



TRƯỜNG TIỂU HỌC ÁI MỘ A

NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI KÌ I NĂM HỌC 2015 - 2016

MÔN TIN HỌC

KHỐI 3

PHẦN 1: LÀM QUEN VỚI MÁY TÍNH

- Nhận biết các bộ phận chính của máy tính: màn hình, bàn phím, chuột và phần thân máy CPU (cấu tạo của chuột và bàn phím).
- Nhận biết và lấy ví dụ ba dạng thông tin cơ bản: văn bản, âm thanh, hình ảnh.

PHẦN 2: HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

- Luyện tập sử dụng chuột máy tính (di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột) thông qua các phần mềm trò chơi: Blocks, Dots, Tidy Up, Cùng học Toán 3.

PHẦN 3: PHẦN MỀM TẬP VẼ PAINT

- Các thành phần chính của cửa sổ Paint.
- Các bước tô màu bằng màu vẽ và màu nền.
- Các bước tẩy, xoá hình.
- Các bước di chuyển hình.
- Các bước sao chép màu từ màu có sẵn.
- Các bước vẽ đoạn thẳng (thực hành vẽ các hình được tạo thành từ đường thẳng).
- Các bước vẽ đường cong (thực hành vẽ các hình được tạo thành từ đường cong).



TRƯỜNG TIỂU HỌC ÁI MỘ A

NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI KÌ I NĂM HỌC 2015 - 2016

MÔN TIN HỌC

KHỐI 4

PHẦN 1: KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

- Biết lịch sử sơ lược về máy tính, chương trình máy tính và có khái niệm ban đầu về mô hình xử lý thông tin của máy tính.
- Nhận biết một số thiết bị lưu trữ thông tin thông dụng: đĩa cứng, đĩa mềm, đĩa CD, thiết bị nhớ flash USB.
- Hiểu các thao tác cơ bản với ổ đĩa cứng, đĩa và ổ đĩa mềm, đĩa CD và USB.
- Biết cách bảo quản đĩa.

PHẦN 2: HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

- Rèn luyện khả năng thao tác với chuột máy tính thông qua các phần mềm trò chơi: Khám phá rừng nhiệt đới, Golf.

PHẦN 3: PHẦN MỀM TẬP VẼ PAINT

- Các bước vẽ hình chữ nhật, hình vuông.
- Các bước sao chép hình.
- Các bước vẽ hình e - líp, hình tròn.
- Các bước vẽ bằng cọ vẽ, bút chì.
- Tập quan sát, phân tích hình mẫu và lựa chọn công cụ thích hợp để vẽ hình.

PHẦN 4: TẬP GỠ 10 NGÓN VỚI PHẦN MỀM MARIO

- Bước đầu nắm được và thực hiện được việc gõ bằng 10 ngón các từ bao gồm hai, ba chữ cái thông qua phần mềm Mario.
- Kỹ năng gõ phím cần đạt được là WPM = 5 với các bài gõ thường không có chữ in hoa.



TRƯỜNG TIỂU HỌC ÁI MỘ A

NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI KÌ I NĂM HỌC 2015 - 2016

MÔN TIN HỌC

KHỐI 5

PHẦN 1: KHÁM PHÁ MÁY TÍNH

- Tệp, thư mục và vai trò của chúng trong việc tổ chức thông tin trên máy tính.
- Các bước mở thư mục, tệp; lưu văn bản hoặc hình vẽ trong thư mục thích hợp; tạo thư mục riêng.

PHẦN 2: HỌC VÀ CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

- Rèn luyện khả năng thao tác với chuột máy tính thông qua các phần mềm trò chơi: Sand Castle Builder, The Monkey Eyes.

PHẦN 3: PHẦN MỀM TẬP VẼ **PAINT**

- Các bước sử dụng bình phun màu.
- Các bước viết chữ lên hình vẽ.
- Các bước phóng to, thu nhỏ hình vẽ, hiển thị hình vẽ dưới dạng lưới.
- Rèn luyện khả năng quan sát, phân tích hình mẫu, đề xuất quy trình và lựa chọn công cụ thích hợp để vẽ tranh theo mẫu được dễ dàng, nhanh chóng và có độ chính xác cao.

PHẦN 4: TẬP GÕ 10 NGÓN VỚI PHẦN MỀM **MARIO**

- Tập gõ các kí tự đặc biệt trong vùng bên phải bàn phím và luyện gõ toàn bộ bàn phím theo đúng quy định của gõ bàn phím 10 ngón thông qua phần mềm Mario.
- Kỹ năng gõ phím cần đạt được là WPM = 10 với các bài luyện gõ có chữ thường và in hoa.
- Kỹ năng gõ bàn phím chính xác cần đạt được là 80%.