

Kỹ Năng Nền Tảng



Sách Lập Trình Bit



Cầu nối không
màn hình, phù hợp
với sự phát triển
của trẻ.

Tương Lai Số



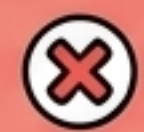
Lập trình trong thời đại số không chỉ dành cho các kỹ sư. Đó là phương pháp tối ưu để rèn luyện tư duy toán học và giải quyết vấn đề trước khi trẻ chạm vào bàn phím.

Vai Trò Của Cha Mẹ: Người Đồng Hành, Không Phải Chuyên Gia



Nên Làm

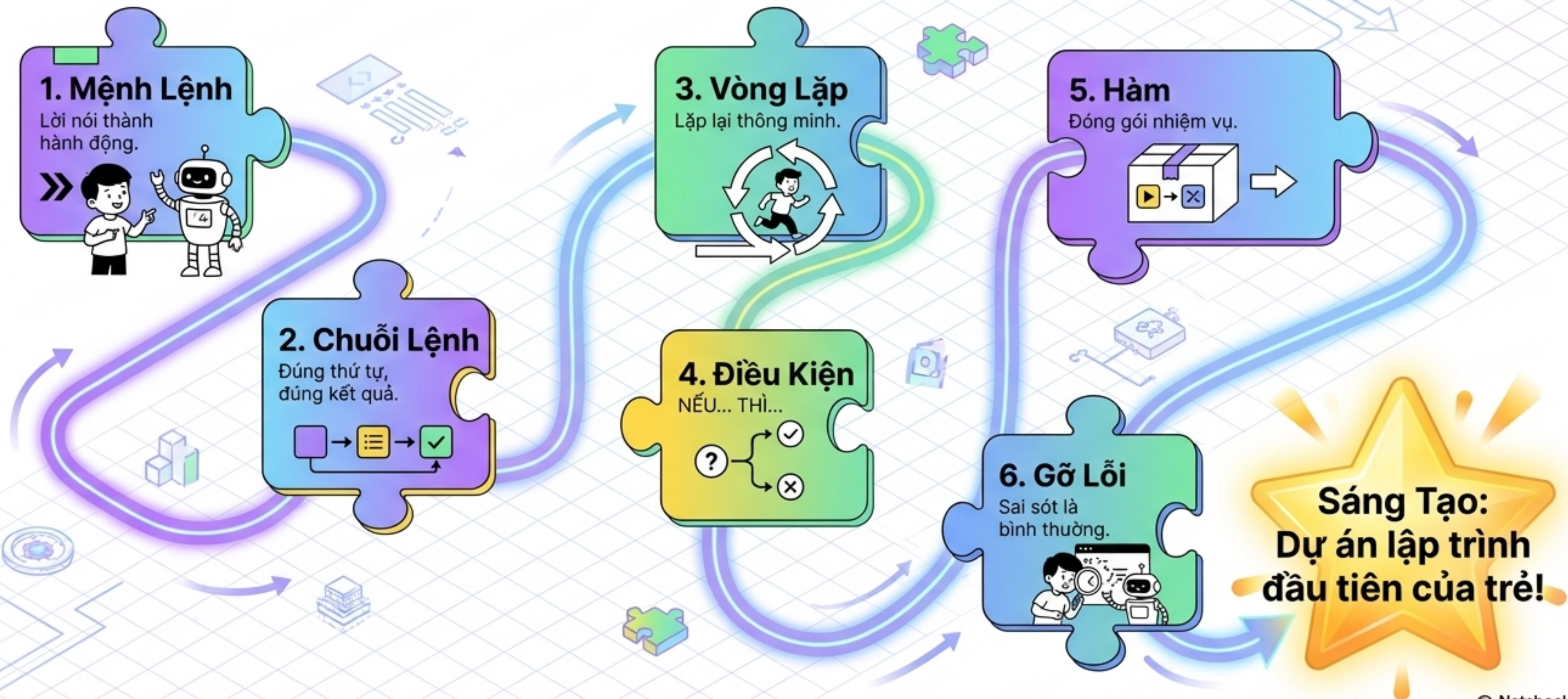
- ✓ Để trẻ tự học theo nhịp độ riêng.
- ✓ Tập trung vào quá trình tư duy, không phải kết quả tô màu hoàn hảo.
- ✓ Làm mẫu sự tò mò: "Mẹ/Ba cũng không chắc, mình cùng Bit khám phá nhé!"



Không Nên Làm

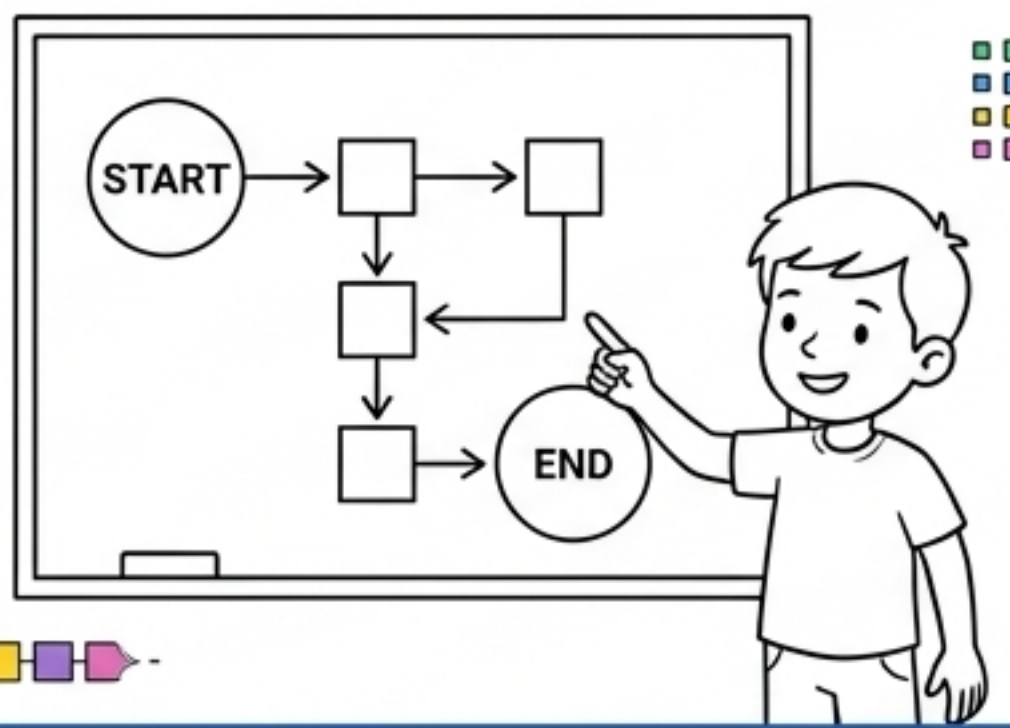
- ✗ Đừng vội vã lật trang.
- ✗ Đừng chỉ tay giải bài thay trẻ. Yêu cầu trẻ giải thích suy nghĩ của mình.

Hành Trình 6 Bước Xây Dựng Tư Duy Thuật Toán



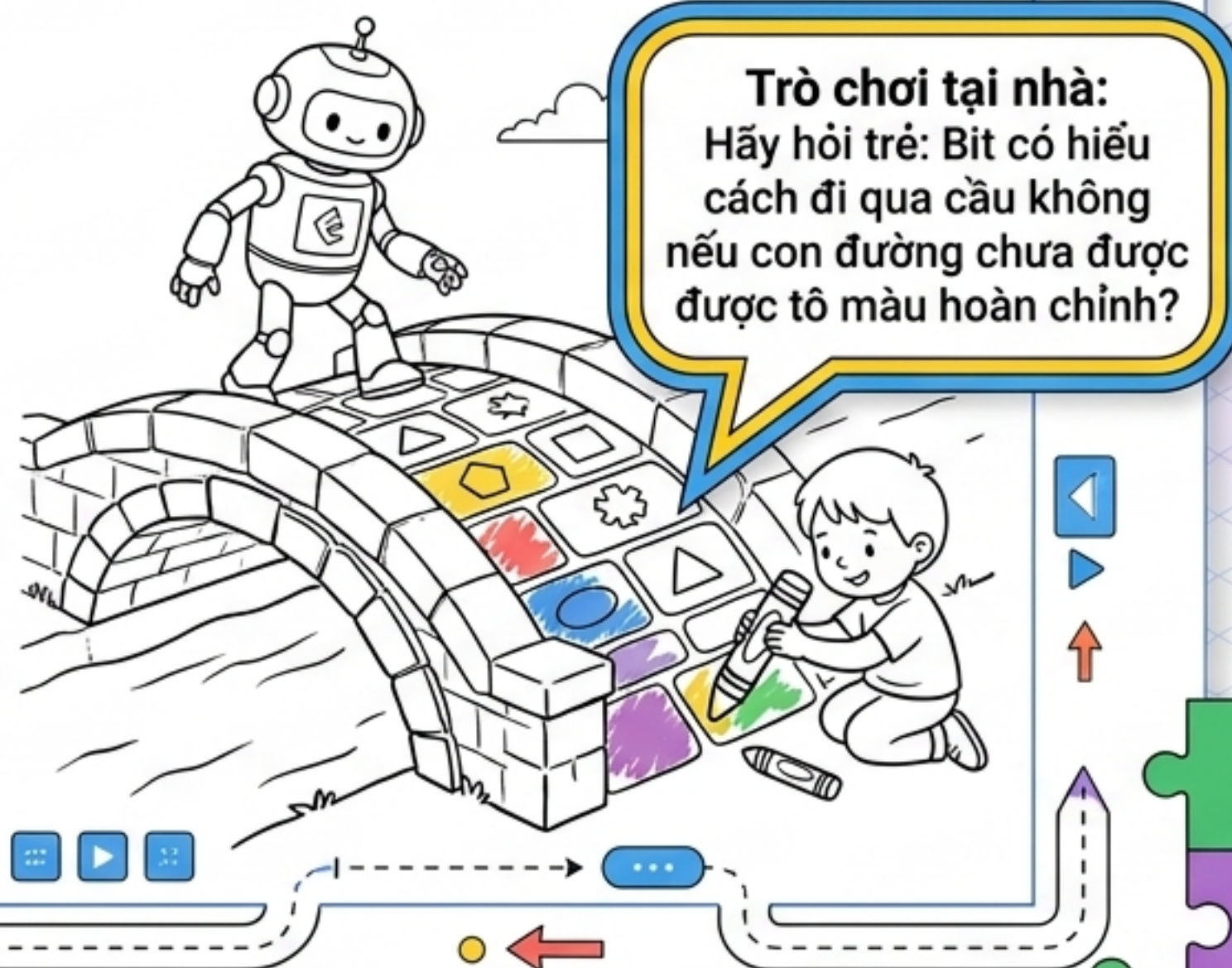
Chặng 1: Mệnh Lệnh (Biến Lời Nói Thành Hành Động)

Khái Niệm Trừu Tượng



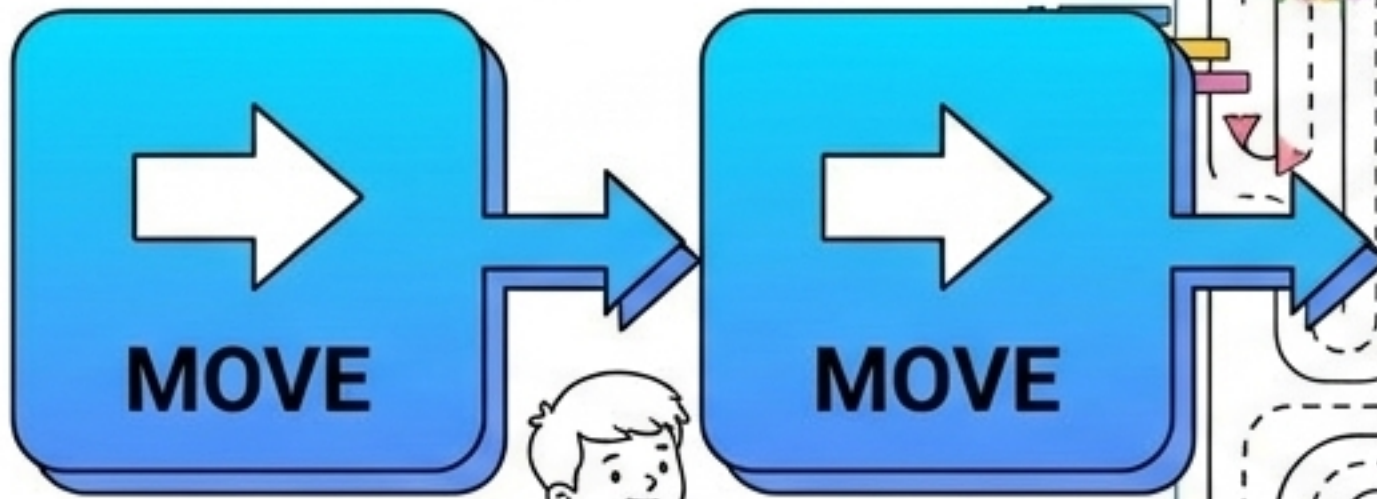
Rô-bốt và máy tính không biết tự suy nghĩ. Chúng cần những chỉ dẫn vô cùng chính xác và chi tiết, từng bước một.

Ứng Dụng Thực Tế



Chặng 2: Chuỗi Lệnh (Trật Tự Quyết Định Kết Quả)

Khái Niệm Trừu Tượng



Một “mệnh lệnh” là một hành động đơn lẻ. “Chuỗi lệnh” là thứ tự chính xác của các hành động. Thay đổi thứ tự sẽ làm thay đổi kết quả!

Ứng Dụng Thực Tế

Actionable Advice:

- Cho trẻ dùng ngón tay “chạy thử” chuỗi lệnh trên giấy.
- Hỏi trẻ: “Điều gì xảy ra nếu chúng ta rẽ phải quá sớm trước khi bước tới?”

Chặng 3: Vòng Lặp (Sức Mạnh Của Sự Lặp Lại)

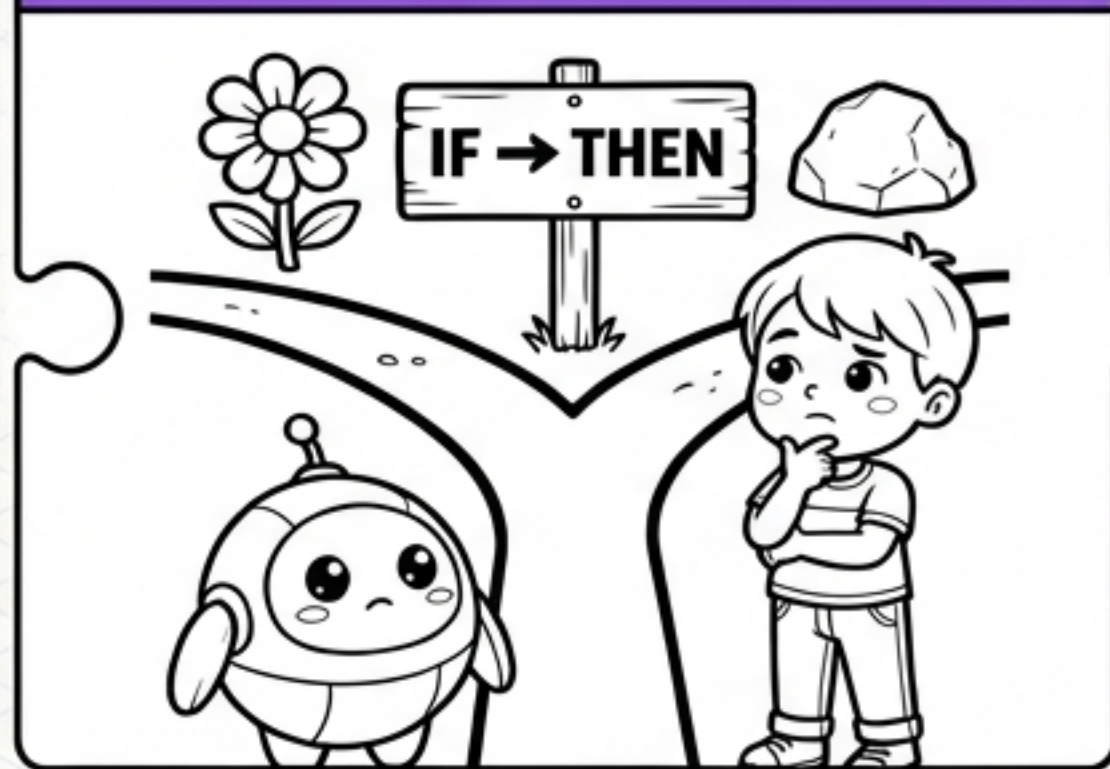
KHÁI NIỆM TRỪU TƯỢNG
Thay vì viết một lệnh 6 lần, chúng ta đưa nó vào một '**Vòng Lặp**' (*Repeat 6 times*). Điều này giúp phát triển **khả năng nhận diện quy luật** - cốt lõi của toán học.

TÌM VÒNG LẶP TRONG ĐỜI SỐNG THỰC:

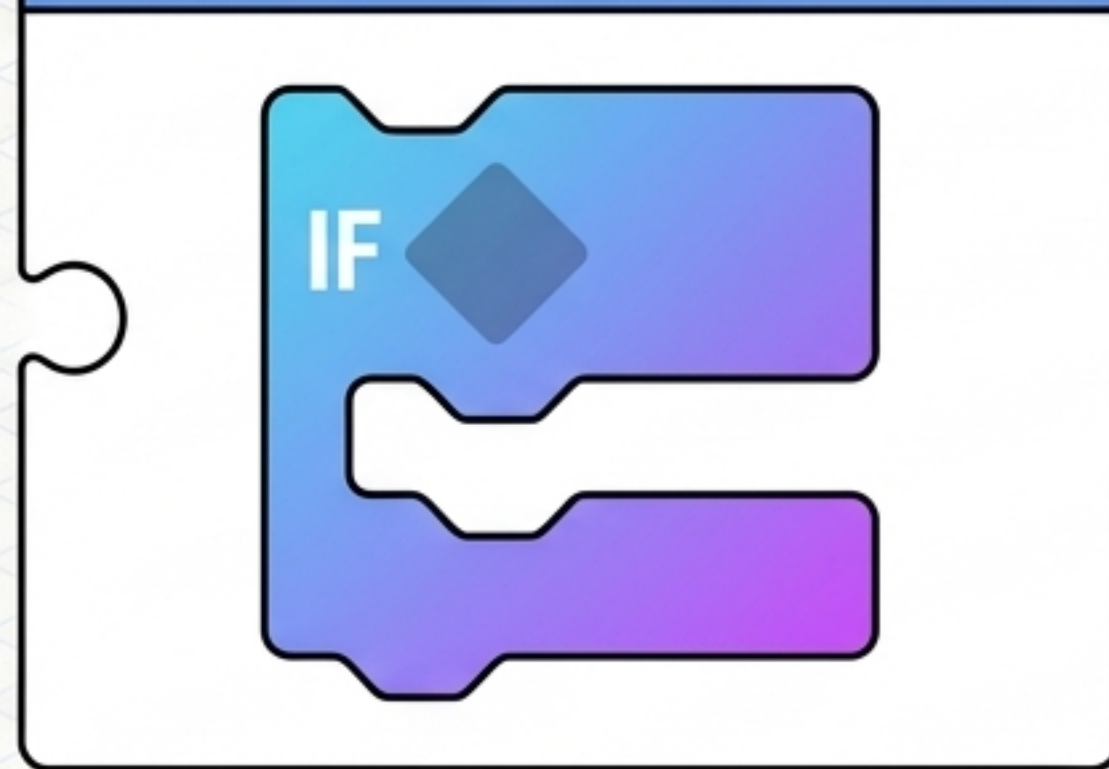
- Chải tóc lặp lại nhiều lần.
- Bước từng bậc cầu thang.
- Lặp lại một điệu nhảy 3 lần (*Repeat x3*).

Chặng 4: Điều Kiện (Lựa Chọn NẾU... THÌ...)

Khái Niệm Trừu Tượng



Ứng Dụng Thực Tế



Điều kiện giúp máy tính biết tự đưa ra quyết định dựa trên hoàn cảnh.

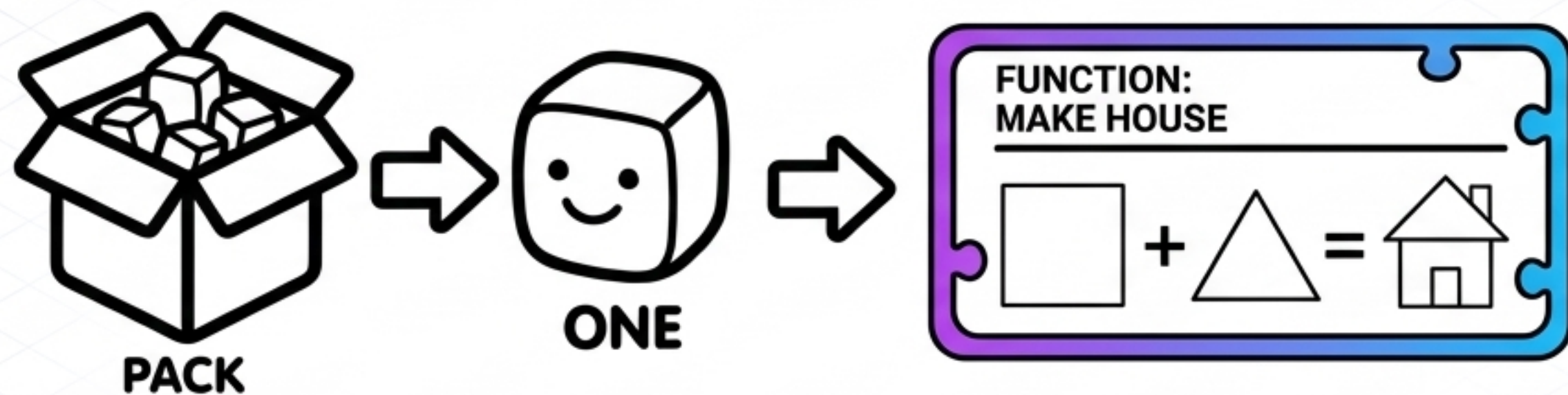
Parent Prompt

Trò chơi phản xạ:

NẾU ba/mẹ giơ 1 ngón tay -> **THÌ** con gọi tên 1 con vật.

NẾU Bit nhìn thấy bông hoa -> **THÌ** tô màu đỏ.

Chặng 5: Hàm (Đóng Gói Nhiệm Vụ)



Một "Hàm" (Function) là một gói các bước có thể tái sử dụng. Nó dạy trẻ cách chia nhỏ một vấn đề lớn thành các mảnh ghép dễ quản lý.



Hàm Đi Ngủ (Bedtime Function) =

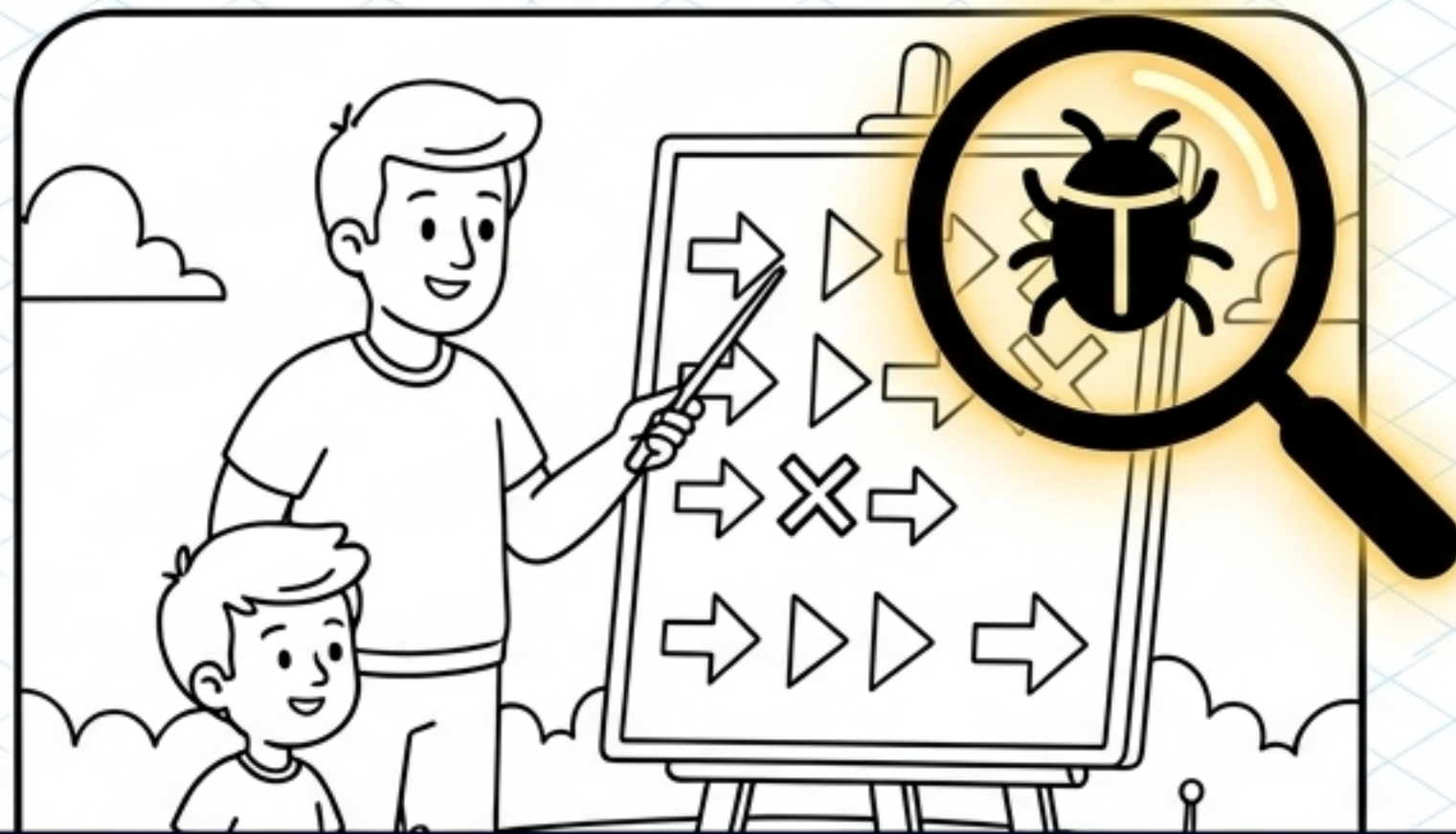


[Đánh răng] + [Mặc đồ ngủ] + [Đọc 1 quyển sách]

→ Chỉ cần gọi: "Chạy hàm Đi Ngủ!"



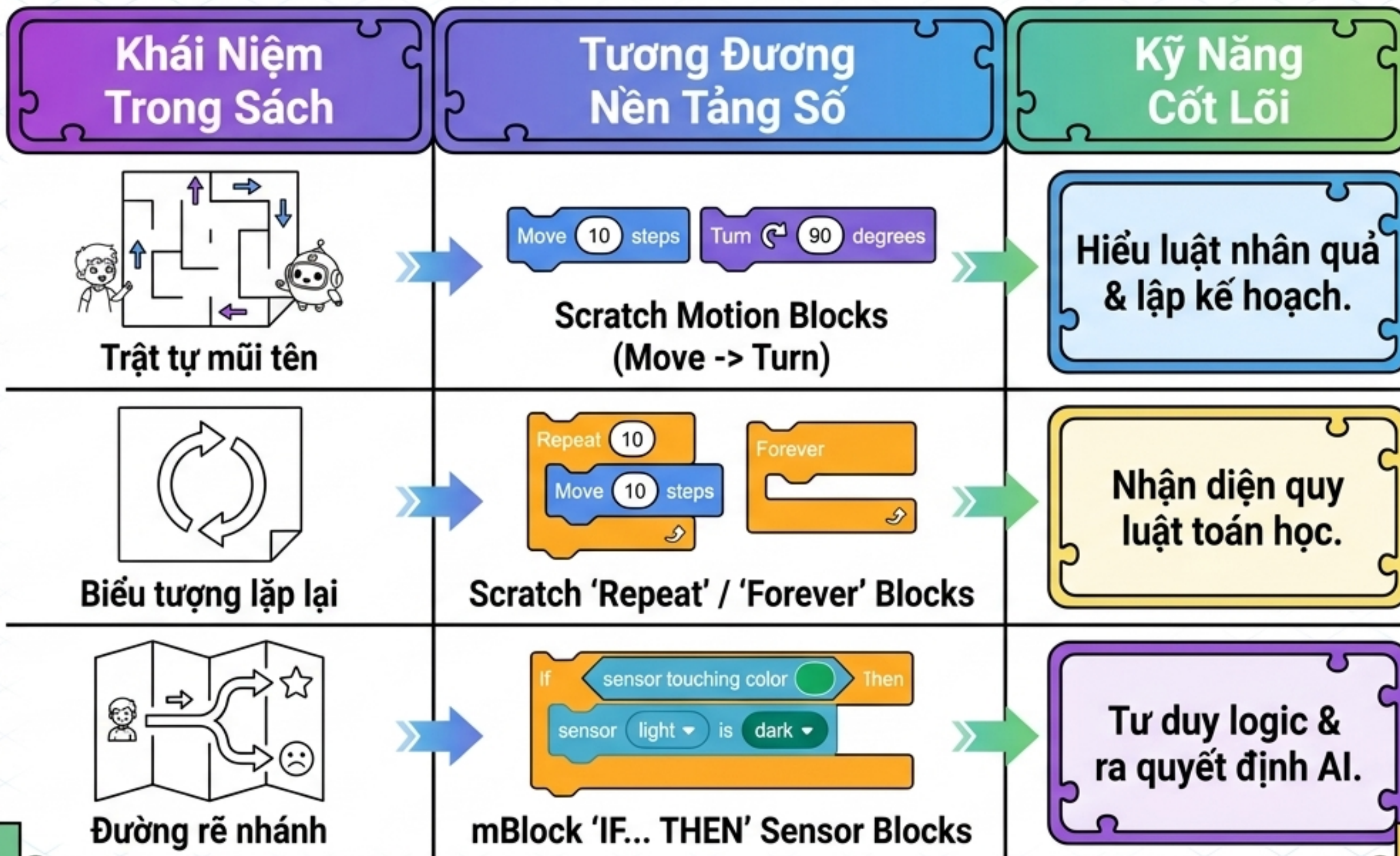
Chặng 6: Gỡ Lỗi (Tìm Lỗi Sai Là Một Siêu Năng Lực)



“Bug” là lỗi sai. “Debugging” là tìm và sửa nó. Thất bại không phải là điểm dừng, mà là một câu đố cần giải quyết.

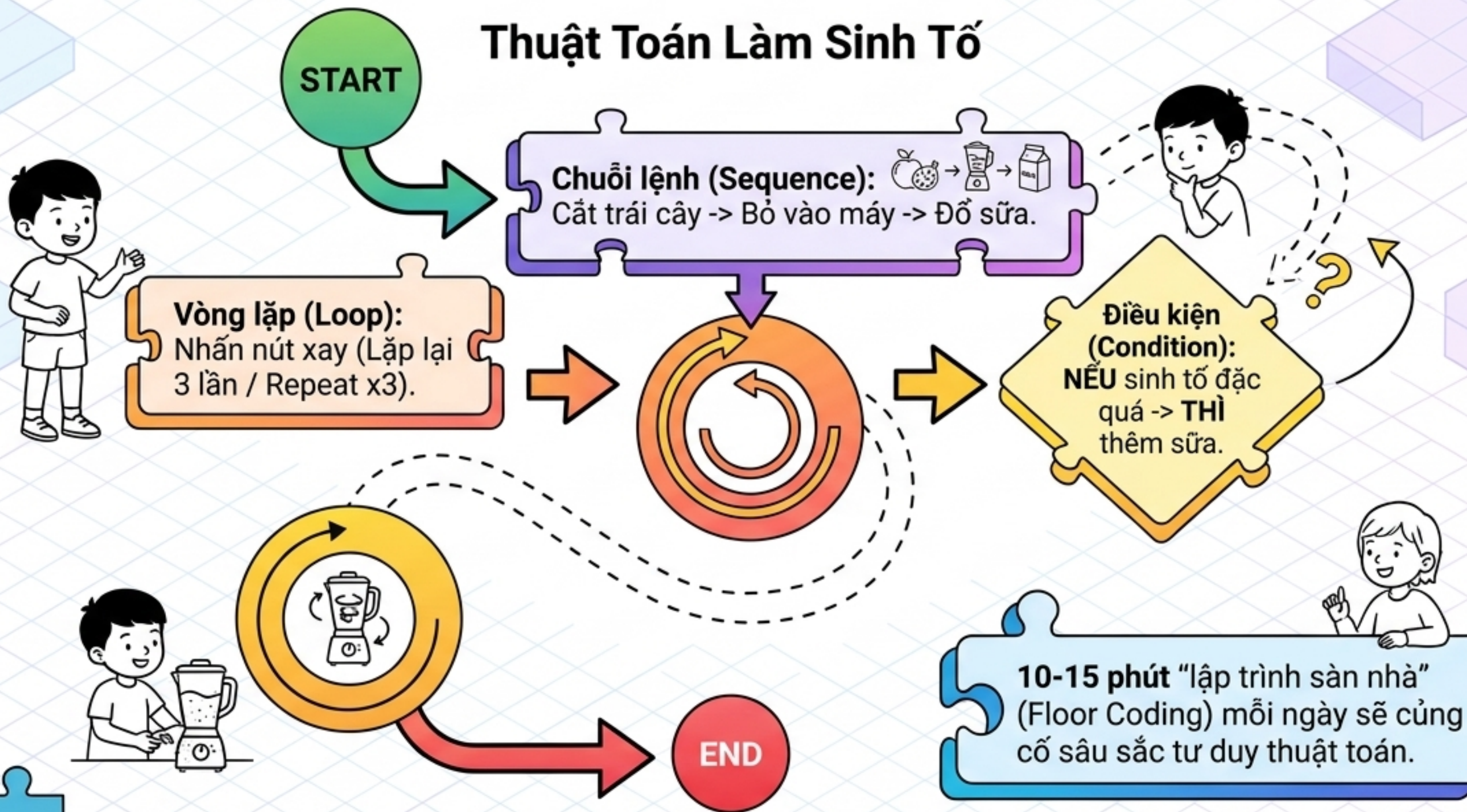
Khi trẻ tìm thấy lỗi đi sai đường trong mê cung, hãy ăn mừng!
Trò chơi: Mặc ngược áo cho gấu bông và hỏi “Lỗi (Bug) ở đâu nhỉ? Con sửa giúp gấu nhé!”.

Từ Trang Giấy Đến Nền Tảng Số Toàn Cầu



Lập Trình Cho Đời Sống Thực (Mini-Projects)

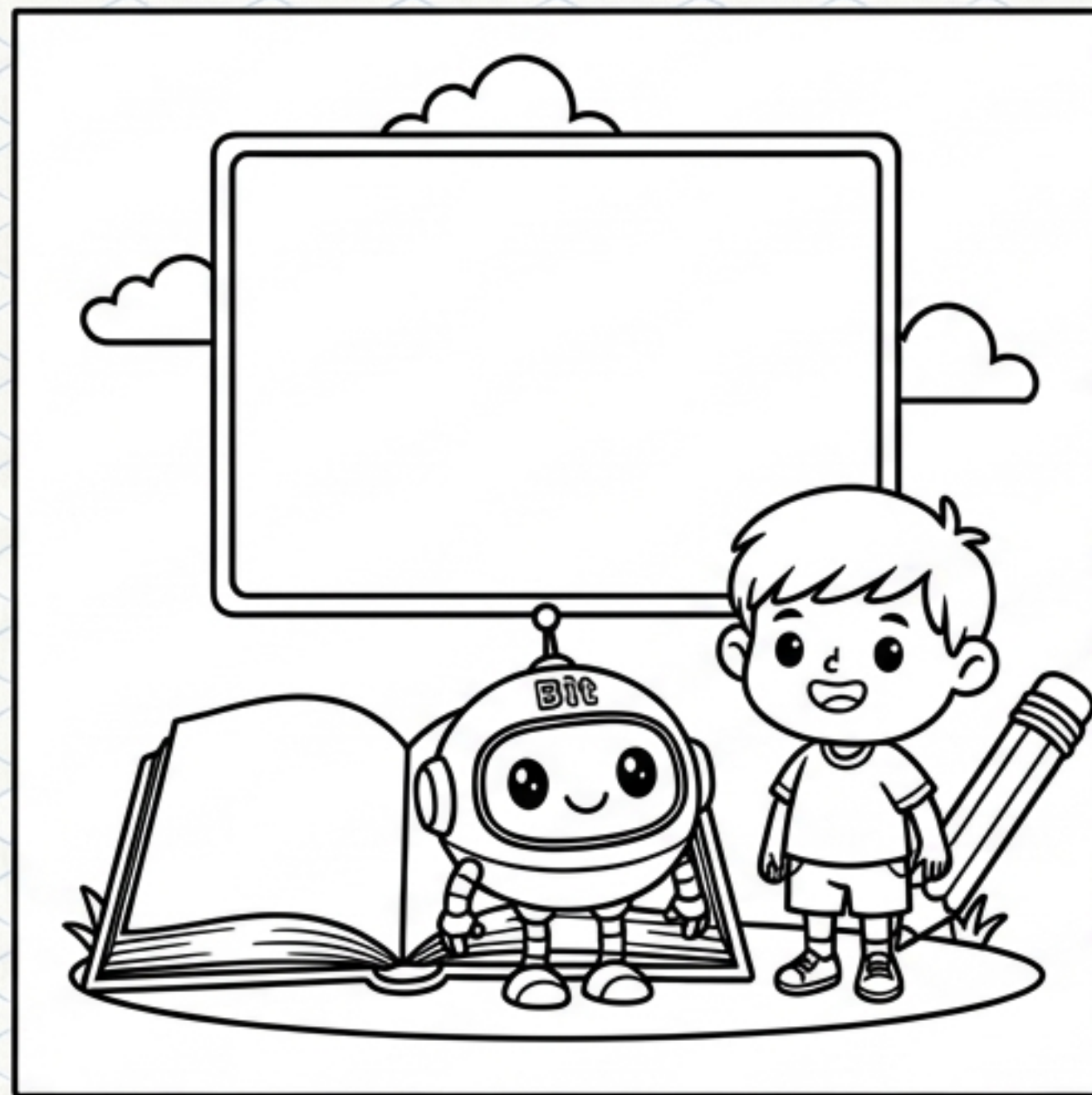
Thuật Toán Làm Sinh Tố



Chặng 7: Sáng Tạo Không Giới Hạn

KHÁI NIỆM

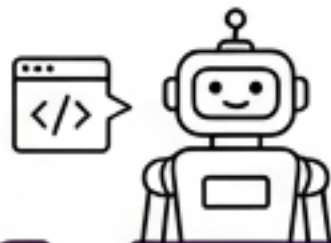
Đây là dự án lập trình mini đầu tiên của trẻ. Trẻ tự tổng hợp chuỗi lệnh, vòng lặp và điều kiện để thiết kế quy tắc của riêng mình.



GỢI Ý CHO CHA MẸ

- ★ Hỏi: "Con muốn Bit làm gì?"
- ★ Hỏi: "Tại sao con chọn chuỗi lệnh này?"
- ★ "Luôn tôn vinh ý tưởng, đừng bận tâm sự hoàn hảo."

Bước Tiếp Theo: Tương Lai Thuộc Về Trí Tuệ Nhân Tạo (AI)



Tư duy lập trình là nền tảng.
Tư duy AI là tương lai.
AI học từ Đầu vào (Input) ->
Đầu ra (Output) như thế nào?

Book 3 Preview

- Cách xe tự lái sử dụng logic NẾU/THÌ.
- Tại sao AI giỏi tìm kiếm quy luật nhưng đôi khi vẫn mắc lỗi (Bug).



**Thông điệp quan trọng: AI chỉ là công cụ
— sự sáng tạo mới thuộc về con bạn.**

Bắt Đầu Hành Trình Của Bạn Cùng Edunova!

“Bằng cách cùng nhau khám phá, bạn đang giúp trẻ nuôi dưỡng sự tò mò, tự tin và sáng tạo – trái tim của tư duy máy tính.
Cảm ơn bạn đã trở thành người thầy đầu tiên và quan trọng nhất của con.
- Team Edunova



Quét mã QR để xem trang tác giả & nhận tài liệu hỗ trợ.



Trang web:
<https://edunova.com.vn/>