí xuất phát, đi thẳng, quay phải; các lệnh xoá màn hình; đổi màu vẽ, nét vẽ; và kết thúc chương trình			
4.4.1.3	Vẽ được hình theo vết chuyển động của chú rùa bằng cách thực hiện các câu lệnh đơn đã học			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
4.4.2	Biết lập trình vẽ hình bằng Logo thông qua các lệnh điều khiển tuần tự			
4.4.2.1	Viết đúng cú pháp các câu lệnh điều khiển chú rùa di chuyển			
4.4.2.2	Hiểu được tác dụng của các câu lệnh điều khiển chú rùa di chuyển: tiến, lùi, quay phải, quay trái, nhấc/hạ bút, và ẩn/hiện chú rùa			
4.4.2.3	Vẽ được các hình theo mẫu bằng cách lựa chọn và thực hiện một cách tuần tự các câu lệnh điều khiển chú rùa đi và đổi hướng đi			
4.4.3	Biết lập trình vẽ hình bằng Logo thông qua lệnh điều khiển lặp			
4.4.3.1	Hiểu được ý nghĩa và hoạt động của <i>câu lệnh lặp</i> (câu lệnh điều khiển lặp) trong lập trình Logo			
4.4.3.2	Biết nhập đúng cú pháp câu lệnh lặp và hiểu được hoạt động của câu lệnh lặp đã viết			
4.4.3.3	Biết lập trình để vẽ hình bằng cách kết hợp các câu lệnh: câu lệnh đơn, câu lệnh lặp, và câu lệnh tạm dừng chương trình			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 3 tiêu chí với 9 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II – LỚP 4

– HS A, lớp 4X, nhận biết được các thành phần của màn hình Logo; nhập đúng cú pháp các câu lệnh đơn đầu tiên; vẽ được các hình theo mẫu bằng cách sử dụng các câu lệnh đơn đầu tiên một cách phù hợp. Ban đầu, D thường quên chọn màu và nét vẽ, nên hình vẽ chưa đẹp. Hơn nữa, D chưa phân biệt được hai lệnh xóa màn hình. Nhờ có thầy hỗ trợ, D đã vẽ hình đẹp hơn và phân biệt được hai lệnh xóa hình. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở chỉ báo 4.4.1.1 và **HT** ở các chỉ báo 4.4.1.2 và 4.4.1.3.

– Sau khi được học thêm các lệnh đơn mới, em A càng hiểu rõ hơn về lập trình Logo: Viết đúng cú pháp và hiểu được tác dụng của các câu lệnh đơn, từ đó vẽ được các hình theo mẫu bằng cách sử dụng kết hợp các câu lệnh đơn đã học. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.4.2.1, 4.4.2.2 và 4.4.2.3

– Khi chuyển sang học câu lệnh lặp, em A hiểu được cách làm việc của câu lệnh lặp và viết đúng cú pháp của câu lệnh lặp. Tuy nhiên, cho đến thời điểm này, thỉnh thoảng A vẫn chưa lập

trình được để vẽ hình bằng cách kết hợp các câu lệnh. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 4.4.3.1 và 4.4.3.2, **CHT** ở chỉ báo 4.4.3.3

Kết quả đánh giá: Hoàn thành ($\geq 3/4$ số chỉ báo là và **HTT)**

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	1	2	6
Đạt mức		x	

LỚP 5

LỚP 5, GIỮA HỌC KÌ I, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Lưu trữ và tổ chức thông tin trong máy tính.
- Sử dụng phần mềm đồ hoạ Paint:
- + Vẽ tranh bằng công cụ bình phun màu.
- + Đưa chữ vào bức tranh.
- + Sử dụng các công cụ chỉnh sửa, quay và lật hình vẽ.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Biết máy tính tổ chức và lưu trữ thông tin dưới dạng tệp và thư mục.
- Biết thực hiện các thao tác ban đầu để làm việc với tệp và thư mục trong máy tính.
- Sử dụng được phần mềm đồ hoạ để vẽ tranh bằng công cụ bình phun màu.
- Sử dụng được phần mềm đồ hoạ để đưa chữ vào bức tranh.
- Sử dụng được phần mềm đồ hoạ với các công cụ chỉnh sửa, quay và lật hình vẽ.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá giữa học kì I (Lớp 5)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến giữa học kì I, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

- 1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
5.1.1	Biết máy tính lưu trữ và tổ chức thông tin dưới dạng tệp và thư mục			
5.1.1.1	Mở được ứng dụng My Computer và nhận biết được các biểu tượng ổ đĩa trong My Computer			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
5.1.1.2	Thực hiện được hai cách mở ứng dụng Explorer từ My Computer			
5.1.1.3	Nhận biết được các biểu tượng tệp và thư mục trong Explorer			
5.1.1.4	Hiểu được máy tính lưu trữ thông tin dưới dạng tệp và dùng thư mục để lưu trữ tệp và các thư mục khác			
5.1.2	Biết thực hiện các thao tác ban đầu để làm việc với tệp và thư mục trong máy tính			
5.1.2.1	Thực hiện được thao tác mở tệp văn bản đã có trong máy tính			
5.1.2.2	Thực hiện được thao tác lưu tệp văn bản vào máy tính và phân biệt được sự khác nhau của lần lưu đầu tiên với những lần lưu sau đó			
5.1.2.3	Biết cách đi đến vị trí cần tạo thư mục mới và thực hiện được thao tác tạo thư mục đó			
5.1.2.4	Trình bày được vai trò quan trọng của việc tổ chức thông tin trên đĩa			
5.1.3	Sử dụng được phần mềm đồ họa để vẽ tranh bằng công cụ bình phun màu			
5.1.3.1	Trình bày được tác dụng của bình phun màu			
5.1.3.2	Thực hiện được các bước dùng bình phun màu để vẽ hình nhanh chóng			
5.1.3.3	Biết kết hợp với các công cụ đã học để vẽ được bức tranh theo hướng dẫn			
5.1.3.4	Có thể độc lập vẽ được bức tranh theo mẫu hoặc theo trí tưởng tượng			
5.1.4	Sử dụng được phần mềm đồ họa để đưa chữ vào bức tranh			
5.1.4.1	Thực hiện được thao tác chọn định dạng phông chữ trước khi gõ chữ vào khung chữ			
5.1.4.2	Phân biệt được hai kiểu <i>viết chữ lên tranh</i> : “không trong suốt” và “trong suốt”			
5.1.4.3	Thực hiện được thao tác đưa chữ vào bức tranh bằng một trong hai kiểu viết chữ lên tranh			
5.1.5	Sử dụng được phần mềm đồ họa với các công cụ trợ giúp chỉnh sửa			
5.1.5.1	Biết được tác dụng của các công cụ kính lúp và lưới ô vuông là để trợ giúp chỉnh sửa hình vẽ			
5.1.5.2	Thực hiện được các thao tác phóng to/thu nhỏ hình vẽ và ẩn/hiện lưới			
5.1.5.3	Biết được tác dụng của các lệnh sao chép, quay và lật hình vẽ			
5.1.5.4	Thực hiện được thao tác quay và lật hình vẽ từ các lệnh của công cụ quay và lật hình			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 5 tiêu chí với 19 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ 1: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 5

– HS A, lớp 5X, nhận biết được các biểu tượng tệp, thư mục, biết cách mở ứng dụng My Computer, Explorer tuy nhiên em không trình bày được sự lưu trữ thông tin dưới dạng tệp và thư mục của máy tính → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.1.1, 5.1.1.2, 5.1.1.3 và **CHT** ở chỉ báo 5.1.1.4.

– HS A thực hiện được thao tác mở tệp văn bản đã có, biết cách lưu tệp văn bản nhưng không lưu được tệp vào đúng thư mục mong muốn, mặc dù đã được thầy hỗ trợ. HS A không biết cách đi đến vị trí cần tạo thư mục mới và không hiểu được ý nghĩa của việc tạo thư mục là để tạo một cấu trúc lưu trữ thông tin (tệp) một cách hợp lí, theo ý của người dùng. → HS A được xếp vào mức **CHT** ở các chỉ báo 5.1.2.1, 5.1.2.2, 5.1.2.3 và 5.1.2.4.

– HS A trình bày được tác dụng của bình phun màu, biết cách lựa chọn bình phun màu trên hộp công cụ nhưng không vẽ được một bức tranh theo từng bước hướng dẫn trong SGK. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.3.1, 5.1.3.2 và **CHT** ở các chỉ báo 5.1.3.3 và 5.1.3.4.

– HS A thực hiện được các bước đưa chữ vào hình vẽ, phân biệt được màu chữ và màu nền, mở được thanh công cụ Fonts để chỉnh sửa phong chữ, cỡ chữ theo như yêu cầu GV. HS A cũng phân biệt được hai chế độ viết chữ “không trong suốt” và “trong suốt”, tuy nhiên cần có sự trợ giúp của GV để thực hiện được viết chữ theo hai chế độ này. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.4.1, 5.1.4.2 và **HT** ở các chỉ báo 5.1.4.3.

– HS A biết tác dụng của kính lúp và hiển thị nền lưới là để hỗ trợ chỉnh sửa bức tranh, nhưng không nhận biết được vị trí của những nút lệnh đó trên hộp công cụ cũng như không thực hiện được thao tác sử dụng chúng khi vẽ tranh. → HS A được xếp vào mức **HT** ở các chỉ báo 5.1.5.1 và **CHT** ở các chỉ báo 5.1.5.2, 5.1.5.3 và 5.1.5.4.

Kết quả đánh giá: Chưa hoàn thành ($\geq 1/4$ chỉ báo là CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	10	2	7
Đạt mức	x		

VÍ DỤ 2: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 5

– HS B, lớp 5Y, nhận biết được các biểu tượng tệp, thư mục, biết cách mở ứng dụng My Computer, Explorer tuy nhiên em không trình bày được sự lưu trữ thông tin dưới dạng tệp và thư mục của máy tính → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.1.1, 5.1.1.2, 5.1.1.3 và **CHT** ở chỉ báo 5.1.1.4.

– HS B thực hiện được thao tác mở tệp văn bản đã có, biết cách lưu tệp văn bản vào đúng thư mục mong muốn, với sự hỗ trợ của GV. HS B cũng trình bày được được ý nghĩa của việc tạo

thư mục là để tạo một cấu trúc lưu trữ thông tin (tệp) một cách hợp lí, theo ý của người dùng. → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.2.1, 5.1.2.2, 5.1.2.4 và **HT** ở chỉ báo 5.1.2.3.

– HS B trình bày được tác dụng của bình phun màu, biết cách lựa chọn bình phun màu trên hộp công cụ và có thể vẽ được một bức tranh theo từng bước hướng dẫn trong SGK cùng với sự trợ giúp thêm của GV tuy nhiên em chưa có khả năng tự vẽ một bức tranh độc lập. → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.3.1, 5.1.3.2; **HT** ở các chỉ báo 5.1.3.3 và **CHT** ở chỉ báo 5.1.3.4.

– HS B thực hiện được các bước đưa chữ vào hình vẽ, phân biệt được màu chữ và màu nền, mở được thanh công cụ Fonts để chỉnh sửa phông chữ, cỡ chữ theo như yêu cầu GV. HS B cũng phân biệt được hai chế độ viết chữ “không trong suốt” và “trong suốt”, tuy nhiên cần có sự trợ giúp của GV để thực hiện được viết chữ theo hai chế độ này. → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.4.1, 5.1.4.2 và **HT** ở các chỉ báo 5.1.4.3.

– HS B biết tác dụng của kính lúp và hiển thị nền lưới là để hỗ trợ chỉnh sửa bức tranh. Em cũng thực hiện được các thao tác sử dụng chúng khi vẽ tranh. → HS B được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.5.1, 5.1.5.2, 5.1.5.3 và 5.1.5.4.

Kết quả đánh giá: Chưa hoàn thành ($\geq 3/4$ số chỉ báo đạt mức HTT và HT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	2	3	14
Đạt mức		x	

VÍ DỤ 3: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ I – LỚP 5

– HS C, lớp 5Z, nhận biết được các biểu tượng tệp, thư mục, biết cách mở ứng dụng My Computer, Explorer và trình bày được sự lưu trữ thông tin dưới dạng tệp và thư mục của máy tính → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.1.1, 5.1.1.2, 5.1.1.3 và 5.1.1.4.

– HS C thực hiện được thao tác mở tệp văn bản đã có, biết cách lưu tệp văn bản vào đúng thư mục mong muốn, với sự hỗ trợ của GV. HS C cũng trình bày được được ý nghĩa của việc tạo thư mục là để tạo một cấu trúc lưu trữ thông tin (tệp) một cách hợp lí, theo ý của người dùng. → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.2.1, 5.1.2.2, 5.1.2.4 và **HT** ở chỉ báo 5.1.2.3.

– HS C trình bày được tác dụng của bình phun màu, biết cách lựa chọn bình phun màu trên hộp công cụ và có thể vẽ được một bức tranh theo từng bước hướng dẫn trong SGK. Em cũng có khả năng tự vẽ một bức tranh độc lập. → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.3.1, 5.1.3.2, 5.1.3.3 và 5.1.3.4.

– HS C thực hiện được các bước đưa chữ vào hình vẽ, phân biệt được màu chữ và màu nền, mở được thanh công cụ Fonts để chỉnh sửa phông chữ, cỡ chữ theo như yêu cầu GV. HS C cũng phân biệt được hai chế độ viết chữ “không trong suốt” và “trong suốt”, tuy nhiên cần có sự trợ giúp của GV để thực hiện được viết chữ theo hai chế độ này. → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.4.1, 5.1.4.2 và **HT** ở các chỉ báo 5.1.4.3.

– HS C biết tác dụng của kính lúp và hiển thị nền lưới là để hỗ trợ chỉnh sửa bức tranh. Em cũng thực hiện được các thao tác sử dụng chúng khi vẽ tranh. → HS C được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.1.5.1, 5.1.5.2, 5.1.5.3 và 5.1.5.4.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành tốt ($\geq 3/4$ số chỉ báo đạt mức HTT và không có chỉ báo nào ở mức CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	0	2	17
Đạt mức			x

LỚP 5, CUỐI HỌC KÌ I, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Phần mềm học toán lớp 5 (Phần mềm **Cùng học toán 5**).
- Phần mềm tập xây dựng công trình (phần mềm **Sand Castle Builder**).
- Phần mềm luyện tập nhanh tay, tinh mắt (phần mềm **The Monkey Eyes**).
- Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón bằng phần mềm Mario.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Biết sử dụng phần mềm học tập để học Toán lớp 5.
- Biết sử dụng phần mềm học tập để tập xây dựng công trình.
- Biết sử dụng phần mềm học tập để luyện tập nhanh tay, tinh mắt.
- Thành thạo kĩ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá cuối học kì I (Lớp 5)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến cuối học kì I, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

- 1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
5.2.1	Biết sử dụng phần mềm học tập để học toán lớp 5			
5.2.1.1	Biết cách tương tác với phần mềm học toán lớp 5			
5.2.1.2	Sử dụng được chuột và bàn phím để thực hiện các phép toán			
5.2.1.3	Sử dụng được các lệnh điều hướng trong màn hình luyện tập để thực hiện các phép toán			
5.2.1.4	Thực hiện được các phép toán lớp 5 trong màn hình luyện tập			
5.2.2	Biết sử dụng phần mềm học tập để tập xây dựng công trình			
5.2.2.1	Biết cách tương tác với phần mềm xây lâu đài cát			
5.2.2.2	Biết quy trình để xây một lâu đài cát, ngôi nhà			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
5.2.2.3	Thực hiện được các thao tác với các vật liệu để xây dựng được lâu đài, ngôi nhà theo hướng dẫn			
5.2.2.4	Có thể vận dụng sáng tạo để tự tạo ra những lâu đài, ngôi nhà của riêng mình			
5.2.3	Biết sử dụng phần mềm học tập để luyện tập nhanh tay, tinh mắt			
5.2.3.1	Biết cách tương tác với phần mềm luyện tập nhanh tay, tinh mắt			
5.2.3.2	Biết quy tắc chơi trong phần mềm luyện tập nhanh tay, tinh mắt			
5.2.3.3	Thực hiện được các thao tác luyện tập nhanh tay tinh mắt theo quy tắc chơi của phần mềm			
5.2.4	Thành thạo kĩ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón			
5.2.4.1	Nhận biết được các kí tự đặc biệt và khu vực chứa kí tự đặc biệt trên bàn phím			
5.2.4.2	Biết quy tắc gõ phím kết hợp với phím Shift để gõ được các kí tự đặc biệt			
5.2.4.3	Thực hiện được thao tác gõ phím kết hợp với phím Shift để gõ được kí tự đặc biệt bằng phần mềm Mario			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 4 tiêu chí với 14 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I – LỚP 5

– HS A, lớp 5X, thành thạo trong việc sử dụng phần mềm Cùng học toán 5 để luyện tập môn Toán, đạt được những thành tích tốt trong môn Toán, → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.2.1.1, 5.2.1.2, 5.2.1.3 và 5.2.1.4.

– Với phần mềm Sand Castle Builder, HS A thành thạo trong việc mở/đóng phần mềm, biết cách sử dụng tất cả các công cụ để xây dựng được lâu đài, ngôi nhà theo hướng dẫn trong sách giáo khoa. Tuy nhiên A còn lúng túng trong việc sáng tạo ra những ngôi nhà hay lâu đài của riêng mình. Sau khi được GV gợi ý, HS A đã có thể tự tạo ra ngôi nhà mơ ước. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.2.2.1, 5.2.2.2, 5.2.2.3 và 5.2.2.4.

– Vì không có kĩ năng sử dụng chuột tốt nên HS A rất chậm trong việc thao tác với phần mềm luyện tập nhanh tay, tinh mắt. Mặc dù đã được GV hướng dẫn nhiều lần, đến thời điểm này, HS A vẫn rất lúng túng trong việc thực hiện mở một bài chơi mới và tìm ra các điểm khác nhau giữa hai hình.

→ HS A được xếp vào mức CHT ở các chỉ báo 5.2.3.1, 5.2.3.2 và 5.2.2.3.

– Vì rất thích phần mềm Mario nên HS A đã luyện tập với phần mềm này rất nhiều lần từ những năm học trước. HS A có khả năng gõ các phím bằng 10 ngón với các hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới. Tuy nhiên khi HS A lại gặp vấn đề với việc kết hợp phím Shift và các phím trên hàng phím số để gõ được các kí tự đặc biệt. → HS A được xếp vào mức HTT ở chỉ báo 5.2.4.1 và HT ở các chỉ báo 5.2.4.2 và 5.2.4.3.

Kết quả đánh giá: Hoàn thành ($\geq 3/4$ số chỉ báo là HTT và HT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	3	2	9
Đạt mức		x	

LỚP 5, GIỮA HỌC KÌ II, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón bằng phần mềm Mario (tiếp theo học kì I).
- Soạn thảo văn bản nâng cao:
 - + Tạo bảng trong văn bản.
 - + Chèn hình ảnh vào văn bản.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Thành thạo kĩ năng gõ phím và tổ hợp phím bằng phương pháp 10 ngón (tiếp).
- Thực hiện được các thao tác tạo bảng trong văn bản.
- Thực hiện được các thao tác chỉnh sửa cấu trúc và căn lề trong bảng.
- Thực hiện được các thao tác chèn hình ảnh vào văn bản.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá giữa học kì II (Lớp 5)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến giữa học kì II, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

- 1 = Chưa hoàn thành (CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
5.3.1	Thành thạo kĩ năng gõ văn bản bằng phương pháp 10 ngón			
5.3.1.1	Nhận biết được các thành phần của một văn bản soạn thảo bao gồm từ soạn thảo, câu, đoạn văn bản			
5.3.1.2	Biết cách gõ một từ soạn thảo và biết cách sử dụng phím Enter			

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
5.3.1.3	Biết sử dụng phần mềm Mario để luyện gõ văn bản và tự đánh giá kỹ năng gõ bàn phím			
5.3.2	Thực hiện được các thao tác tạo bảng trong văn bản			
5.3.2.1	Biết các tác dụng của bảng trong thực tế cuộc sống để tổ chức lưu trữ các thông tin có liên quan đến nhau			
5.3.2.2	Nhận biết được các thành phần cơ bản trong một bảng bao gồm hàng, cột, và ô			
5.3.2.3	Thực hiện được các bước tạo bảng trong văn bản theo mẫu và soạn thảo được nội dung trong các ô của bảng			
5.3.3	Thực hiện được các thao tác chỉnh sửa cấu trúc và căn lề trong bảng			
5.3.3.1	Biết tác dụng của các thao tác chỉnh sửa bảng			
5.3.3.2	Thực hiện được thao tác thay đổi độ rộng của cột			
5.3.3.3	Thực hiện được thao tác thêm hàng hoặc xoá hàng			
5.3.3.4	Nhận biết và thực hiện được các thao tác căn lề cho văn bản trong ô của bảng			
5.3.4	Thực hiện được thao tác chèn hình ảnh vào văn bản			
5.3.4.1	Biết tác dụng của hình ảnh minh hoạ trong văn bản			
5.3.4.2	Thực hiện được các bước chèn hình ảnh vào văn bản			
5.3.4.3	Nhận biết được một hình ảnh có ở trong trạng thái được chọn hay không			
5.3.4.4	Thực hiện được thao tác chọn và xoá hình ảnh đã chọn			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 4 tiêu chí với 14 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ GIỮA HỌC KÌ II – LỚP 5

– HS A, lớp 5X, có thể phân biệt và chỉ ra được đâu là từ soạn thảo, câu, và đoạn văn bản trong một tài liệu. Học sinh này cũng gõ được thành thạo các từ, biết sử dụng phím Enter để ngắt câu, gõ đoạn văn bản theo đúng quy tắc gõ và luôn được khen ngợi khi thực hiện chức năng tự đánh giá kỹ năng gõ phím với phần mềm Mario. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.3.1.1, 5.3.1.2 và 5.3.1.3.

– HS A đưa ra được nhiều ví dụ về bảng biểu trong thực tiễn cuộc sống, nhận biết được hàng, cột và ô từ những ví dụ về bảng biểu đó. Tuy nhiên em đó lại lúng túng khi phải thực hiện

các bước tạo bảng trong máy tính, và đôi khi còn nhầm lẫn giữa từ hàng và cột (Row và Column). Sau khi được sự trợ giúp của GV, HS đã có thể phân biệt được hai từ tiếng Anh này, tạo được bảng và soạn thảo được nội dung trong các ô. → HS A được xếp vào mức HTT ở các chỉ báo 5.3.2.1 và 5.3.2.2 và HT ở chỉ báo 5.3.2.3.

– Khi gặp vấn đề về độ rộng của cột Họ và tên không đủ chứa nội dung, HS C đã biết cần phải điều chỉnh độ rộng cột này sao cho phù hợp. Em cũng biết cách thêm hàng để bổ sung thêm thông tin trong bảng. Khi nhìn một văn bản mẫu có chứa đối tượng bảng, HS C biết và thực hiện được các bước để tạo và căn chỉnh dữ liệu trong bảng sao cho giống mẫu. → HS A được xếp vào mức HTT ở các chỉ báo 5.3.3.1, 5.3.3.2, 5.3.3.3 và 5.3.3.4

– Khi thực hành soạn thảo đoạn văn bản “Giỗ Tổ Hùng Vương”, HS C biết cách lựa chọn và chèn hình ảnh về Đền Hùng – Phú Thọ trong kho hình ảnh GV cho sẵn để minh họa cho đoạn văn bản đó. HS C cũng biết giúp bạn xóa hình ảnh bạn đã chọn và chèn sai trong đoạn văn bản của bạn. → HS A được xếp vào mức HTT ở các chỉ báo 5.3.4.1, 5.3.4.2, 5.3.4.3 và 5.3.4.4

Kết quả đánh giá: Hoàn thành tốt (>=3/4 số chỉ báo là HTT và không có chỉ báo nào ở mức CHT)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	0	1	13
Đạt mức			x

LỚP 5, CUỐI HỌC KÌ II, MÔN TIN HỌC

A. Nội dung chương trình

- Lập trình Logo.
- Câu lệnh lặp lồng nhau.
- Thủ tục trong Logo.
- Thế giới hình học trong Logo.
- Viết chữ và làm tính trong Logo.

B. Chuẩn kiến thức, kĩ năng

- Biết lập trình vẽ hình bằng Logo thông qua câu lệnh lặp lồng nhau.
- Biết tạo và thực hiện các thủ tục trong lập trình.
- Biết lập trình Logo để tạo ra nhiều hình mẫu trang trí.
- Biết lập trình Logo để viết chữ và làm tính.

C. Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá cuối học kì II(Lớp 5)

Theo dõi qua đánh giá thường xuyên các biểu hiện hành vi của học sinh, dựa trên chuẩn kiến thức, kĩ năng về môn Tin học, đến cuối học kì II, giáo viên lượng hoá thành ba mức:

- 1 = Chưa hoàn thành(CHT): Học sinh chưa thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 2 = Hoàn thành (HT): Học sinh cơ bản thực hiện được yêu cầu này (chỉ báo hành vi).
- 3 = Hoàn thành tốt (HTT): Học sinh thực hiện thành thạo yêu cầu này (chỉ báo hành vi).

Mã tham chiếu	Tiêu chí và chỉ báo hành vi (biểu hiện cụ thể)	Mức độ		
		CHT (1)	HT (2)	HTT (3)
5.4.1	Biết lập trình vẽ hình bằng Logo thông qua câu lệnh lặp lồng nhau			
5.4.1.1	Biết nhập đúng cú pháp câu lệnh lặp lồng nhau và hiểu được hoạt động của câu lệnh lặp lồng nhau			
5.4.1.2	Biết lập trình để vẽ hình bằng cách kết hợp các câu lệnh lặp lồng nhau và câu lệnh tạm dừng thực hiện chương trình			
5.4.2	Biết tạo và thực hiện các thủ tục trong lập trình			
5.4.2.1	Hiểu được một thủ tục trong Logo tương tự như một công việc (hay thủ tục) nào đó trong cuộc sống hàng ngày mà nó bao gồm một số nhiệm vụ xác định cần phải thực hiện			
5.4.2.2	Biết tạo và thực hiện một thủ tục của Logo trong bộ nhớ máy tính			
5.4.2.3	Biết lưu một thủ tục trong bộ nhớ máy tính vào vào một tệp (tệp thủ tục của Logo)			
5.4.2.4	Biết nạp một tệp thủ tục của Logo vào bộ nhớ máy tính để thực hiện và có thể xem, chỉnh sửa các câu lệnh trong thủ tục			
5.4.3	Biết lập trình Logo để tạo ra các hình mẫu trang trí			
5.4.3.1	Xây dựng được các thủ tục để tạo ra các hình trang trí			
5.4.3.2	Biết tạo các câu lệnh điều khiển thay đổi màu và nét bút khi lập trình vẽ hình bằng các thủ tục			
5.4.4	Biết lập trình Logo để viết chữ và làm tính			
5.4.4.1	Biết tác dụng và cú pháp của câu lệnh LABEL, PRINT và SHOW			
5.4.4.2	Biết lập trình viết chữ lên màn hình theo hướng bất kì bằng cách kết hợp câu lệnh LABEL với các câu lệnh quay trái và quay phải			
5.4.4.3	Biết cách thiết lập phông chữ, cỡ chữ mặc định cho các dòng chữ viết trên màn hình			
5.4.4.4	Biết lập trình viết trên màn hình những dòng chữ theo mẫu có sẵn bằng cách phối hợp các câu lệnh với việc thiết lập nét bút, màu bút và phông chữ			
5.4.4.5	Biết lập trình để hiển thị lên màn hình kết quả của các phép tính đơn giản			

D. Kết quả đánh giá (lượng hoá dựa trên 4 tiêu chí với 13 chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo			
Đạt mức			

VÍ DỤ: ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II – LỚP 5

– HS A, lớp 5X, vẽ được hình bông tuyết bằng cách sử dụng câu lệnh lặp lồng nhau, không những thế em còn biết sử dụng câu lệnh tạm dừng để việc vẽ được diễn ra chi tiết và chậm rãi hơn. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.4.1.1 và 5.4.1.2.

– HS D viết được thủ tục vẽ tam giác và vẽ hình vuông nhưng em chưa vẽ được hình chữ nhật như yêu cầu của bài thực hành. Sau khi thoát khỏi Logo và vào lại em cũng chưa thực hiện được thao tác nạp lại tệp thủ tục đã lưu để chỉnh sửa. → HS A được xếp vào mức **CHT** ở các chỉ báo 5.4.2.1, 5.4.2.2, 5.4.2.3 và 5.4.2.4.

– Ở chương trình Tin học 4, HS A đã quen với việc thay đổi màu và nét bút bằng nút lệnh Set, do đó em hơi lúng túng khi chuyển sang viết câu lệnh để điều khiển các thay đổi này, do đó A cần sự trợ giúp của GV một vài lần. Ngoài vấn đề đó, em đều làm rất tốt việc viết các thủ tục để tạo ra những hình trang trí như hình ngôi sao nhiều cánh, hình bông hoa năm cánh hay những hình xoay tròn... → HS A được xếp vào mức **HT** ở chỉ báo 5.4.3.2 và **HTT** ở chỉ báo 5.4.3.1.

– HS A đã hoàn thành tốt phần thực hành viết chữ lên màn hình Logo, tuy nhiên em hay gõ thêm các dấu cách không cần thiết ở các biểu thức cần tính. Sau một vài lần sai và có sự giải thích của GV em đã hiểu và có thể viết đúng các biểu thức và đưa lên được màn hình kết quả của các biểu thức này. → HS A được xếp vào mức **HTT** ở các chỉ báo 5.4.4.1, 5.4.4.2, 5.4.4.3 và 5.4.4.4; mức **HT** ở chỉ báo 5.4.4.5

Kết quả đánh giá: Chưa hoàn thành ($\geq 1/4$ tổng số chỉ báo)

Xếp mức	CHT	HT	HTT
Số chỉ báo	4	2	7
Đạt mức	x		