

UBND QUẬN LONG BIÊN
TRƯỜNG TIỂU HỌC NGỌC THUY

NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KÌ II– MÔN TIN HỌC
NĂM HỌC 2024 - 2025

A. KHỐI 3

1. Chương 3: Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

- Nhận biết được ổ đĩa, thư mục và tệp.
- Mô tả sơ lược vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục, thư mục con, xem nội dung thư mục.
- Nhận biết cấu trúc cây thư mục chứa thư mục con, tệp nào.
- Thực hiện được việc tạo, đổi tên và xóa thư mục.

2. Chương 4: Ứng dụng Tin học

- Nhận biết được biểu tượng và kích hoạt được phần mềm trình chiếu.
- Tạo được tệp trình chiếu, gõ được một vài dòng văn bản.
- Thực hiện trình chiếu, lưu được tệp trình chiếu.
- Chèn được ảnh vào trang trình chiếu.
- Điều chỉnh được kích thước, vị trí ảnh.
- Sử dụng được phần mềm trình chiếu để kể lại những gì quan sát đã đem lại hiểu biết về thế giới tự nhiên.

2. Chương 5: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

- Nhận biết được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp theo đúng thứ tự.
- Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là dễ dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.

B. KHỐI 4

1. Chương 3: Tổ chức, lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

- Thực hiện được các thao tác với tệp, thư mục.

2. Chương 5: Ứng dụng Tin học

- Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu.

- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản có chữ hoa và chữ thường.
- Lưu được tệp sản phẩm vào đúng thư mục yêu cầu.
- Thực hiện thành thạo: mở tệp, lưu tệp, chèn hình ảnh vào trang trình chiếu.
- Sử dụng được công cụ tạo dấu đầu dòng.
- Định dạng được kiểu màu, kích thước, chữ cho văn bản trong trang trình chiếu.
- Tạo được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản cho trang trình chiếu.

5. Chương 6: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm Scratch, khởi động và thoát khỏi phần mềm.
- Chỉ ra và gọi tên được một số vùng cơ bản của cửa sổ phần mềm Scratch.
- Nhận biết được nhóm lệnh và lệnh thuộc nhóm lệnh
- Tạo được chương trình Scratch đơn giản từ các câu lệnh đã biết.
- Lưu được tệp chương trình Scratch vào thư mục mong muốn.
- Thực hiện được thao tác tạo, xóa nhân vật và thay đổi phong nền sân khấu.
- Sử dụng được một số lệnh cơ bản trong nhóm lệnh Bút vẽ.
- Phối hợp được lệnh trong nhóm bút vẽ với các lệnh đã biết trong lập trình Scratch.

B. KHỐI 5

1. Chương 6: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính

- Sử dụng được cấu trúc tuần tự trong lập trình các chương trình đơn giản.
- Nhận biết được cấu trúc lặp với số lần biết trước.
- Sử dụng được cấu trúc lặp với số lần biết trước trong chương trình Scratch.
- Nhận biết được cấu trúc lặp liên tục.
- Sử dụng được cấu trúc lặp liên tục trong lập trình các chương trình đơn giản.
- Nhận biết được cấu trúc lặp có điều kiện.

- Sử dụng được cấu trúc lặp có điều kiện trong lập trình các chương trình đơn giản.
- Nhận biết, tạo và nhập được giá trị cho các loại biến nhớ trong Scratch.
- Nhận biết và xây dựng được các biểu thức thực hiện tính toán giá trị biểu thức trong chương trình đơn giản.
- Sử dụng được biến và biểu thức trong một số chương trình đơn giản.
- Nhận biết được cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu trong chương trình đơn giản.
- Sử dụng được cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu trong chương trình đơn giản.

Chúc các con học sinh thân yêu học tập chăm chỉ, sáng tạo đạt kết quả cao nhất trong kỳ thi sắp tới.

BAN GIÁM HIỆU TRƯỜNG TIỂU HỌC NGỌC THỤY

