BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

TIN HỌC 3



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

NGUYỄN CHÍ CÔNG (Tổng Chủ biên)
HOÀNG THỊ MAI (Chủ biên)
PHAN ANH – NGUYỄN THU HIỀN – NGUYỄN BÁ TUẤN
HÀ ĐẶNG CAO TÙNG – ĐẶNG BÍCH VIỆT

TIN HỌC 3

(Tái bản lần thứ tư)

sach-giao-khoa.com

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH

Mục tiêu: Giúp em biết sẽ đạt được gì sau bài học.



KHỞI ĐỘNG

Giúp em nhận biết ý nghĩa của bài học bằng cách kết nối những tình huống xuất hiện trong cuộc sống với nội dung bài học.

NỘI DUNG BÀI HỌC



Các hoạt động: Giúp lớp học tích cực, bài học dễ tiếp thu, em chủ động hơn trong quá trình nhận thức.



Kiến thức mới: Cung cấp nội dung chính của bài học, giúp em bổ sung kiến thức nhằm đạt được mục tiêu của bài học.



Hộp kiến thức: Tóm tắt kiến thức mới một cách cô đọng ngắn gọn, giúp em dễ ghi nhớ.



Câu hỏi: Giúp em kiểm tra xem mình đã hiểu bài chưa.



LUYỆN TẬP

Gồm những câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kĩ năng trong bài học.



VẬN DỤNG

Gồm những câu hỏi, bài tập yêu cầu em dựa vào kiến thức, kĩ năng đã học để giải quyết tình huống thực tiễn.

Ba bạn Minh, An, Khoa sẽ đồng hành cùng em trong cuốn sách này, giúp em tiếp thu bài dễ hơn.



Minh An Khoa

Hãy bảo quản, giữ gìn sách giáo khoa để dành tặng các em học sinh lớp sau!

LỜI NÓI ĐẦU

Các em học sinh yêu quý!

Năm học này, các em được học một môn học mới – môn Tin học. Môn học sẽ giúp em khám phá nhiều điều kì thú về thế giới tự nhiên và cuộc sống con người bằng cách sử dụng máy tính.

Cuốn sách này sẽ giúp em biết về thông tin xung quanh chúng ta, hướng dẫn em cách sắp xếp thông tin và dữ liệu một cách hợp lí để dễ tìm kiếm. Các em sẽ được làm quen với máy tính và biết sử dụng một số phần mềm máy tính để giải quyết nhiệm vụ học tập.

Sách giáo khoa ***Tin học 3*** *hướng tới việc rèn kĩ năng sử dụng máy tính một cách an toàn. Em sẽ biết bảo vệ sức khoẻ khi sử dụng máy tính và có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính.*

Mỗi bài học của cuốn sách đều được viết thật dễ hiểu. Những ví dụ, bài tập hay tình huống trong sách được trình bày sinh động, hấp dẫn và gần gũi, giúp em nuôi dưỡng niềm vui khi học tập môn Tin học.

Chúc các em học tập chăm chỉ và thành công!

CÁC TÁC GIẢ

MỤC LỤC

	Trang
Chủ đề 1. Máy tính và em	**5**
Bài 1. Thông tin và quyết định	5
Bài 2. Xử lí thông tin	9
Bài 3. Máy tính và em	13
Bài 4. Làm việc với máy tính	18
Bài 5. Sử dụng bàn phím	25
Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet	**30**
Bài 6. Khám phá thông tin trên Internet	30
Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	34
Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm	34
Bài 8. Sơ đồ hình cây. Tổ chức thông tin trong máy tính	38
Bài 9. Thực hành với tệp và thư mục trong máy tính	42
Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	**46**
Bài 10. Bảo vệ thông tin khi dùng máy tính	46
Chủ đề 5. Ứng dụng tin học	**50**
Bài 11. Bài trình chiếu của em	50
Bài 12. Tìm hiểu về thế giới tự nhiên	55
Bài 13. Luyện tập sử dụng chuột	59
Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	**63**
Bài 14. Em thực hiện công việc như thế nào?	63
Bài 15. Công việc được thực hiện theo điều kiện	67
Bài 16. Công việc của em và sự trợ giúp của máy tính	71
Bảng giải thích thuật ngữ	75

sách giáo khoa.com

CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1

THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được ví dụ đơn giản minh hoạ cho vai trò quan trọng của thông tin thu nhận hằng ngày đối với việc ra quyết định của con người.
- Nhận biết được thông tin và quyết định trong ví dụ cụ thể.
- Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp là chữ, âm thanh, hình ảnh.

KHỞI ĐỘNG

Xin chào các bạn! Tên tớ là Minh. Hằng ngày, chúng ta đều có những quyết định của riêng mình! Mỗi sáng, khi tiếng chuông đồng hồ báo thức reo lên, tớ quyết định thức dậy, rời khỏi giường để vệ sinh cá nhân, ăn sáng và đi học.



1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH

HOẠT ĐỘNG 1 **Tìm hiểu thông tin và quyết định**

1. Trong Hoạt động khởi động, tiếng chuông cho bạn Minh biết điều gì? Từ những điều đó, bạn Minh đã ra những quyết định gì?
2. Em hãy kể một vài quyết định của em trong cuộc sống.

Tiếng chuông báo thức mỗi sáng nhắc bạn Minh sắp đến giờ đi học. Đó là thông tin giúp bạn Minh đưa ra các quyết định thức dậy, rời khỏi giường, vệ sinh cá nhân, ăn sáng và đi học.

Mỗi khi ra khỏi nhà, Minh đều chọn trang phục phù hợp. Khi đi đá bóng, Minh mặc bộ quần áo thể thao và không bao giờ quên đi đôi giày yêu thích. Nếu đi học, Minh mặc đồng phục. Dự định Minh muốn thực hiện khi ra khỏi nhà là thông tin giúp Minh quyết định chọn trang phục phù hợp, cụ thể:

Thông tin	Quyết định
Ra khỏi nhà để đi đá bóng	Mặc bộ quần áo thể thao và đi đôi giày yêu thích
Ra khỏi nhà để đi học	Mặc đồng phục



Những điều em biết là thông tin. Từ thông tin thu được, sau khi suy nghĩ, em sẽ đưa ra quyết định của mình.



1. Trong lớp, Minh thấy An vui vẻ, hoà đồng, dễ nói chuyện, Minh muốn kết bạn với An. Em hãy cho biết câu nào sau đây là thông tin, câu nào là quyết định.

   A. Minh thấy An vui vẻ, hoà đồng, dễ nói chuyện.

   B. Minh muốn kết bạn với An.

2. Mẹ chuẩn bị đi làm. Thấy trời mưa, Khoa đưa áo mưa cho mẹ. Em hãy chỉ ra thông tin và quyết định trong tình huống trên.

2. VAI TRÒ CỦA THÔNG TIN TRONG QUYẾT ĐỊNH

sách-giáo-khoa.com

HOẠT ĐỘNG 2 **Vai trò của thông tin**

Theo thời khoá biểu, hôm nay có tiết Giáo dục thể chất nên Minh mang giày thể thao đi học để thuận tiện cho việc tập đội hình, đội ngũ.

a) Bạn Minh đã quyết định điều gì?

b) Dựa trên thông tin nào Minh đã quyết định điều đó?



Thông tin "hôm nay có tiết Giáo dục thể chất" đã đưa tới quyết định của Minh "đi học bằng đôi giày thể thao". Thông tin giúp Minh ra quyết định.

Khi đến trường, nhờ có thông tin, Minh còn có nhiều quyết định khác nữa. Chẳng hạn, An cho Minh biết ở thư viện trường có quyển "Truyện cổ tích Việt Nam". Giờ ra chơi, Minh quyết định rủ An lên thư viện mượn đọc quyển truyện ấy.

Thông tin → Quyết định

Cần phải có thông tin để ra quyết định.

1. Đã 12 giờ trưa. Minh chợt thấy cuốn "Truyện cổ tích Việt Nam" và mở truyện ra đọc. Mẹ nhắc Minh: "Hãy ngủ đi một lát, con sẽ thấy khoẻ khoắn cả buổi chiều". Nghe lời mẹ, Minh nằm và nhắm mắt lại. Minh thiếp đi lúc nào không biết.

   a) Minh đã ra quyết định gì?

   b) Điều gì giúp Minh ra quyết định ấy?

2. Em hãy nêu một ví dụ về quyết định của mình. Thông tin nào giúp em có quyết định đó?

3. BA DẠNG THÔNG TIN THƯỜNG GẶP

HOẠT ĐỘNG 3 Thế giới quanh ta

Quan sát tình huống Minh và An đến trường ở Hình 1. Em hãy cho biết hai bạn có thể nhìn thấy và nghe thấy những gì?



Hình 1

Thông tin có trong mọi sự vật, hiện tượng quanh em và được nhận biết qua các giác quan. Có ba dạng thông tin thường gặp là dạng chữ, dạng hình ảnh và dạng âm thanh.

Trong Hoạt động 3, dòng chữ tên trường là thông tin dạng chữ; hình vẽ trên bức tranh cạnh cổng trường là thông tin dạng hình ảnh; tiếng chim hót mà hai bạn nghe thấy là thông tin dạng âm thanh.

Ba dạng thông tin thường gặp là dạng chữ, dạng hình ảnh và dạng âm thanh.

Ở hành lang lớp học có một tấm biển như Hình 2.

Muốn biết thì hỏi,
Muốn giỏi thì học.

Hình 2

a) Thông tin em nhận được từ tấm biển là gì?

b) Thông tin đó thuộc dạng thông tin nào?

LUYỆN TẬP

1. Đi học về, An xem trước bài hôm sau để đến lớp hiểu bài tốt hơn. Câu nào sau đây là thông tin, câu nào là quyết định?

   A. Xem trước bài cho ngày hôm sau sẽ giúp em hiểu bài tốt hơn.

   B. An xem trước bài hôm sau khi đi học về.

2. Có ba loại thùng rác như Hình 3.



Hình 3

a) Điều gì giúp em bỏ rác vào đúng thùng?

b) Đó là thông tin thuộc dạng nào?

VẬN DỤNG

1. Ngày mai, ngoài giờ đi học, em dự kiến làm việc gì? Hãy mô tả việc em định làm và cho biết thông tin nào giúp em đưa ra quyết định đó.
2. Em hãy lấy ví dụ về việc thông tin thay đổi dẫn đến quyết định thay đổi.

BÀI 2

XỬ LÍ THÔNG TIN

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết được thông tin thu nhận và được xử lí, kết quả của xử lí là hành động hay ý nghĩ gì.
- Nêu được ví dụ minh hoạ cho thấy bộ não của con người là một bộ phận xử lí thông tin.
- Nêu được ví dụ cho thấy có những máy móc cũng tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.
- Nhận biết được máy móc đã xử lí thông tin gì và kết quả xử lí ra sao.

KHỞI ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG 1 Hát theo video

Hãy hình dung một người hát theo video.

1. Tai và mắt của người đó làm nhiệm vụ gì trong lúc hát?
2. Bộ não của người đó làm nhiệm vụ gì trong lúc hát?

1. CON NGƯỜI XỬ LÍ THÔNG TIN

Khi hát, mắt theo dõi lời bài hát, tai nghe tiếng nhạc, bộ não kết hợp chúng lại tạo nên hứng thú, chuyển thành câu hát. Thông tin được thu nhận là lời và nhạc bài hát. Những thông tin này được bộ não xử lí, chuyển thành cảm xúc và hành động (hát).



Hình 4. *Quá trình xử lí thông tin của con người*

Bộ não là nơi xử lí thông tin, tạo ra quyết định, điều khiển các suy nghĩ và hành động của con người.

1. Bộ phận nào của con người làm nhiệm vụ xử lí thông tin?

   A. Chân tay.

   B. Đôi tai.

   C. Bộ não.

   D. Đôi mắt.

2. Quan sát một người đang thả diều. Khi dây diều bị chùng, diều không lên cao, người đó quyết định chạy ngược chiều gió để dây diều căng ra.



Em hãy ghép mỗi mục ở cột A với một mục thích hợp ở cột B.

A	B
1) Thông tin được thu nhận và xử lí	a) Chạy ngược chiều gió để dây diều căng ra.
2) Kết quả của việc xử lí thông tin	b) Dây diều bị chùng, diều không lên cao.

2. MÁY XỬ LÍ THÔNG TIN

HOẠT ĐỘNG 2 Thiết bị điều khiển được

Hãy kể tên một số thiết bị điện trong gia đình có thể điều khiển được. Em hãy cho biết những thiết bị đó được điều khiển như thế nào?

Có nhiều thiết bị điện điều khiển được như ti vi, máy giặt, điều hoà nhiệt độ,... Con người điều khiển một thiết bị bằng cách cung cấp thông tin cho nó. Từ thông tin nhận được, thiết bị sẽ xử lí và thực hiện yêu cầu của người điều khiển.

Em bấm phím số trên điều khiển, ti vi chuyển đến kênh tương ứng. Ví dụ, khi em bấm phím 3, thông tin ti vi nhận được là số 3. Khi đó, bộ phận xử lí trong ti vi quyết định chuyển kênh. Kết quả, ti vi hiển thị chương trình trên kênh số 3, chẳng hạn VTV3.



Kênh ban đầu *Kênh sau khi chuyển*

Hình 5. *Điều khiển ti vi*

Hiện nay đã có ti vi được điều khiển bằng giọng nói. Khi đó, thông tin ti vi nhận được thuộc dạng âm thanh.

Có nhiều thiết bị tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.

1. Minh chụp ảnh cánh đồng lúa bằng điện thoại thông minh. Khi đó, thông tin được điện thoại thu nhận thuộc dạng gì? Sau khi xử lí, kết quả là gì?

2. Em hãy nêu ví dụ về một hoạt động của chiếc quạt điện có điều khiển từ xa. Trong hoạt động đó thông tin tiếp nhận là gì? Chiếc quạt quyết định hành động thế nào?



Hình 6. *Quạt điện*

sach-giao-khoa.com

LUYỆN TẬP

1. Bố vừa kể cho Minh nghe một câu chuyện hay. Minh nghĩ là sẽ kể lại cho An và Khoa. Em hãy ghép mỗi mục ở cột A với một mục thích hợp ở cột B.

A	B
1) Câu chuyện hay mà Minh được bố kể cho nghe.	a) Thông tin bộ não tiếp nhận.
2) Minh quyết định sẽ kể lại cho An và Khoa.	b) Kết quả xử lí thông tin của bộ não.

2. Khi nhấn vào nút dấu cộng (+) của bếp từ, bếp đã tiếp nhận được thông tin gì và đã quyết định hành động như thế nào?



Hình 7. Bếp từ

VẬN DỤNG

1. Em hãy lấy ví dụ một việc làm hằng ngày của em và cho biết thông tin được thu nhận là gì? Kết quả của việc xử lí là gì?

2. Em hãy cho biết điểm giống nhau của các thiết bị tiếp nhận thông tin để quyết định hành động là gì?

sach-giao-khoa.com

BÀI 3

MÁY TÍNH VÀ EM

Sau bài này em sẽ:

- Nhận diện và phân biệt được hình dạng thường gặp của những máy tính thông dụng cùng các bộ phận cơ bản (màn hình, thân máy, bàn phím, chuột).
- Nêu được sơ lược về chức năng của thân máy, bàn phím, chuột, màn hình và loa. Nhận biết được màn hình cảm ứng của máy tính bảng, điện thoại thông minh,... cũng là thiết bị tiếp nhận thông tin vào.
- Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức để phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.

KHỞI ĐỘNG

Trò chơi "Ai nhanh - Ai đúng".

Học sinh kể tên các bộ phận của máy tính để bàn mà em biết.

1. CÁC BỘ PHẬN CƠ BẢN CỦA MÁY TÍNH ĐỂ BÀN

sach-giao-khoa.com

HOẠT ĐỘNG 1 Các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn

Em hãy gọi tên các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn được đánh số trong Hình 8.



Hình 8. *Các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn*

Các bộ phận cơ bản của máy tính

Thân máy là bộ phận quan trọng nhất của máy tính. Trong thân máy, có bộ xử lí, nó giống như bộ não điều khiển mọi hoạt động của máy tính.



Hình 9. *Thân máy*



Hình 10. *Màn hình*

Màn hình trông giống như ti vi. Màn hình là nơi hiển thị kết quả làm việc của máy tính.

Bàn phím gồm nhiều phím. Khi gõ các phím, em gửi tín hiệu vào máy tính.



Hình 11. *Bàn phím*

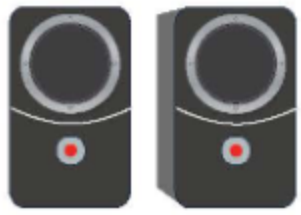


Hình 12. *Chuột máy tính*

Chuột máy tính giúp em điều khiển máy tính thuận tiện hơn.

Máy tính để bàn có các bộ phận cơ bản là thân máy, màn hình, bàn phím và chuột.

Ngoài các bộ phận cơ bản kể trên, máy tính còn có các thiết bị khác kèm theo như loa để phát âm thanh từ máy tính.



Hình 13. *Loa*

1. Các bộ phận cơ bản của máy tính để bàn là:

   A. Màn hình, máy in, bàn phím.
   B. Màn hình, bàn phím, thân máy, chuột.
   C. Thân máy, loa, bàn phím.

2. Bộ phận nào sau đây của máy tính dùng để nhập thông tin?

   A. Màn hình. B. Bàn phím. C. Thân máy.

2. MỘT SỐ LOẠI MÁY TÍNH THÔNG DỤNG KHÁC

HOẠT ĐỘNG 2 **Nhận biết các bộ phận của máy tính xách tay**

Em hãy quan sát Hình 14 và ghép các cụm từ thân máy, màn hình, chuột, bàn phím tương ứng với các bộ phận được đánh số của máy tính xách tay.

Em hãy chỉ ra hai đặc điểm khác so với máy tính để bàn.



Hình 14. *Máy tính xách tay*

Các thiết bị như máy tính xách tay, điện thoại thông minh, máy tính bảng thường được thiết kế thuận tiện cho việc di chuyển nên các bộ phận như màn hình, bàn phím, chuột được gắn với thân máy.

Máy tính xách tay có vùng cảm ứng chuột. Em có thể sử dụng chuột bằng cách di chuyển ngón tay trên đó.



Hình 15. *Vùng cảm ứng chuột của máy tính xách tay*



Hình 16. *Màn hình cảm ứng của điện thoại thông minh và máy tính bảng*

Điện thoại thông minh, máy tính bảng có màn hình cảm ứng vừa là chuột vừa là bàn phím. Em có thể dùng ngón tay di chuyển trên màn hình cảm ứng thay cho chuột. Em cũng có thể điều khiển để bàn phím ảo xuất hiện trên màn hình cảm ứng.

Máy tính xách tay, máy tính bảng và điện thoại thông minh cũng có các bộ phận cơ bản như máy tính để bàn. Màn hình cảm ứng của điện thoại thông minh, máy tính bảng còn được sử dụng để đưa thông tin vào.

Bộ phận nào của điện thoại thông minh thực hiện chức năng của chuột và bàn phím?

3. AN TOÀN VỀ ĐIỆN KHI SỬ DỤNG MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG 3 An toàn về điện

Hành động của mỗi bạn trong hình sau đúng hay sai? Giải thích tại sao?



a) b)

Hình 17. *An toàn về điện*

Máy tính là thiết bị điện, khi muốn sử dụng phải kết nối máy tính với nguồn điện. Điện có thể gây nguy hiểm đến tính mạng của con người. Để tránh các tai nạn về điện khi sử dụng máy tính các em cần phải thực hiện các quy tắc an toàn sau:

NÊN	KHÔNG NÊN
1. Hỏi người lớn khi muốn bật hoặc tắt máy tính.	1. Tự cắm hoặc rút các dây kết nối với máy tính, dây kết nối với ổ điện.
2. Thông báo cho người lớn khi các dây kết nối ngắt khỏi máy tính hay phát hiện dây điện, ổ cắm lỏng hoặc hở.	2. Dùng tay hoặc các vật sắc nhọn (dao, kéo, tô vít, chìa khoá, bút,...) cắm vào nguồn điện hoặc các bộ phận của máy tính.
3. Dùng khăn mềm hoặc chổi phủi bụi để vệ sinh máy tính.	3. Dùng khăn ướt để lau máy tính.
4. Giữ máy tính và khu vực xung quanh luôn sạch sẽ.	4. Ăn uống quanh khu vực để máy tính.
5. Sạc đầy pin điện thoại thông minh, máy tính bảng,... trước khi sử dụng.	5. Vừa sạc pin vừa sử dụng điện thoại thông minh, máy tính bảng,...

Bảo đảm an toàn về điện khi sử dụng máy tính.

sách-giáo-khoa.com

1. Trong phòng thực hành, khi phát hiện dây của chuột máy tính không được cắm vào máy tính, em sẽ làm gì?

A. Cắm lại. B. Thông báo với thầy cô. C. Lấy ra chơi.

2. Để vệ sinh bàn phím máy tính, em nên sử dụng công cụ nào?



A. Bình xịt.



B. Khăn ướt.



C. Chổi phủi bụi.

LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép mỗi mục ở cột A với một mục thích hợp ở cột B.

A	B
1) Màn hình	a) dùng để nhập thông tin vào máy tính.
2) Bộ xử lí trong thân máy	b) giúp em điều khiển máy tính thuận lợi hơn.
3) Chuột	c) hiển thị kết quả làm việc của máy tính.
4) Bàn phím	d) điều khiển mọi hoạt động của máy tính.

2. Trong máy tính bảng và điện thoại thông minh, bộ phận nào tiếp nhận thông tin vào?

A. Thân máy. B. Loa. C. Màn hình cảm ứng.

3. Minh đang sử dụng máy tính trong phòng thì phát hiện có mùi khét từ dây điện, theo em Minh nên làm gì?

A. Tiếp tục công việc của mình.
B. Mở cửa to cho bớt mùi khét.
C. Chạy ra ngoài báo với người lớn.
D. Rút dây cắm điện.

VẬN DỤNG

Máy tính để bàn nhà Minh có đầy đủ các bộ phận cơ bản nhưng Minh không nghe được âm thanh. Để nghe được âm thanh, máy tính nhà Minh cần lắp thêm thiết bị nào?

BÀI 4

LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Biết và ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính, biết vị trí phù hợp của màn hình. Nêu được tác hại của việc ngồi sai tư thế hoặc sử dụng máy tính quá thời gian quy định cho lứa tuổi.
- Biết cầm chuột đúng cách và thực hiện được các thao tác cơ bản: di chuyển chuột, nháy chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột.
- Khởi động được máy tính. Kích hoạt được một phần mềm ứng dụng. Ra khỏi hệ thống đang chạy theo đúng cách.
- Nêu được ví dụ cụ thể về những thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị khi sử dụng.



KHỞI ĐỘNG

Hôm nay, Khoa và các bạn có buổi học đầu tiên với máy tính. Cả lớp rất háo hức vì được sử dụng máy tính. Khoa có một thắc mắc muốn hỏi thầy cô giáo về cách cầm chuột và tư thế ngồi trước máy tính thế nào là đúng? Chúng ta cùng tìm hiểu với bạn Khoa nhé.

1. TƯ THẾ NGỒI KHI SỬ DỤNG MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG 1 Tìm hiểu về tư thế ngồi khi sử dụng máy tính

Tư thế ngồi khi sử dụng máy tính của bạn nào sau đây chưa đúng? Vì sao?



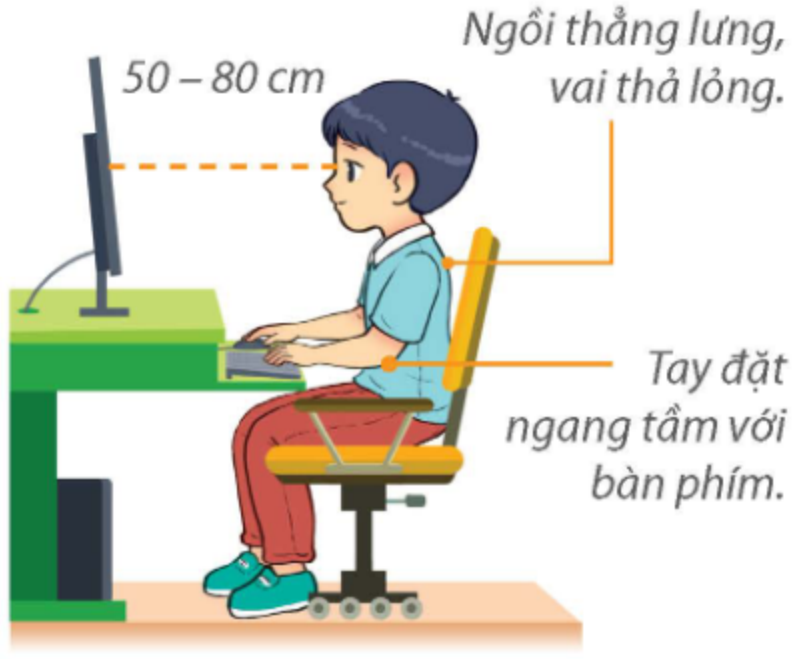
a) b) c)

Hình 18. *Một số tư thế ngồi khi sử dụng máy tính*

Khi sử dụng máy tính, em ngồi thẳng lưng, tư thế thoải mái. Mắt hướng ngang tầm màn hình và cách xa màn hình khoảng 50 – 80 cm. Tay đặt ngang tầm với bàn phím. Hai chân để trên mặt sàn.

Ngồi đúng tư thế giúp em tránh được các bệnh về cột sống và mắt.

Em không nên sử dụng máy tính trong thời gian dài, nên dừng lại, nghỉ ngơi và thư giãn sau khoảng 30 phút sử dụng máy tính.



Hình 19. *Tư thế ngồi đúng*

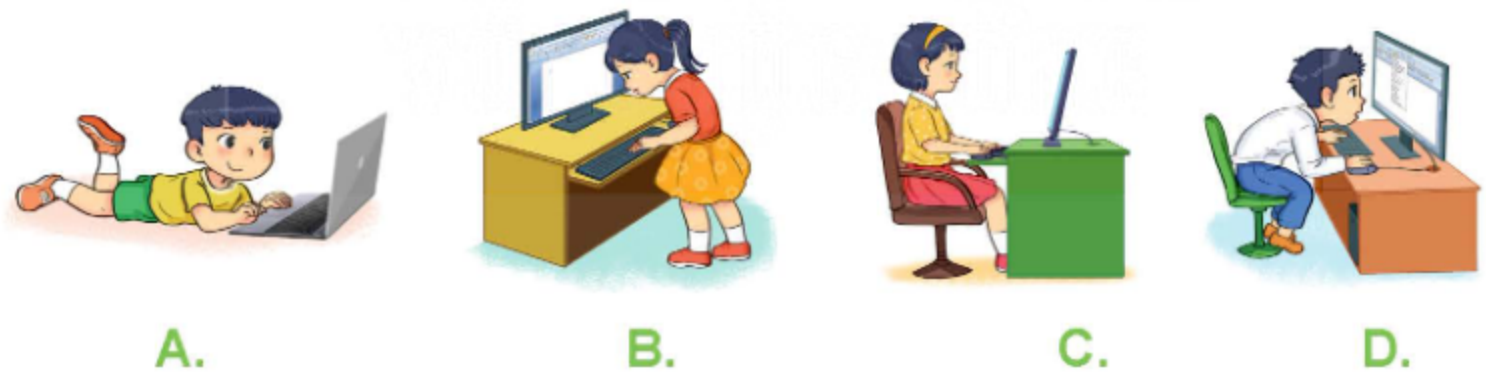
Đặt máy tính ở vị trí sao cho ánh sáng không trực tiếp chiếu vào màn hình hoặc mắt.

Khi sử dụng máy tính cần ngồi đúng tư thế và giữ đúng khoảng cách để bảo vệ sức khoẻ.

1. Tư thế ngồi khi sử dụng máy tính đúng sẽ giúp em tránh nguy cơ mắc những bệnh nào sau đây?

A. Vẹo cột sống. B. Đau tai. C. Cận thị. D. Đau chân.

2. Tư thế nào sau đây là đúng khi sử dụng máy tính?

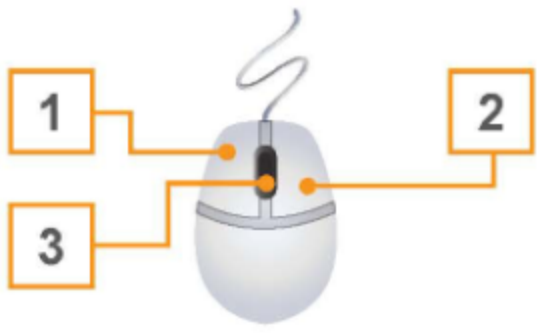


A. B. C. D.

2. CHUỘT MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG 2 **Tìm hiểu về chuột máy tính**

Em hãy quan sát Hình 20 và ghép các cụm từ nút trái, nút phải, nút cuộn tương ứng với các bộ phận được đánh số của chuột máy tính.



Hình 20. *Chuột máy tính*

Chuột thường có nút trái, nút phải và nút cuộn.

Cách cầm chuột: Cầm chuột bằng tay phải, ngón trỏ đặt vào nút trái chuột, ngón giữa đặt vào nút phải chuột, ngón cái và các ngón còn lại giữ hai bên thân chuột.



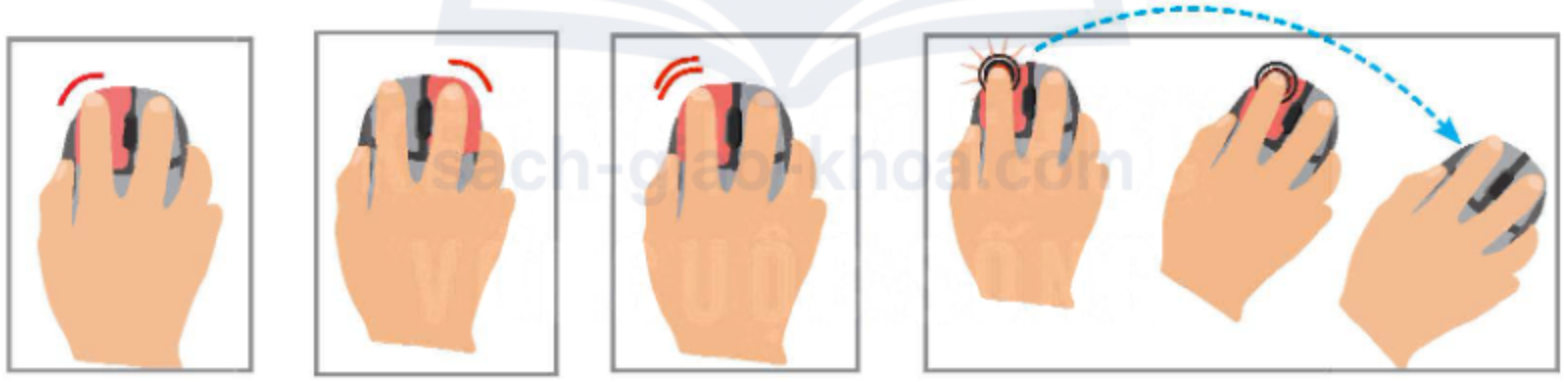
Hình 21. *Cách cầm chuột*

Các thao tác cơ bản với chuột: Thao tác với chuột chính là thao tác để điều khiển con trỏ chuột trên màn hình. Các thao tác cơ bản với chuột gồm có:

- Di chuyển chuột: Thay đổi vị trí của chuột đến vị trí khác.
- Nháy chuột: Dùng ngón trỏ nhấn nút trái chuột một lần.
- Nháy nút phải chuột: Dùng ngón giữa nhấn nút phải chuột một lần.
- Nháy đúp chuột: Dùng ngón trỏ nhấn nút trái chuột nhanh hai lần liên tiếp.
- Kéo thả chuột: Nhấn giữ nút trái chuột, di chuyển con trỏ chuột đến vị trí mới thì thả ngón tay.



Hình 22. *Con trỏ chuột*



Nháy chuột | *Nháy nút phải chuột* | *Nháy đúp chuột* | *Kéo thả chuột*

Hình 23. *Các thao tác với chuột*

Chuột máy tính thường có: nút trái, nút phải, nút cuộn.
Các thao tác cơ bản với chuột gồm: Di chuyển chuột, nháy chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột.

Khi điều khiển chuột cũng là điều khiển con trỏ chuột trên màn hình?

A. Đúng. B. Sai.

3. THỰC HÀNH LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH

NHIỆM VỤ 1 Ngồi đúng tư thế khi sử dụng máy tính và cầm chuột đúng cách.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Em ngồi vào máy tính đúng tư thế như mô tả ở Hình 19. Chú ý giữ đúng khoảng cách giữa mắt với màn hình.

Bước 2: Em cầm chuột đúng như mô tả ở Hình 21.

NHIỆM VỤ 2 Bật máy tính, quan sát sự thay đổi trên màn hình.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Quan sát để đảm bảo máy tính đã kết nối với nguồn điện, nhấn nút công tắc trên thân máy và màn hình máy tính. Chờ để máy tính khởi động xong.

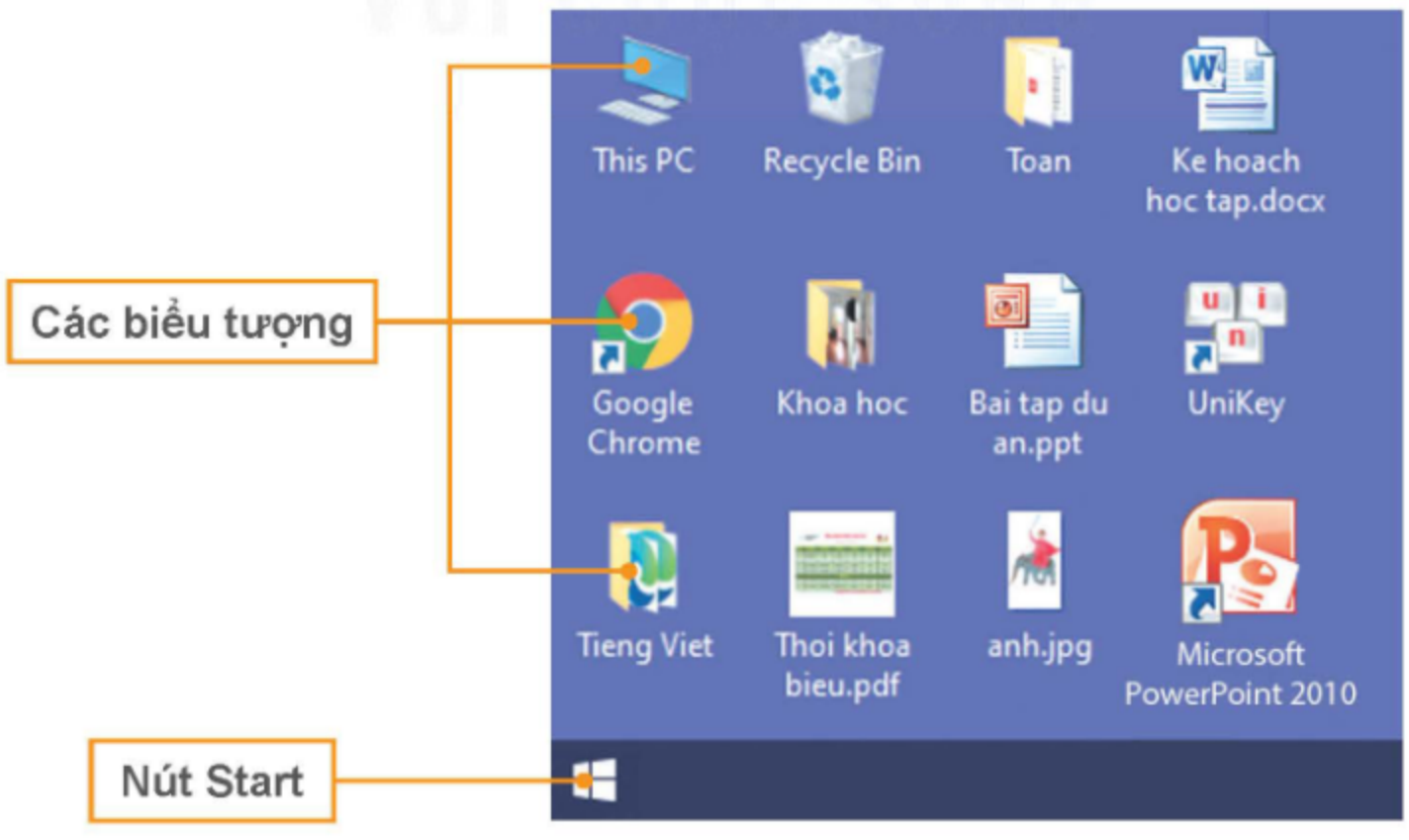




Máy tính xách tay chỉ có một nút công tắc chung cho thân máy và màn hình.

Hình 24. *Bật máy tính*

Bước 2: Sau khi khởi động xong, quan sát màn hình máy tính (màn hình nền). Màn hình nền có dạng tương tự như sau:

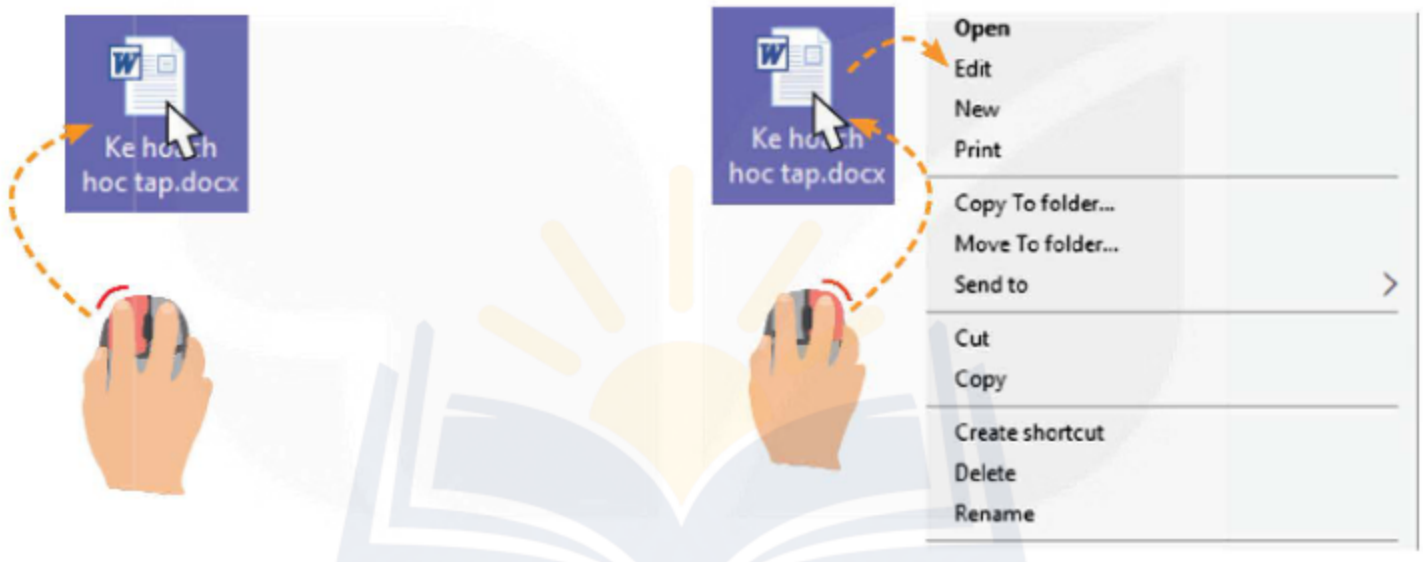


Hình 25. *Màn hình nền*

NHIỆM VỤ 3 Thực hiện các thao tác cơ bản với chuột trên màn hình nền: di chuyển chuột, nháy chuột để chọn biểu tượng, kéo thả chuột để di chuyển một biểu tượng đến vị trí khác, nháy đúp chuột để khởi động phần mềm, nháy chuột để thoát khỏi phần mềm.

HƯỚNG DẪN

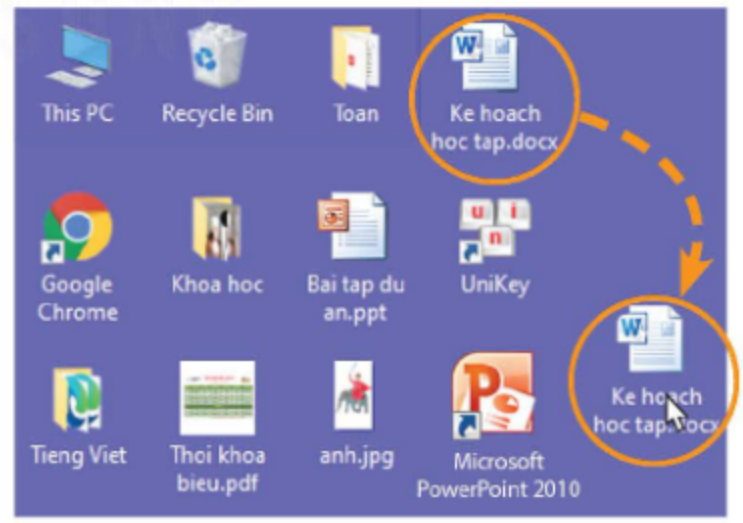
- Di chuyển chuột máy tính trên bàn di chuột, quan sát sự di chuyển của con trỏ chuột trên màn hình nền.
- Nháy chuột vào một biểu tượng trên màn hình nền, quan sát sự thay đổi của tên biểu tượng trên màn hình nền (Hình 26a).
- Nháy nút phải chuột vào một biểu tượng trên màn hình nền, quan sát sự thay đổi của màn hình (Hình 26b).



a) Nháy chuột *b) Nháy nút phải chuột*

Hình 26. *Nháy chuột, nháy nút phải chuột vào biểu tượng*

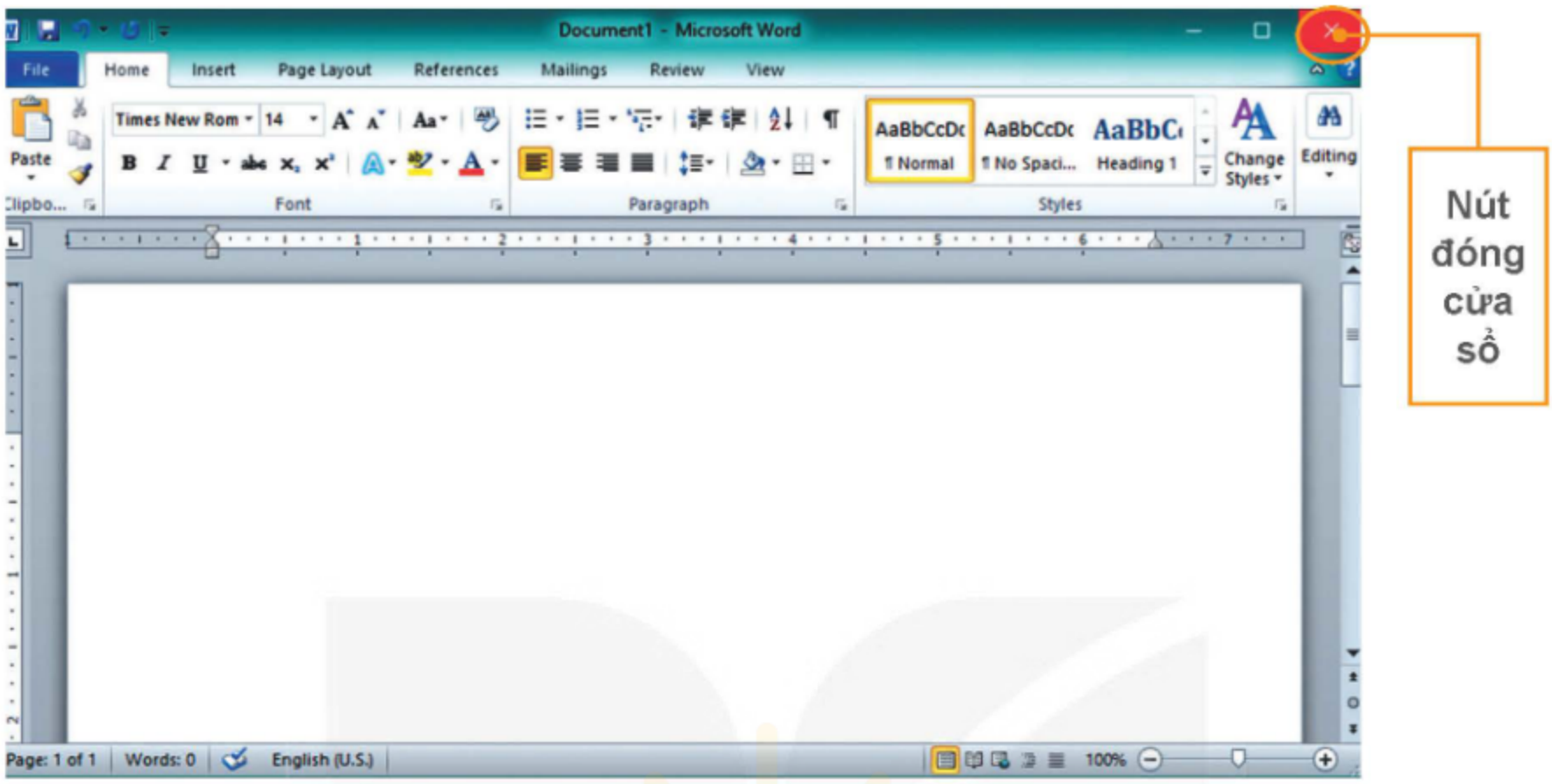
- Nháy chuột vào một biểu tượng trên màn hình nền, kéo thả chuột để di chuyển biểu tượng đó đến vị trí khác (Hình 27).



Hình 27. *Kéo thả chuột để di chuyển biểu tượng*

sách-giáo-khoa.com

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền. Cửa sổ phần mềm Microsoft Word được mở ra tương tự Hình 28.



Hình 28. *Cửa sổ phần mềm Microsoft Word*

- Nháy chuột vào nút  ở góc trên, bên phải cửa sổ để đóng phần mềm.

NHIỆM VỤ 4 Tắt máy tính đúng cách và một số thao tác cần lưu ý khi làm việc với máy tính.

HƯỚNG DẪN

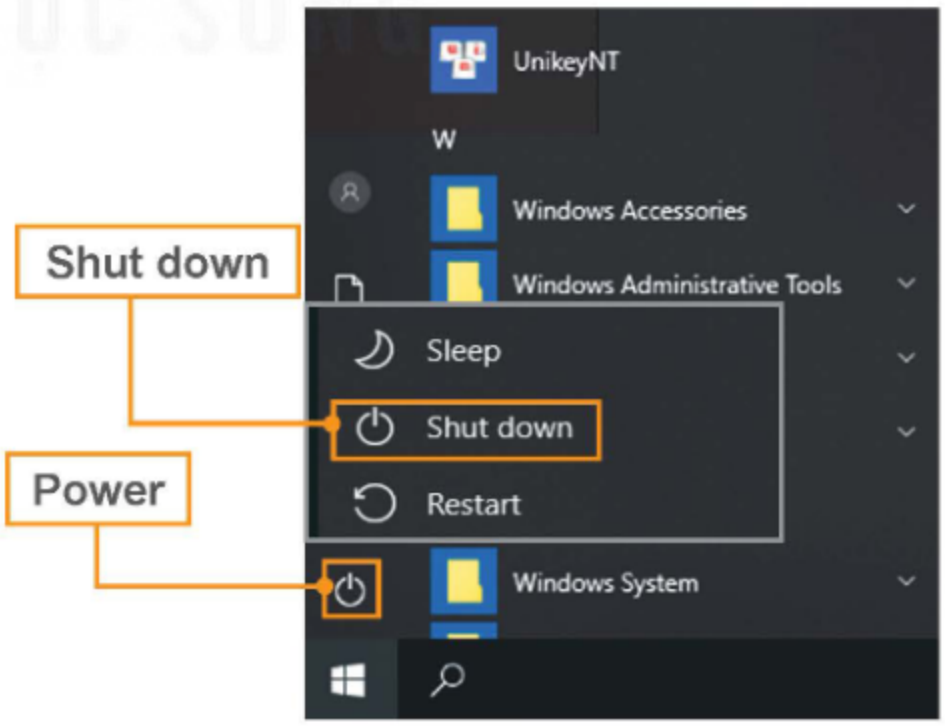
Các bước tắt máy tính:

Bước 1: Nháy chuột vào Start  ở góc dưới, bên trái màn hình nền để mở bảng chọn như Hình 29.

Bước 2: Nháy chuột vào Power ⏻.

Bước 3: Nháy chuột vào Shut down để tắt máy.

Bước 4: Nhấn nút công tắc để tắt màn hình (đối với máy tính để bàn).



Hình 29. *Các bước tắt máy tính*

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG
sách-giáo-khoa.com

MỘT SỐ LƯU Ý KHI LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH

– Không nhấn nút công tắc trên thân máy để tắt máy tính.
– Không ngắt điện khi máy tính đang hoạt động.
– Trước khi tắt máy tính cần đóng các phần mềm đang mở.
– Không tự ý xoá các biểu tượng trên màn hình nền.
– Không di chuyển màn hình, thân máy khi máy tính để bàn đang hoạt động.



Hình 30. *Thao tác không đúng khi tắt máy tính*

LUYỆN TẬP

1. Thao tác nào đúng khi tắt máy tính?

A. Rút phích cắm điện.
B. Nhấn nút công tắc trên thân máy tính.
C. Đóng các phần mềm đang mở và chọn Start\ Power\ Shut down.

2. Em sử dụng thao tác nào để di chuyển biểu tượng 

từ vị trí này sang vị trí khác trên màn hình nền?

A. Nháy chuột. B. Nháy đúp chuột. C. Kéo thả chuột.

3. Em hãy di chuyển biểu tượng 

sang một vị trí khác trên màn hình nền.

VẬN DỤNG

1. Hãy nháy nút phải chuột vào biểu tượng 

trên màn hình nền, xem bảng chọn được mở ra, nháy chuột ra màn hình nền để đóng bảng chọn.

2. Em hãy luyện tập tư thế ngồi và cầm chuột đúng cách khi sử dụng máy tính.

sach-giao-khoa.com

BÀI 5

SỬ DỤNG BÀN PHÍM

Sau bài này em sẽ:

- Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và gọi được tên các hàng phím.
- Biết vị trí đặt các ngón tay trên hàng phím cơ sở và thực hiện được thao tác gõ các phím ở hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới đúng quy định.

KHỞI ĐỘNG

Sau buổi thực hành đầu tiên, Khoa quan sát thấy có nhiều bạn đặt tay vào hàng phím số, có bạn đặt vào hàng phím chữ, có bạn gõ một tay. Khoa có băn khoăn muốn hỏi thầy giáo cách gõ bàn phím như thế nào cho đúng và nhanh. Chúng ta cùng tìm hiểu với bạn Khoa nhé.

1. BÀN PHÍM MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG 1 Tìm hiểu về bàn phím máy tính

Quan sát bàn phím và các khu vực của bàn phím ở Hình 31, em hãy chỉ ra khu vực nào có nhiều phím nhất?



Hình 31. Bàn phím máy tính

Khu vực số 2 ở Hình 31 là khu vực chính của bàn phím. Khu vực này gồm có các hàng phím sau:



Hình 32. *Khu vực chính của bàn phím*

Cách đặt tay trên bàn phím: Khi gõ bàn phím em đặt tay ở vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở (xem Hình 33).



Hình 33. *Cách đặt tay và gõ các phím tương ứng với màu*

Cách đặt tay ở vị trí xuất phát: Hai ngón trỏ đặt lên hai phím có gờ (F và J), hai ngón cái đặt vào phím cách, các ngón khác đặt tương ứng các phím trên hàng phím cơ sở.

Để gõ nhanh và chính xác mỗi ngón tay chỉ gõ một số phím nhất định. Hình 33 minh hoạ các phím tương ứng với các ngón tay khi gõ. Mỗi khi gõ xong, em đưa ngón tay về vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở.



Khu vực chính gồm: hàng phím số, hàng phím trên, hàng phím cơ sở, hàng phím dưới và hàng phím chứa phím dấu cách.

Mỗi ngón tay gõ đúng các phím phụ trách. Khi gõ xong, đưa ngón tay về vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở.

1. Các phím F, J thuộc hàng phím nào?
A. Hàng phím trên. B. Hàng phím cơ sở. C. Hàng phím dưới.

2. Khi gõ xong, các ngón tay của em phải đặt ở hàng phím nào?
A. Hàng phím trên. B. Hàng phím cơ sở. C. Hàng phím dưới.

2. THỰC HÀNH SỬ DỤNG BÀN PHÍM

NHIỆM VỤ 1 Em hãy đặt tay đúng cách trên bàn phím.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Đặt các ngón tay đúng vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở như Hình 33.

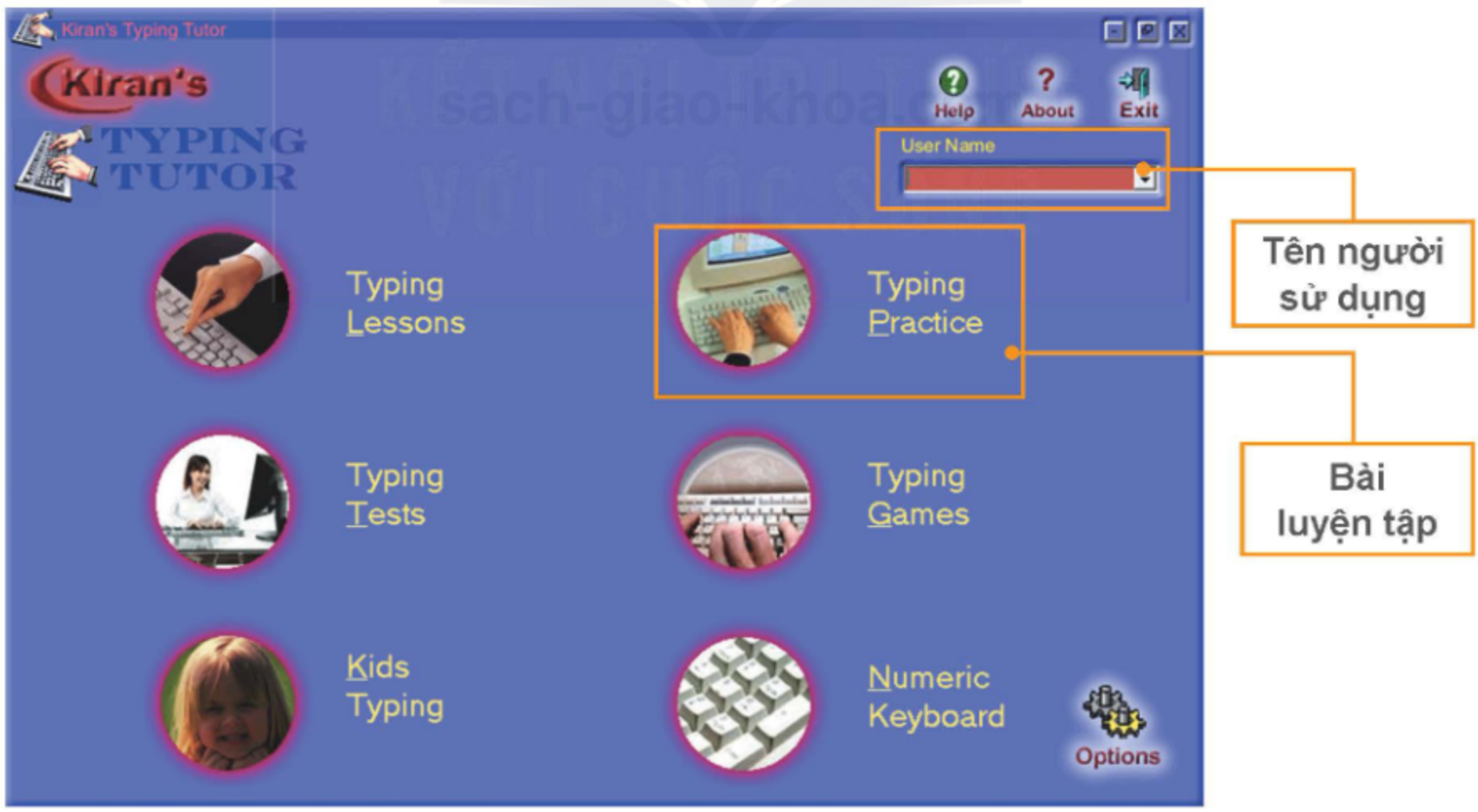
Bước 2: Di chuyển các ngón tay đến các phím mà mỗi ngón phụ trách ở hàng phím trên và hàng phím dưới.

NHIỆM VỤ 2 Tập gõ 10 ngón với phần mềm Kiran's Typing Tutor.

HƯỚNG DẪN

Nháy đúp chuột vào biểu tượng 

để khởi động phần mềm Kiran's Typing Tutor. Màn hình chính của phần mềm có dạng như sau:



Hình 34. *Màn hình chính của phần mềm Kiran's Typing Tutor*

Để luyện tập với Kiran's Typing Tutor em thực hiện các bước sau:

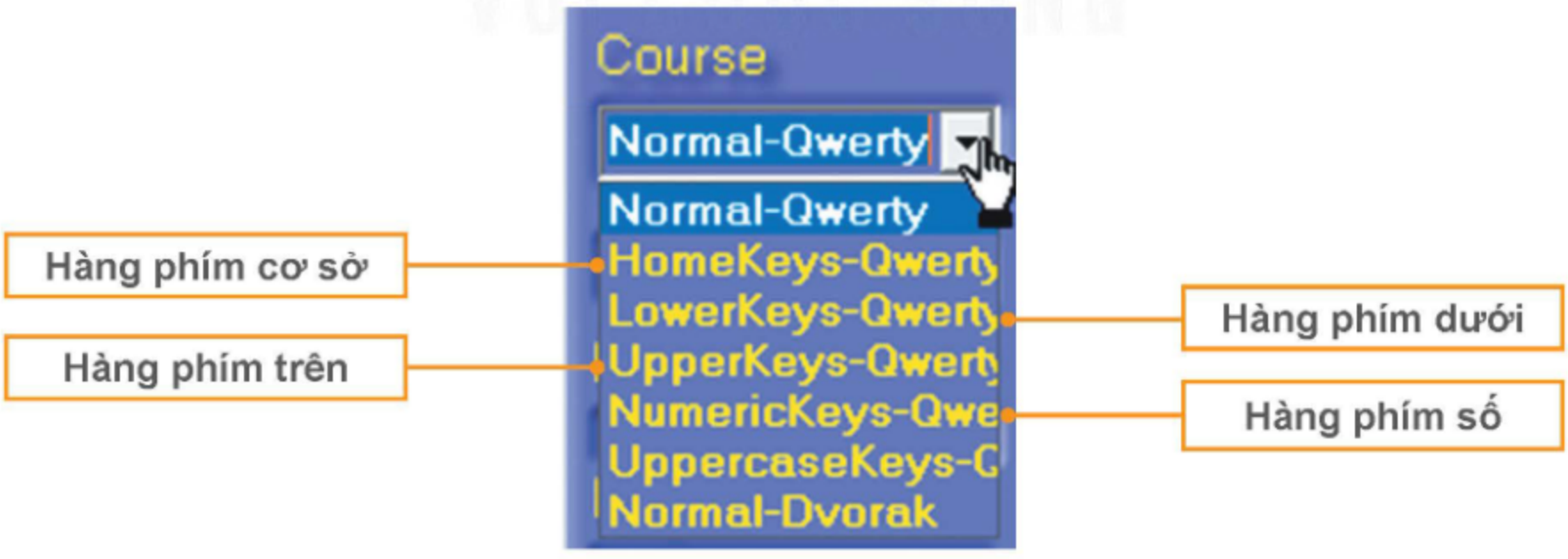
Bước 1: Nhập tên vào ô User Name để bắt đầu luyện gõ. Nếu trước đó nhập rồi thì tên em đã được lưu lại, em có thể chọn tên ở mục này.

Bước 2: Chọn Typing Practice để luyện tập gõ với các hàng phím.



Hình 35. *Màn hình luyện tập gõ phím*

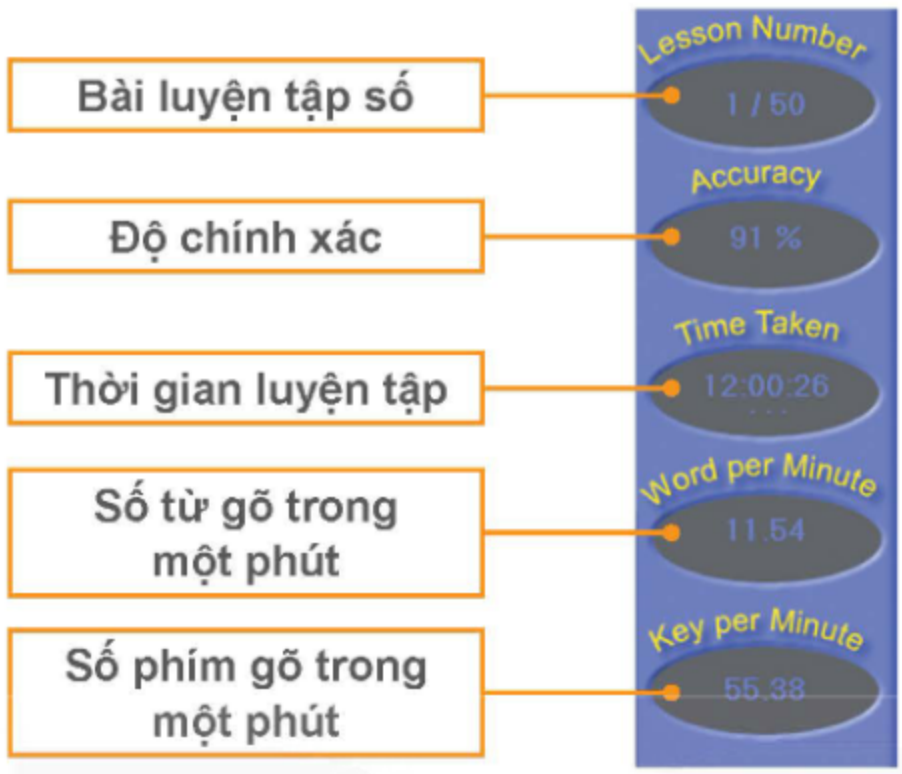
Bước 3: Để chọn hàng phím luyện tập, em nháy chuột vào tam giác nhỏ trong mục Course rồi chọn một mục:



Hình 36. *Chọn hàng phím*

Nhiệm vụ của em là sử dụng đúng ngón tay khi gõ phím. Lưu ý, phím cần gõ sẽ được tô màu và ở góc dưới màn hình có gợi ý ngón tay gõ phím.

Các thông tin bên phải màn hình cho biết kết quả luyện tập:



Hình 37. *Kết quả luyện tập*

Bước 4: Luyện tập nhiều lần và so sánh các kết quả luyện tập như độ chính xác, số từ gõ trong một phút và số phím gõ trong một phút giữa các lần.



LUYỆN TẬP

1. Trong hình sau, ngón tay nào đã đặt **sai** vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở?



2. Em hãy mở phần mềm Kiran's Typing Tutor và đặt tay ở vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở. Lần lượt luyện tập hai lần với các hàng phím: hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới. Sau đó, em hãy so sánh kết quả luyện tập như độ chính xác, số từ gõ được trong một phút sau mỗi lượt.



VẬN DỤNG

Em hãy luyện tập thêm cách gõ phím bằng phần mềm Kiran's Typing Tutor.

CHỦ ĐỀ 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 6

KHÁM PHÁ THÔNG TIN TRÊN INTERNET

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.
- Nêu được ví dụ về thông tin không có sẵn trong máy tính đang sử dụng nhưng có thể tìm thấy trên Internet.
- Biết được không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi.

KHỞI ĐỘNG

Hãy kể những điều em biết về Internet. Em thường sử dụng Internet để làm gì?

1. THÔNG TIN TRÊN INTERNET

HOẠT ĐỘNG 1 Thông tin trên Internet

Em hãy theo dõi câu chuyện của bạn Khoa và cho biết các thành viên trong gia đình Khoa nhận được những thông tin gì từ Internet?

Chiều Chủ nhật, Khoa được bố mẹ cho phép truy cập Internet bằng máy tính để tìm hiểu về đội bóng đá mà Khoa yêu thích.



Bố ngồi cạnh Khoa đọc tin tức trong nước và thế giới trên Internet bằng điện thoại thông minh.



Mẹ và chị gái của Khoa cũng sử dụng Internet để tìm một số công thức nấu ăn.

Sau bữa cơm tối vui vẻ, cả gia đình bật ti vi có kết nối Internet để xem một số chương trình giải trí.



Khi truy cập Internet, em có thể xem tin tức và các chương trình giải trí như phim hoạt hình, phim truyện, ca nhạc,...

Em có thể xem những tin tức hay chương trình giải trí nào dưới đây trên Internet?

A. Lịch thi đấu bóng đá.

B. Phim hoạt hình dành cho thiếu nhi.

C. Video giới thiệu các danh lam thắng cảnh, điểm du lịch nổi tiếng.

D. Cả A, B và C.

2. KHÁM PHÁ THÔNG TIN TRÊN INTERNET

HOẠT ĐỘNG 2 **Thông tin trong máy tính và trên Internet**

An vào Internet để tìm hiểu thông tin cho lễ Kết nạp Đội viên vào thứ Hai tuần tới. Em hãy quan sát Hình 38 và cho biết thông tin An tìm là gì? Thông tin đó có sẵn trong máy tính không?



Hình 38. *Thông tin bạn An tìm kiếm trên Internet*

Có những thông tin không có sẵn trong máy tính nhưng có thể tìm thấy trên Internet. Internet là kho thông tin khổng lồ và được cập nhật thường xuyên.

Internet là kho thông tin khổng lồ.
Khi cần, chúng ta có thể tìm thông tin trên Internet.

Hình 39 là thông tin dự báo thời tiết tuần tới ở địa phương của An trên Internet.

Em hãy quan sát và cho biết: Ngày thứ Hai, lớp bạn An nên tổ chức lễ Kết nạp Đội viên ở trong lớp hay ngoài sân trường? Vì sao?

Thứ Hai	Thứ Ba	Thứ Tư	Thứ Năm	Thứ Sáu
22° – 26°	26° – 30°	24° – 28°	23° – 27°	22° – 26°
Có mây, có mưa rào và dông	Ít mây, trời nắng	Có mây, có mưa rào và dông	Có mây, có mưa rào và dông	Có mây, có mưa rào và dông

Hình 39. *Dự báo thời tiết*

3. THÔNG TIN PHÙ HỢP TRÊN INTERNET

HOẠT ĐỘNG 3 Chọn thông tin phù hợp trên Internet

Em hãy theo dõi câu chuyện của hai bạn Minh, Khoa và cho biết tại sao các bạn cần sự hướng dẫn, trợ giúp của người lớn khi sử dụng Internet?

Minh: Hôm qua tớ vào Internet tìm hiểu về cách phân loại thực vật theo đặc điểm của rễ để làm bài tập môn Tự nhiên và Xã hội nhưng thấy toàn những nội dung khó hiểu.

Khoa: Vậy cậu phải làm thế nào?

Minh: Tớ phải nhờ sự trợ giúp của mẹ để tìm được trang thông tin phù hợp.

Khoa: Ừ đúng rồi! Ở nhà tớ, mỗi lần dùng Internet đều phải có người lớn cho phép và hướng dẫn.



sách-giáo-khoa.com

Thông tin trên Internet rất đa dạng và phong phú nhưng cũng có những thông tin không chính xác hoặc khó hiểu với các em. Một số thông tin còn có nội dung xấu hoặc doạ nạt, khiến các em lo lắng, sợ hãi. Vì vậy, khi sử dụng Internet, các em phải được thầy cô hoặc bố mẹ cho phép, hướng dẫn. Hãy chia sẻ với người lớn mà em tin cậy về những vấn đề gặp phải khi sử dụng Internet.

Không phải thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với các em.

Trong những trang thông tin sau, trang nào có nội dung **không** phù hợp với các em?

A. Trang thông tin về các trò chơi dân gian.
B. Trang thông tin về lịch sử, địa lí.
C. Trang thông tin có nội dung bạo lực.

LUYỆN TẬP

1. Internet có thể giúp em trong những tình huống nào sau đây?

A. Em muốn xem lại những bàn thắng đẹp mắt của đội bóng mà em yêu thích.
B. Em muốn giúp mẹ quét nhà sau khi học bài xong.
C. Em muốn biết kỉ lục xoay ru-bíc $3 \times 3 \times 3$ hiện nay trên thế giới là bao nhiêu giây và tên người lập kỉ lục.
D. Em muốn nói chuyện, hỏi thăm ông bà, người thân hay bạn bè ở xa.

2. Ý nào dưới đây **không phải** là đặc điểm của thông tin trên Internet?

A. Đáng tin cậy, luôn chính xác.
B. Được cập nhật thường xuyên.
C. Đa dạng và phong phú.

VẬN DỤNG

1. Trước khi đi mua một món đồ nào đó, chị của Khoa thường vào Internet để tìm hiểu trước. Tại sao chị của Khoa lại làm như vậy?
2. Em hãy nhờ sự trợ giúp của người thân hoặc thầy cô giáo để vào Internet xem các chương trình phù hợp mà em yêu thích.

CHỦ ĐỀ 3. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 7

SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM

Sau bài này em sẽ:

- Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.
- Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể.
- Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

KHỞI ĐỘNG

Trong cửa hàng có rất nhiều mặt hàng. Theo em, chủ cửa hàng đã làm gì để khách hàng có thể tìm kiếm mặt hàng nhanh hơn?



Hình 40. *Trong cửa hàng*

1. SẮP XẾP HỢP LÍ

HOẠT ĐỘNG 1 **Sắp xếp đồ dùng học tập**

Theo em, khi An cần tìm cục tẩy thì cách để đồ ở hình nào dưới đây giúp An tìm nhanh hơn?



Hình 41. *Đồ dùng chưa được sắp xếp*



Hình 42. *Đồ dùng được sắp xếp*

Chúng ta nên sắp xếp các đồ vật hợp lí để dễ dàng hơn trong việc quản lí và tìm kiếm.

Sắp xếp các đồ vật cùng loại thành một nhóm hợp lí, khi có nhu cầu tìm một đồ vật, ta chỉ cần tìm trong nhóm tương ứng đã được sắp xếp. Nhờ vậy, việc tìm kiếm sẽ nhanh hơn.

Ví dụ, trong tủ quần áo của gia đình, quần áo của em được sắp xếp vào các ngăn riêng: ngăn đựng quần, ngăn đựng áo. Trong mỗi ngăn có thể lại chia thành chồng, chẳng hạn chồng áo dài tay, chồng áo cộc tay,...



Hình 43. *Tủ quần áo của gia đình*

Sắp xếp các đồ vật hợp lí sẽ giúp em tìm kiếm được nhanh hơn nhờ vào việc tìm kiếm theo quy tắc sắp xếp.

1. Sắp xếp đồ vật hợp lí sẽ giúp chúng ta:

A. Quản lí đồ vật dễ dàng hơn.

B. Quản lí đồ vật để người khác khó tìm thấy.

C. Tìm kiếm đồ vật nhanh hơn.

D. Cả A và C đều đúng.

2. Em hãy sắp xếp các thiết bị sau vào hai nhóm.



1 Màn hình



2 Chuột



3 Nồi cơm điện



4 Máy sấy tóc



5 Thân máy



6 Tủ lạnh



7 Bàn phím

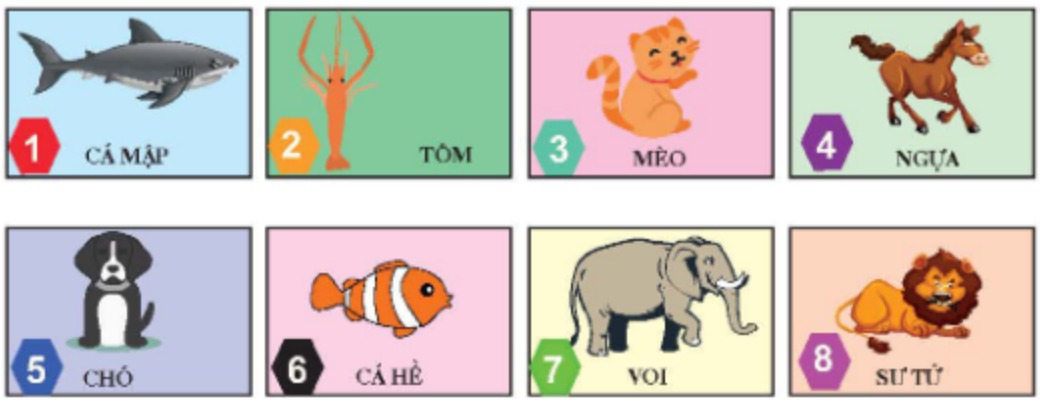


8 Quạt điện

Sau khi sắp xếp, muốn tìm đúng, nhanh chuột máy tính thì em sẽ tìm như thế nào?

2. SẮP XẾP THEO YÊU CẦU

HOẠT ĐỘNG 2 Sắp xếp thẻ tên các con vật vào nhóm



Hình 44. *Thẻ tên con vật*



Hình 45. *Các hộp chứa thẻ*

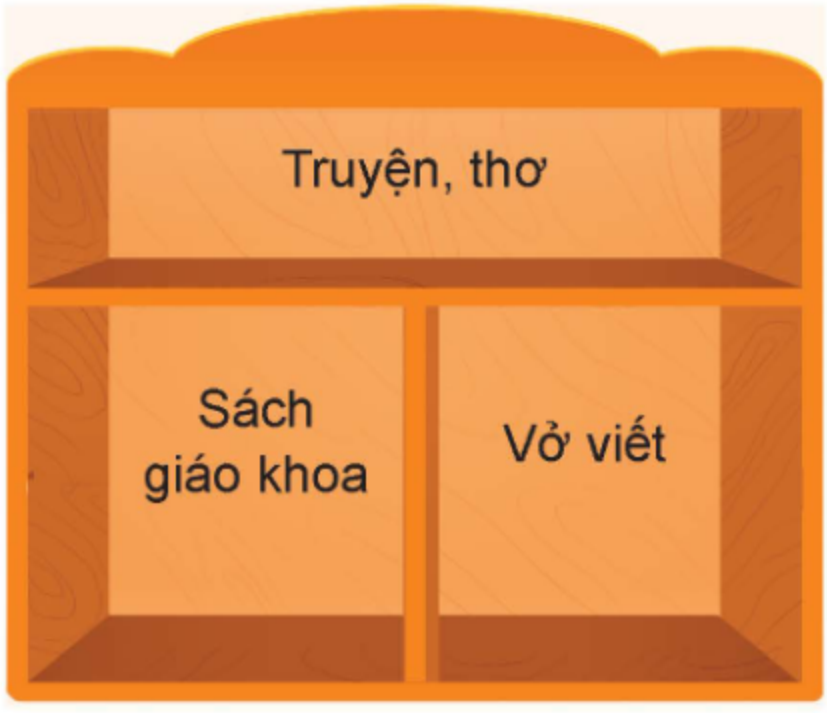
1. Hãy sắp xếp các thẻ tên con vật vào hai hộp tương ứng với môi trường sống của chúng (dưới nước và trên cạn). Sau khi sắp xếp, em hãy tìm thẻ con voi.
2. Với hộp các con vật sống trên cạn, em hãy phân loại các con vật sống trong rừng và các con vật nuôi trong gia đình. Sau khi sắp xếp, em hãy tìm lại thẻ con voi.
3. Thảo luận với bạn cách em đã tìm thẻ con voi trong mỗi trường hợp trên. Theo em, cách nào tìm nhanh hơn? Vì sao?

sach-giao-khoa.com

Sắp xếp là việc phân loại đồ vật, dữ liệu vào các nhóm sao cho đồ vật, dữ liệu trong mỗi nhóm có một số đặc điểm chung.

1. Em hãy sắp xếp sách lên giá sách cho hợp lí.





2. Trong mỗi nhóm dưới đây, bạn An đã sắp xếp một đồ chơi không phù hợp vào nhóm. Em hãy giúp bạn An chỉ ra đồ chơi đó nhé.

Nhóm 1



Nhóm 2



Nhóm 3





LUYỆN TẬP

1. Em hãy xếp các loại rau củ quả sau vào ba nhóm phù hợp:



Nhãn



Dưa hấu



Su hào



Cà rốt



Mồng tơi



Mít



Nho



Khoai tây



Bắp cải



Cà tím

Củ | Quả | Rau

2. An đố Minh: Sắp xếp các số từ 1 đến 20 (gọi là dữ liệu) vào hai nhóm sao cho mỗi nhóm có 10 số và các số trong cùng một nhóm phải có điểm chung. Em hãy giúp Minh thực hiện yêu cầu của An nhé.



Em hãy chọn một bạn trong lớp để đưa ra yêu cầu sắp xếp khác.



VẬN DỤNG

1. Em hãy nêu một ví dụ ở trường hoặc ở gia đình mà em thấy nhờ sắp xếp hợp lí, việc tìm kiếm sẽ nhanh hơn.

2. Em hãy phân loại, sắp xếp lại đồ trong tủ quần áo, góc học tập, ngăn bàn học,... của gia đình em để tìm kiếm đồ vật được nhanh hơn khi cần.

BÀI 8

SƠ ĐỒ HÌNH CÂY. TỔ CHỨC THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Biết được có thể biểu diễn một cách sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.
- Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa trong máy tính.
- Mô tả được sơ lược vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục.

KHỞI ĐỘNG

Các bộ phận chính của một cây xanh gồm rễ, thân, cành và lá. Vận dụng cấu tạo đó, chúng ta có thể biểu diễn một cách sắp xếp, phân loại bằng sơ đồ hình cây để dễ hình dung và tìm kiếm.

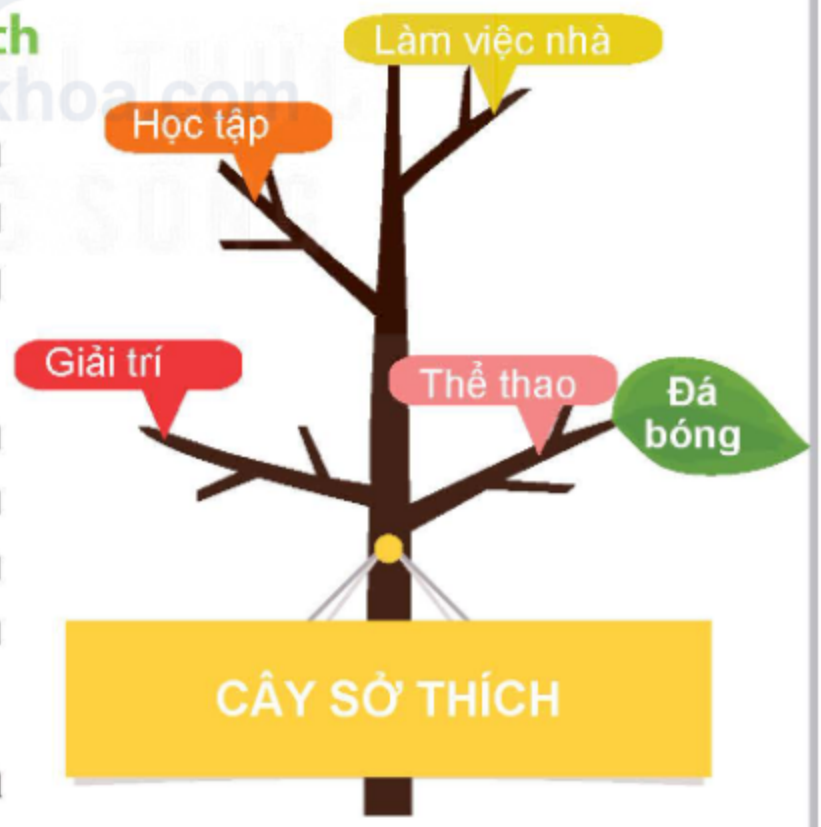
1. SƠ ĐỒ HÌNH CÂY

HOẠT ĐỘNG 1 Trò chơi dán sở thích

Cây sở thích gồm nhiều cành, mỗi cành là tên của một nhóm có sẵn. Nhiệm vụ của các em là thêm lá vào mỗi cành bằng cách:

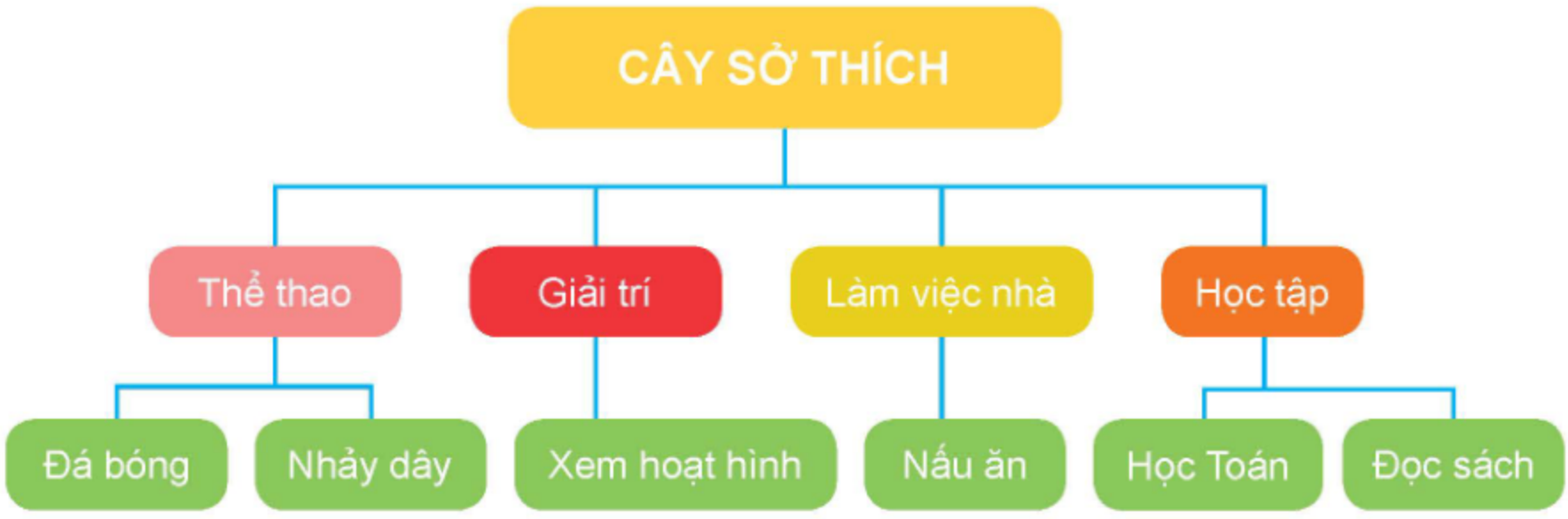
Bước 1. Mỗi em viết sở thích của mình vào một mặt của lá, mặt còn lại ghi tên của mình và dán vào cành phù hợp trên cây. Ví dụ, lá viết sở thích Đá bóng dán ở cành Thể thao.

Bước 2. Một em sẽ mô tả sở thích của mình bằng lời để bạn khác tìm.



Hình 46. *Cây sở thích*

Cây sở thích ở Hoạt động 1 được biểu diễn thành sơ đồ hình cây như Hình 47:



Hình 47. *Sơ đồ hình cây của cây sở thích*

Sơ đồ hình cây là một loại sơ đồ đơn giản, dễ sử dụng. Sơ đồ hình cây bắt đầu với một "gốc", phân thành các nhánh. Mỗi nhánh lại phân thành các nhánh con hoặc lá,...

Có thể biểu diễn một cách sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.

Em hãy biểu diễn cách sắp xếp giá sách thành sơ đồ hình cây theo thông tin gợi ý trong bảng sau:

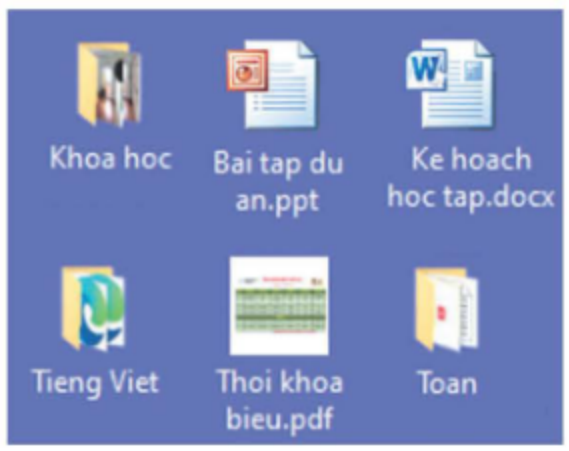
Giá sách của em				
Truyện, thơ			Sách vở	
Thơ học trò	Truyện cổ tích	Truyện tranh	Sách giáo khoa	Vở viết

sách-giáo-khoa.com

2. TỆP, THƯ MỤC, Ổ ĐĨA TRONG MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG 2 Nhận biết biểu tượng

Em hãy đọc các thông tin về Tệp, Thư mục, Ổ đĩa ở trang 40, sau đó quan sát Hình 48 và cho biết biểu tượng nào là tệp, biểu tượng nào là thư mục?



Hình 48. *Một số biểu tượng trên màn hình nền*

Tệp: Thông tin trong máy tính được lưu trữ thành các tệp (tệp văn bản, tệp hình ảnh, tệp video,...). Mỗi tệp đều có tên và biểu tượng.

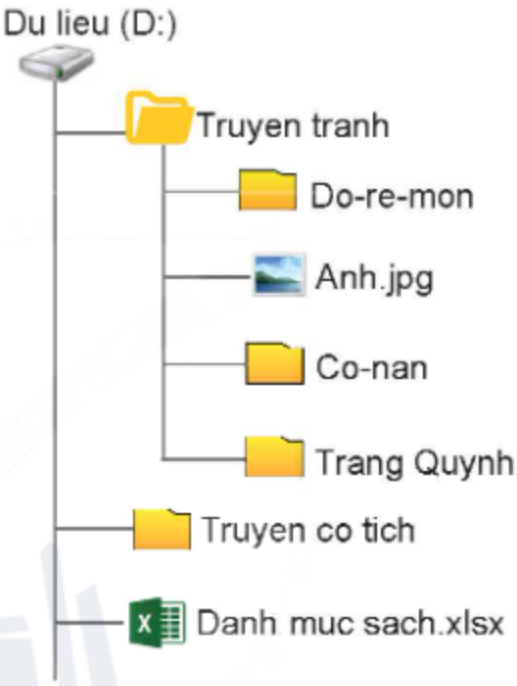
Thư mục: Các tệp được sắp xếp trong các thư mục để dễ quản lí và tìm kiếm, giống như việc chúng ta sắp xếp các cuốn sách vào các ngăn. Mỗi thư mục có tên riêng và biểu tượng của thư mục thường là hình kẹp giấy (Hình 49). Một thư mục có thể chứa các thư mục khác gọi là các thư mục con. Các thư mục con trong cùng thư mục không được trùng tên.



Hình 49. *Một số hình ảnh thư mục*

Ổ đĩa: Các thư mục và tệp được lưu trữ trong các ổ đĩa. Ổ đĩa thường được đặt tên là C:, D:, E:,... Ổ đĩa còn gọi là thư mục gốc.

Sử dụng sơ đồ hình cây, em có thể dễ dàng hình dung việc tổ chức lưu trữ thông tin trong máy tính (Hình 50).



Hình 50. *Sơ đồ cây thư mục*

sach-giao-khoa.com

Ổ đĩa, thư mục và tệp trong máy tính được tổ chức, sắp xếp dưới dạng sơ đồ hình cây.

1. Câu nào sau đây là **sai**?

   A. Một ổ đĩa có thể chứa nhiều thư mục.

   B. Một thư mục có thể chứa nhiều tệp và thư mục con.

   C. Thư mục có thể chứa nhiều thư mục con cùng tên.

   D. Có thể có hai tệp cùng tên nằm ở hai thư mục khác nhau.

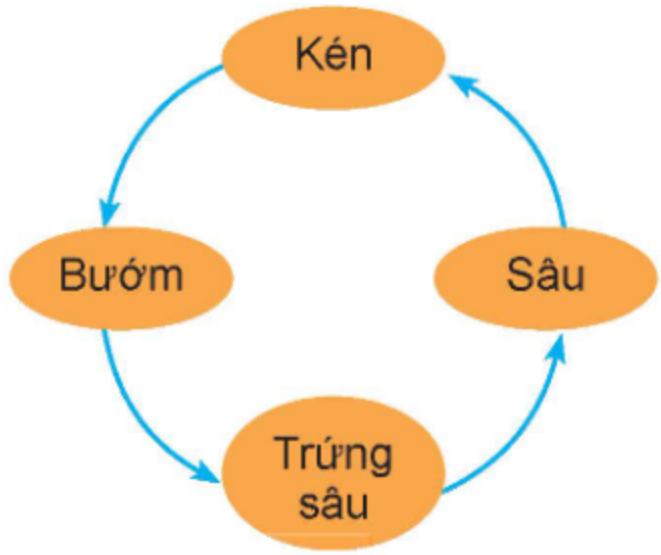
2. Trong Hình 50, ổ đĩa tên là gì? Thư mục Truyen tranh chứa tệp và thư mục nào?

LUYỆN TẬP

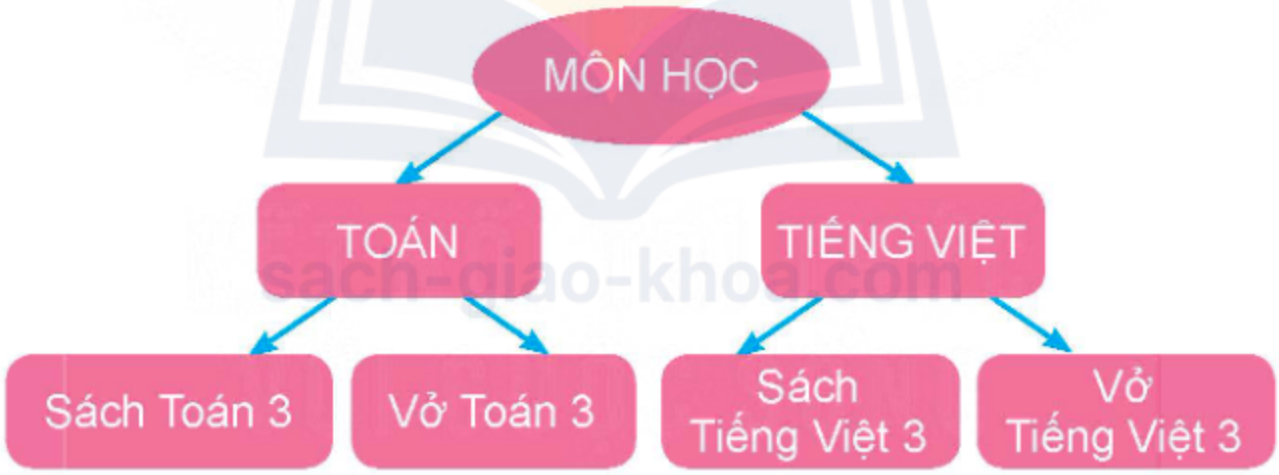
1. Sơ đồ nào sau đây **không phải** là sơ đồ hình cây?



A.



B.



C.

2. Trong Hình 50, thư mục Co-nan nằm trong thư mục nào?

VẬN DỤNG

1. Hãy vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn sở thích của các thành viên trong gia đình em.
2. Gia đình em có nhiều tệp ảnh chụp khi đi du lịch. Em hãy vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn tên các thư mục để sắp xếp ảnh hợp lí.

sách-giáo-khoa.com

BÀI 9

THỰC HÀNH VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC TRONG MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Tìm hiểu được cấu trúc cây của một thư mục để biết nó chứa những thư mục con nào, những tệp nào.
- Thực hiện được việc tạo, xoá, đổi tên thư mục.
- Tìm được tệp ở thư mục cho trước theo yêu cầu.

KHỞI ĐỘNG

An: Buổi học trước được học về tệp và thư mục trong máy tính, hôm nay chúng ta được thực hành trên máy tính đấy.

Khoa: Tớ đã vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn các thư mục ảnh của gia đình tớ. Hôm nay tớ sẽ thực hành để tạo các thư mục này trên máy tính.

An: Tuyệt quá!

sach-giao-khoa.com

NHIỆM VỤ 1 Mở và tìm hiểu cấu trúc của một thư mục.

HƯỚNG DẪN

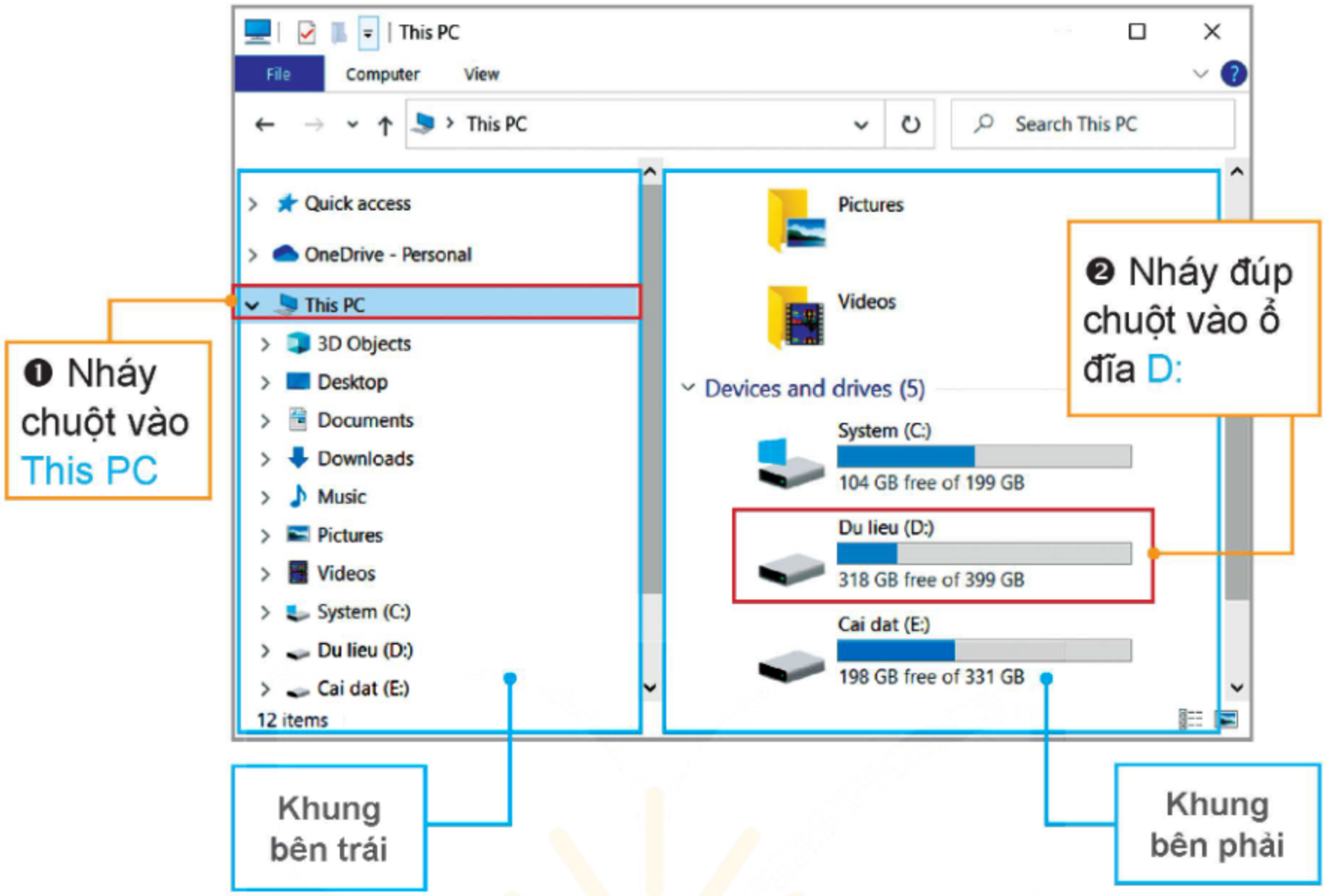
Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng

trên màn hình nền. Cửa sổ This PC mở ra có dạng như Hình 51.

Bước 2:

❶ Nháy chuột vào This PC ở khung bên trái, quan sát khung bên phải.

❷ Nháy đúp chuột vào ổ đĩa D: ở khung bên phải, quan sát để xem bên trong ổ đĩa D: chứa gì.



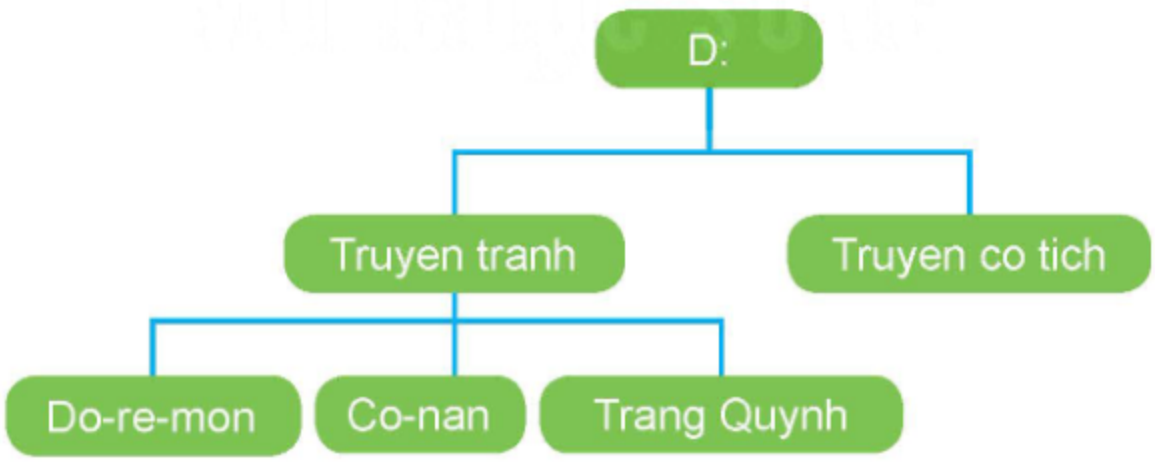
Hình 51. *Cửa sổ làm việc với tệp và thư mục*

NHIỆM VỤ 2 Thực hiện thao tác với thư mục.

a) Tạo thư mục mới theo cây thư mục ở Hình 52.

b) Đổi tên thư mục Do-re-mon thành Hoang tu Ech.

c) Xoá thư mục Co-nan.



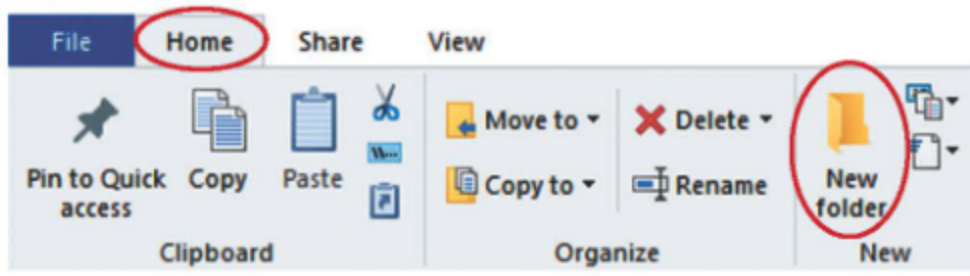
Hình 52. *Cây thư mục*

HƯỚNG DẪN

a) Tạo một thư mục mới.

Bước 1: Trong khung bên trái của cửa sổ This PC, em nháy chuột vào ổ đĩa D:

Bước 2: Trong dải lệnh Home, chọn lệnh New folder ở Hình 53.



Hình 53. *Chọn lệnh New folder*

Bước 3: Thư mục mới có tên mặc định là New folder ở Hình 54. Gõ tên thư mục, chẳng hạn là Truyen tranh. Nhấn phím Enter để kết thúc.



Hình 54. *Tạo thư mục mới*

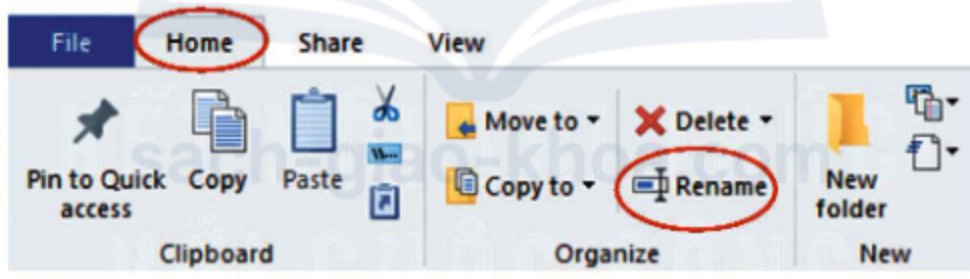
Sau bước này, em đã tạo thư mục Truyen tranh trên ổ đĩa D:. Tương tự, em tạo thêm thư mục Truyen co tich ở ổ đĩa D:.

Bước 4: Nháy đúp chuột vào thư mục Truyen tranh ở khung bên phải để mở thư mục Truyen tranh. Tạo tiếp các thư mục mới là Do-re-mon, Trang Quynh và Co-nan.

b) Đổi tên thư mục Do-re-mon thành Hoang tu Ech.

Bước 1: Nháy chuột vào thư mục Do-re-mon để chọn.

Bước 2: Trong dải lệnh Home, chọn lệnh Rename ở Hình 55.



Hình 55. *Chọn lệnh Rename*

Bước 3: Gõ tên mới Hoang tu Ech. Nhấn phím Enter để kết thúc.



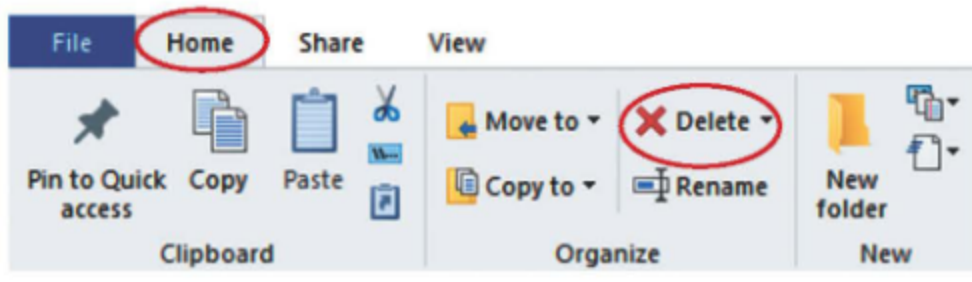
Hình 56. *Đổi tên thư mục*

c) Xoá thư mục Co-nan.

Bước 1: Nháy chuột vào thư mục Co-nan.

Bước 2: Trong dải lệnh Home, chọn lệnh Delete ở Hình 57 (có thể nhấn phím Delete trên bàn phím).

Lưu ý: Em hãy cân nhắc kĩ trước khi quyết định xoá thư mục để tránh mất thông tin.



Hình 57. *Chọn lệnh Delete*

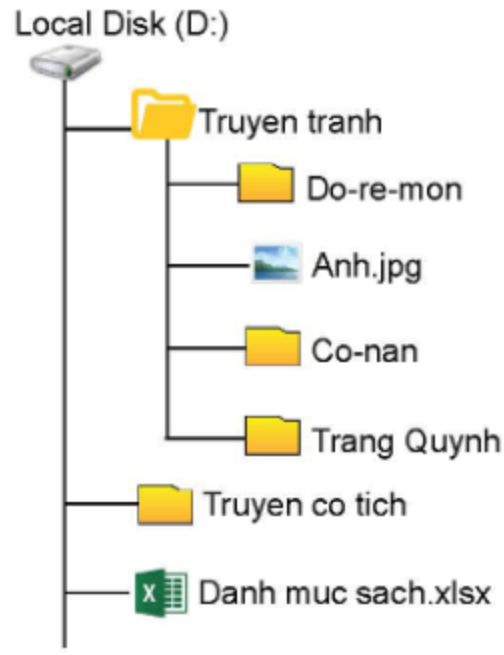
NHIỆM VỤ 3 Tìm tệp ở trong thư mục cho trước theo yêu cầu.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Mở cửa sổ làm việc với tệp và thư mục.

Bước 2: Lần lượt mở các thư mục theo yêu cầu để đến được tệp cần tìm. Ta có thể mở các thư mục và thư mục con ở khung bên trái hoặc nháy đúp vào mỗi thư mục ở khung bên phải.

Ví dụ, để tìm tệp Anh.jpg trong thư mục Truyen tranh như cây thư mục Hình 58.



Hình 58. Ví dụ cây thư mục

1. Mở cửa sổ làm việc với tệp và thư mục, nháy chuột vào ổ đĩa D: ở khung bên trái.
2. Tìm thư mục Truyen tranh ở khung bên phải, nháy đúp chuột vào thư mục Truyen tranh để mở, ta sẽ thấy tệp Anh.jpg.

Lưu ý: Mỗi máy tính sẽ có tên tệp và thư mục khác nhau, em hãy thực hiện theo hướng dẫn cụ thể của thầy, cô giáo.



LUYỆN TẬP

1. Hãy tạo các thư mục theo sơ đồ hình cây biểu diễn cách sắp xếp sách trên giá như sau:



   – Đổi tên thư mục Truyen co tich thành Truyen thieu nhi.
   – Xoá thư mục Vo viet.

2. Em hãy tìm một tệp nằm trong một thư mục ở ổ đĩa C: hoặc ổ đĩa D: của máy tính em đang thực hành.



VẬN DỤNG

Em hãy tạo thư mục Anh chup và các thư mục con để lưu ảnh của mình một cách hợp lí.

sach-giao-khoa.com

CHỦ ĐỀ 4. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 10

BẢO VỆ THÔNG TIN KHI DÙNG MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Biết được thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.
- Có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình khi giao tiếp qua máy tính; biết được việc người xấu có thể lợi dụng những thông tin này gây hại cho em và gia đình.



KHỞI ĐỘNG

An: Kẻ trộm có thể đột nhập vào nhà chúng ta để lấy trộm đồ. Tương tự, người xấu cũng có thể truy cập vào máy tính của chúng ta đấy.

Minh: Đúng vậy. Chúng ta cần bảo vệ thông tin của mình và gia đình trong máy tính.

1. LƯU TRỮ, TRAO ĐỔI THÔNG TIN NHỜ MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG 1 **Thông tin được lưu trữ , trao đổi nhờ máy tính**

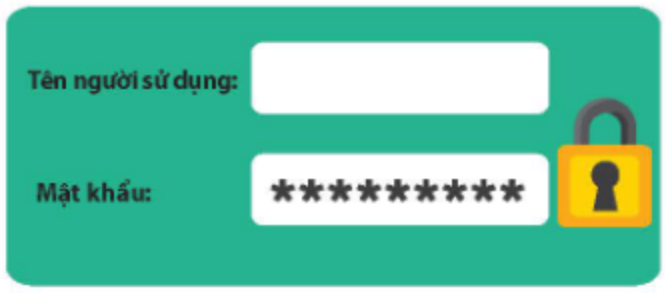
1. Những thông tin nào của em và gia đình có thể được lưu trữ trong máy tính?
2. Theo em, những thông tin lưu trữ trong máy tính có thể gửi cho người khác được không? Nếu có thì gửi bằng cách nào?



Tuỳ mục đích sử dụng của mỗi người (học tập, làm việc, giải trí,...), nhiều thông tin của cá nhân em và gia đình có thể được lưu trữ trong máy tính, ví dụ:

Nguyễn Đăng Khoa	P 515, E102, tập thể Đặng Tôn,...	23/08/2013
Họ tên	*Địa chỉ*	*Ngày sinh*

sách-giáo-khoa.com



Mật khẩu



Thông tin ngân hàng



Giọng nói, giọng hát



Số điện thoại



Ảnh, video

Hình 59. *Thông tin có thể lưu trữ trong máy tính*

Thông tin lưu trữ trong máy tính có thể gửi đến các máy tính khác thông qua Internet hoặc các thiết bị lưu trữ như USB, thẻ nhớ,...



Thông qua thiết bị lưu trữ: USB, thẻ nhớ



Thông qua Internet

Hình 60. *Các cách trao đổi thông tin*

Thông tin của em và gia đình có thể được lưu trữ trong máy tính.

Thông tin trong máy tính có thể được trao đổi nhờ thiết bị lưu trữ hoặc qua Internet.

1. Mỗi phát biểu dưới đây là **Đúng** hay **Sai**?
   a) Máy tính có thể lưu trữ thông tin cá nhân. Khi cần thiết, chúng ta có thể gửi những thông tin đó đến máy tính khác.
   b) Chỉ có thể trao đổi thông tin giữa các máy tính khi có kết nối Internet.
   c) USB là thiết bị lưu trữ và trao đổi thông tin giữa các máy tính.
   d) Máy tính không có khả năng lưu trữ giọng nói của em.

2. Em muốn gửi ảnh đã lưu trong máy tính cho bạn. Em có thể sử dụng cách nào sau đây?

A. Nhờ người lớn gửi tệp ảnh qua thư điện tử.

B. Nhờ người lớn sao chép tệp ảnh vào USB, rồi gửi USB cho bạn.

C. Cả A và B.

2. BẢO VỆ THÔNG TIN KHI GIAO TIẾP QUA MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG 2 **Làm gì để bảo vệ thông tin của em và gia đình?**

Em hãy thảo luận với các bạn trong nhóm để tìm ra cách bảo vệ thông tin lưu trữ trong máy tính hay trao đổi qua Internet.



Em có thể sử dụng máy tính để trò chuyện, gửi thư, gửi tệp,... đến người khác. Trong quá trình trao đổi, thông tin có thể sẽ bị lộ ra bên ngoài nếu chúng ta không có ý thức bảo vệ.

Nếu thông tin đó rơi vào tay kẻ xấu thì chúng có thể lợi dụng để thực hiện các mục đích đen tối. Kẻ xấu có thể lấy địa chỉ, thông tin liên lạc của em để gửi lên các trang web có nội dung xấu, độc hại hoặc dụ dỗ, mời gọi các em tham gia các trò chơi trực tuyến. Kẻ xấu có thể sử dụng các thông tin bí mật của em để đe doạ, bắt nạt em trên Internet, thậm chí là lừa đảo, tống tiền gia đình em,...



Hình 61. *Kẻ xấu lợi dụng thông tin cá nhân để đe doạ, bắt nạt*

Vì vậy, chúng ta cần có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình.



Bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình: không cung cấp tên và địa chỉ cho người lạ, không gửi và nhận tệp từ người không quen biết, bảo vệ mật khẩu khi dùng máy tính.

1. Khi có thông tin cá nhân của em hoặc gia đình em thì người xấu có thể:

   A. Tìm đến em để thực hiện ý đồ xấu.
   B. Đăng tin nói xấu em hay gia đình em trên Internet.
   C. Mạo danh em hoặc các thành viên trong gia đình em để làm việc xấu.
   D. Tất cả các ý trên.

2. Em không nên chia sẻ rộng rãi trên Internet những thông tin nào sau đây?

   A. Họ tên, địa chỉ của nhà em.
   B. Bài thơ em thích.
   C. Số điện thoại của bố.
   D. Nơi làm việc của mẹ.

LUYỆN TẬP

1. Em hãy kể tên ba ví dụ về thông tin của cá nhân hay gia đình có thể được lưu trữ trong máy tính.
2. Em hãy ghép mỗi mục ở cột A với một mục thích hợp ở cột B.

A	B
1) Không tuỳ tiện cung cấp thông tin cá nhân	a) giúp em có kĩ năng tự bảo vệ mình trên Internet.
2) Tìm hiểu cách sử dụng Internet hợp lí	b) để người khác không thể tự ý sử dụng thông tin trong máy tính.
3) Đặt mật khẩu cho máy tính	c) vì người xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân gây hại cho em và gia đình.

VẬN DỤNG

1. Nếu gia đình em có sử dụng máy tính, em hãy thảo luận với bố mẹ để cùng nhau thống nhất 3 đến 5 điều lưu ý cho cả gia đình khi trao đổi thông tin qua máy tính.
2. Em hãy kể ví dụ về hậu quả của việc lộ thông tin cá nhân trên Internet mà em biết.

CHỦ ĐỀ 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 11

BÀI TRÌNH CHIẾU CỦA EM

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm.
- Tạo được tệp trình chiếu, thêm trang chiếu mới, gõ được một vài dòng văn bản đơn giản không dấu, đưa được hình ảnh vào một trang chiếu, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

KHỞI ĐỘNG

Em đã được học bài mà các thầy cô chiếu các hình ảnh, video,... trên bảng chiếu chưa? Các thầy cô giáo sử dụng phần mềm nào để tạo ra các trang chiếu đó nhỉ? Hôm nay chúng ta sẽ tìm hiểu phần mềm tạo ra các trang chiếu đó nhé!

(Những hướng dẫn dưới đây sử dụng phần mềm Microsoft PowerPoint 2010 để minh hoạ).

NHIỆM VỤ 1 Nhận biết biểu tượng của phần mềm trình chiếu, khởi động phần mềm trình chiếu và quan sát các thành phần của màn hình làm việc.

HƯỚNG DẪN

Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để khởi động phần mềm trình chiếu. Màn hình làm việc của phần mềm trình chiếu có dạng như sau:

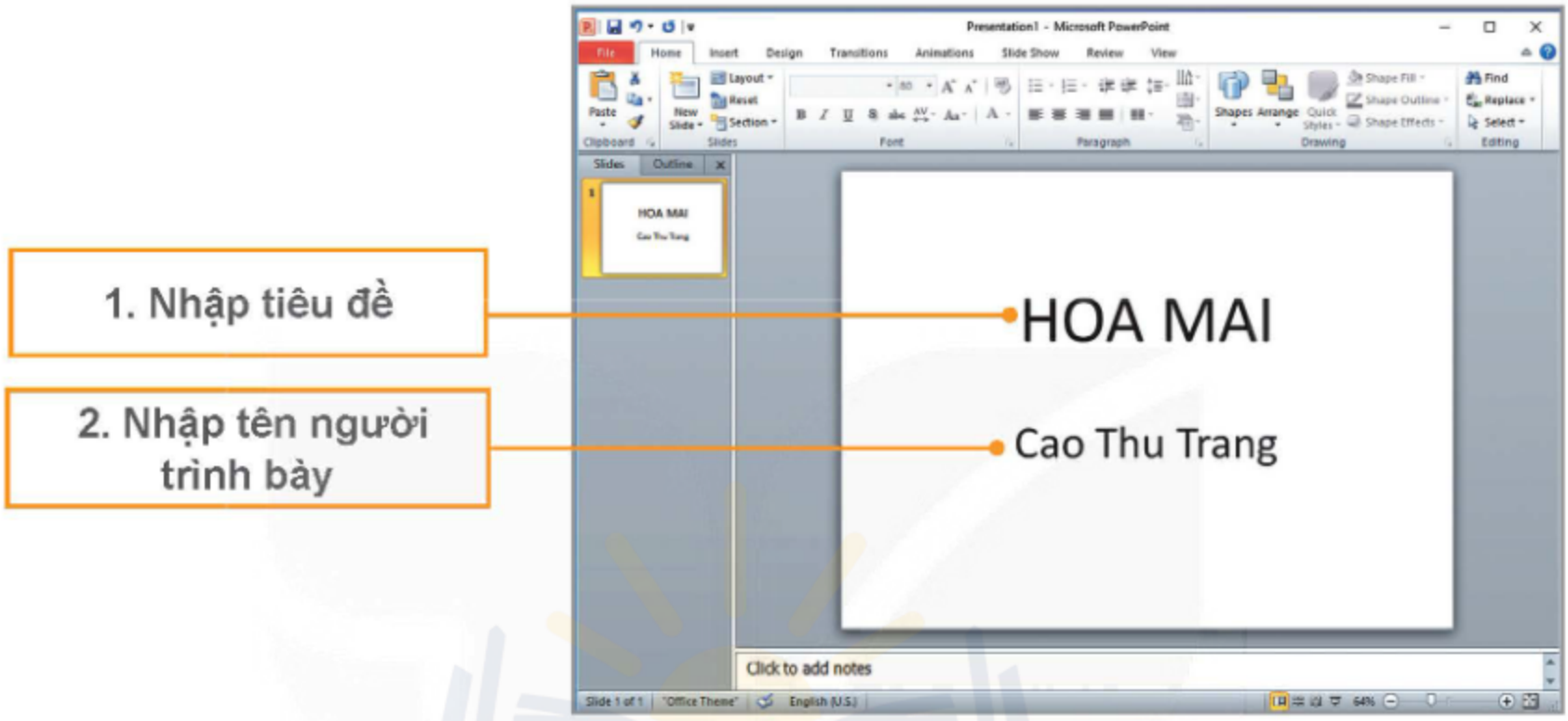
Hình 62. *Màn hình làm việc của phần mềm trình chiếu*

NHIỆM VỤ 2 Nhập văn bản, tạo trang mới và thêm hình ảnh vào trang chiếu về chủ đề các loài hoa.

HƯỚNG DẪN

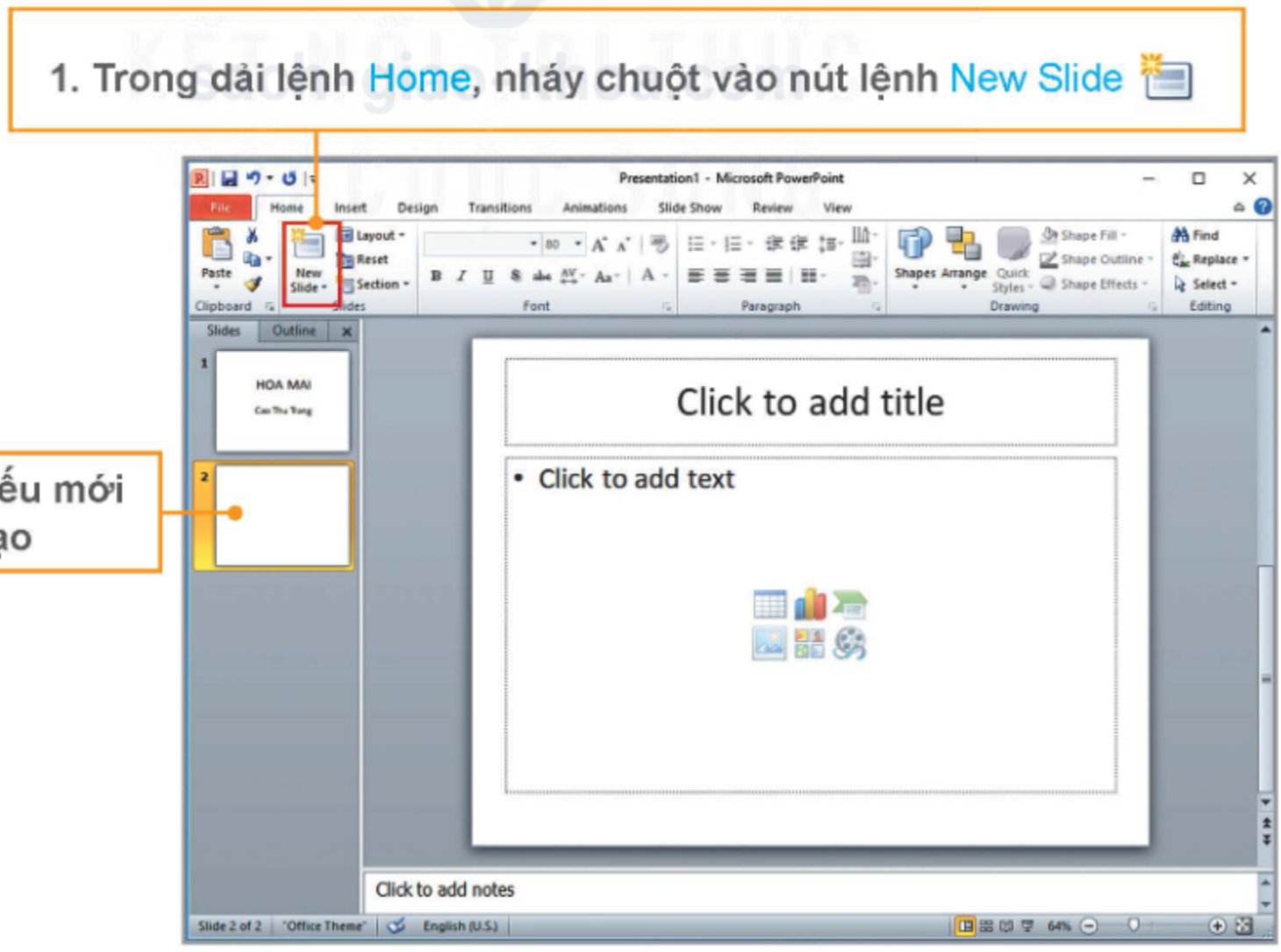
Bước 1: Nhập văn bản vào trang chiếu

Thông thường trang đầu tiên của bài trình chiếu có sẵn hai Khung văn bản. Nháy chuột vào Khung văn bản để nhập nội dung.



Hình 63. *Nhập văn bản vào trang đầu tiên*

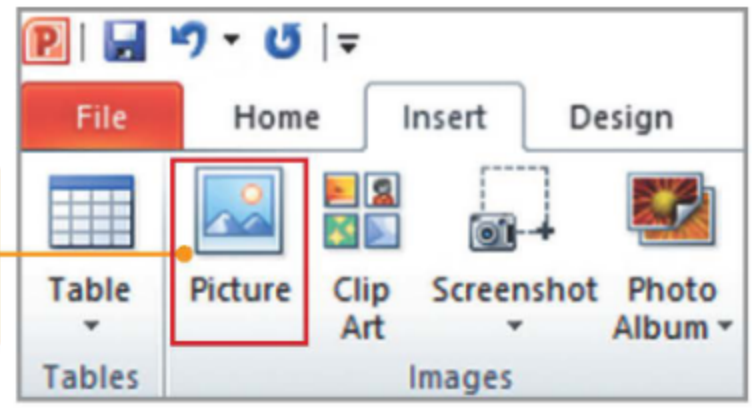
Bước 2: Thêm một trang chiếu



Hình 64. *Thêm trang chiếu mới*

Bước 3: Thêm hình ảnh minh hoạ

1. Trong dải lệnh Insert, nháy chuột vào nút lệnh Picture 



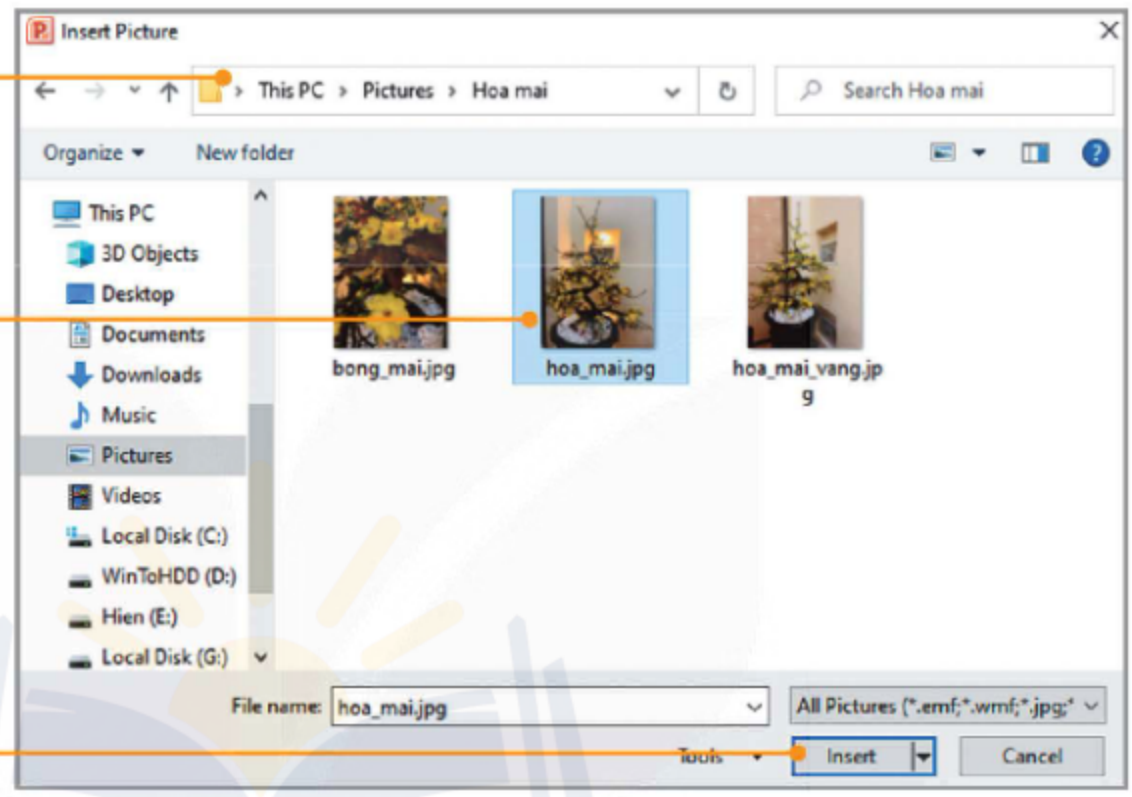
Hình 65. *Chọn nút lệnh để chèn hình ảnh*

Cửa sổ Insert Picture mở ra như Hình 66.

2. Chọn thư mục chứa tệp hình ảnh

3. Chọn tệp hình ảnh muốn chèn

4. Nháy chuột vào nút Insert



Hình 66. *Cửa sổ Insert Picture*

Bước 4: Điều chỉnh kích thước và vị trí của hình ảnh trên trang chiếu.

Khi chèn hình ảnh vào trang chiếu, hình ảnh có thể chưa đúng vị trí hoặc kích thước mong muốn. Em có thể điều chỉnh kích thước của hình ảnh như sau:



1. Nháy chuột để chọn hình ảnh. Hình ảnh được chọn sẽ có 8 nút tròn.



2. Di chuyển con trỏ chuột đến nút tròn ở góc đến khi con trỏ chuột có dạng mũi tên hai chiều thì kéo thả chuột để phóng to hoặc thu nhỏ hình ảnh.

sách-giáo-khoa.com

Em cũng có thể thay đổi vị trí của hình ảnh như sau:

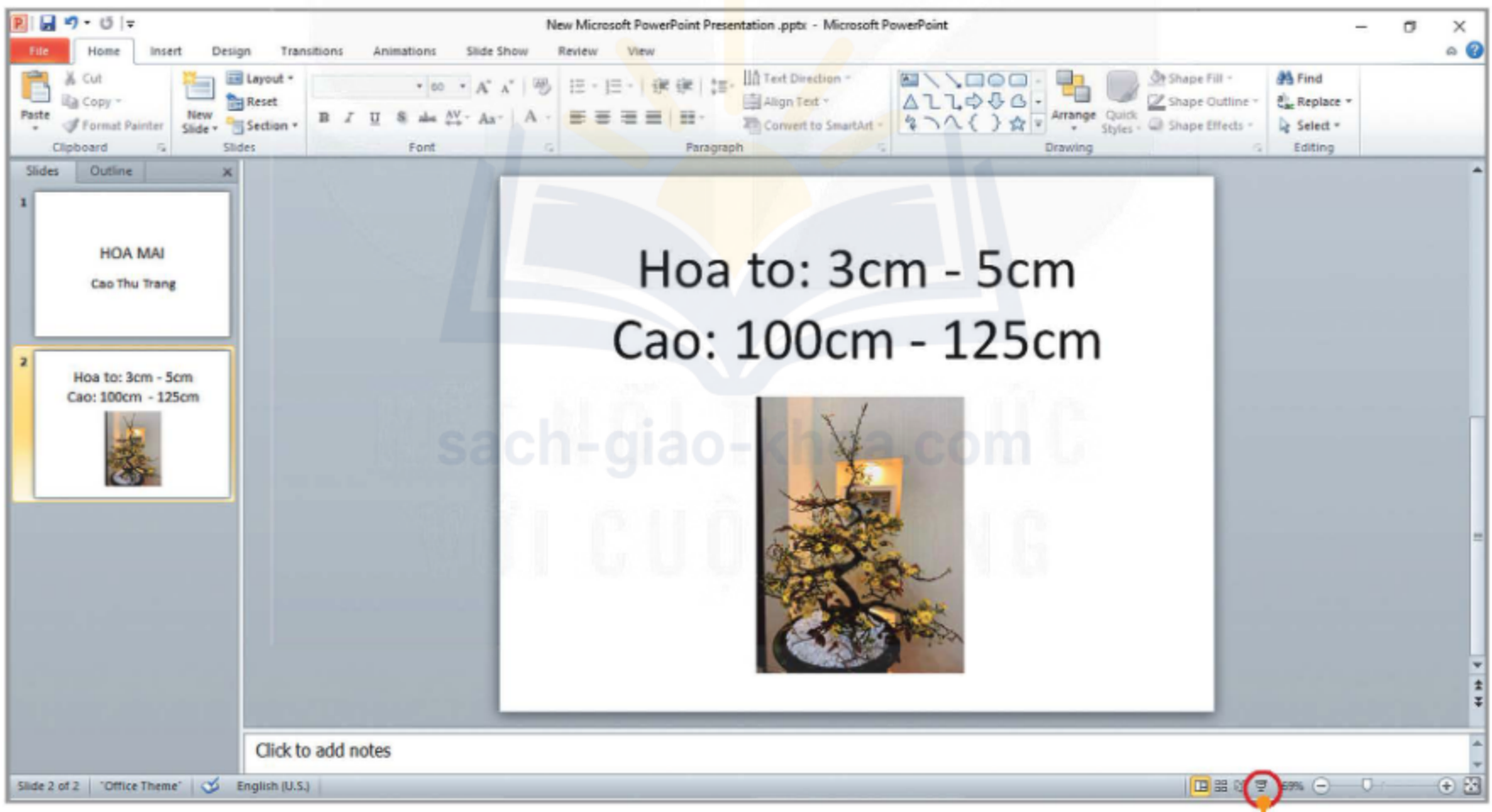




1. Di chuyển con trỏ chuột vào hình ảnh đến khi con trỏ chuột có dạng ✛.

2. Kéo thả chuột để di chuyển hình ảnh đến vị trí thích hợp.

Nhập thêm văn bản. Kết quả có thể như sau:



Hình 67. *Kết quả chèn hình ảnh vào trang chiếu*

Nút trình chiếu

Lưu ý:

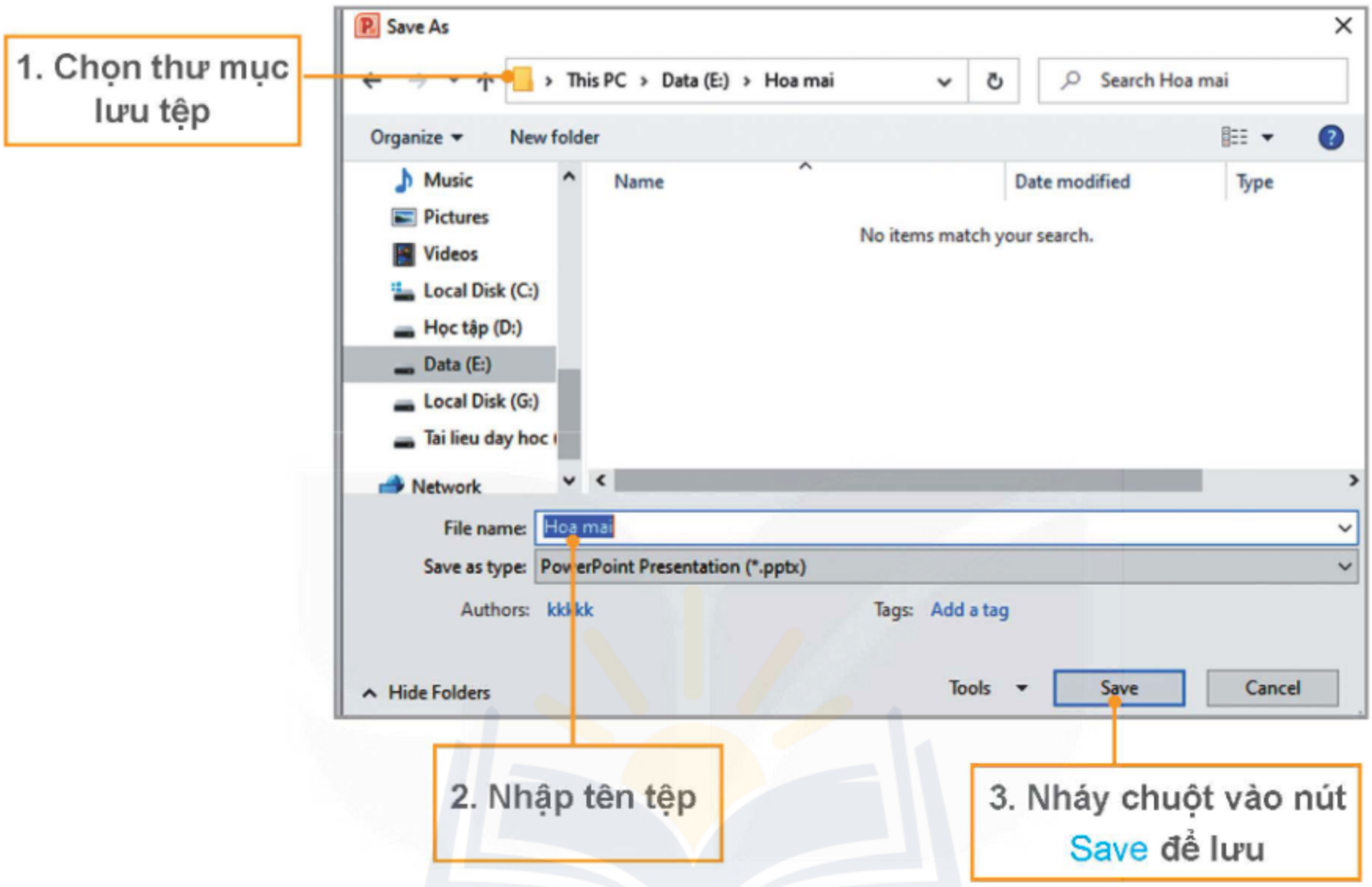
– Nhấn phím F5 (hoặc nháy chuột vào nút Slide show) để trình chiếu toàn màn hình. Nhấn phím ← để quay lại trang chiếu trước, nhấn phím → để chuyển sang trang chiếu tiếp theo. Nhấn phím Esc để tắt chế độ trình chiếu.

– Nếu gõ sai, em nhấn phím Backspace để xoá.

NHIỆM VỤ 3 Lưu bài trình chiếu.

HƯỚNG DẪN

Trong bảng chọn File, chọn lệnh Save. Cửa sổ Save As hiện ra tương tự như sau:



Hình 68. *Lưu bài trình chiếu*

sach-giao-khoa.com

LUYỆN TẬP

Em hãy tạo bài trình chiếu có 2 đến 3 trang để giới thiệu về trường em với các yêu cầu sau:

a) Trang chiếu có tên trường.
b) Trang chiếu có hình ảnh của trường.
c) Trình chiếu toàn màn hình.
d) Lưu bài trình chiếu vào thư mục phù hợp trong máy tính.

VẬN DỤNG

Em hãy tạo bài trình chiếu về sở thích của mình và chia sẻ với các bạn.

BÀI 12

TÌM HIỂU VỀ THẾ GIỚI TỰ NHIÊN

Sau bài này em sẽ:

- Nhận thấy nhờ sử dụng máy tính mà con người quan sát được và biết thêm về thế giới tự nhiên một cách sinh động và trực quan.
- Kể lại được những hiểu biết mới đã học được sau khi quan sát.

KHỞI ĐỘNG

Khoa: Cuối tuần này là đến lượt nhóm mình tổ chức trò chơi trong hội vui học tập. Chúng mình mượn sách ở thư viện để tìm kiếm thông tin về Hệ Mặt Trời, các loài động vật, thực vật và làm câu hỏi nhé.

Minh: Để có tư liệu sinh động mình sẽ mượn bố máy ảnh để quay phim và chụp ảnh.

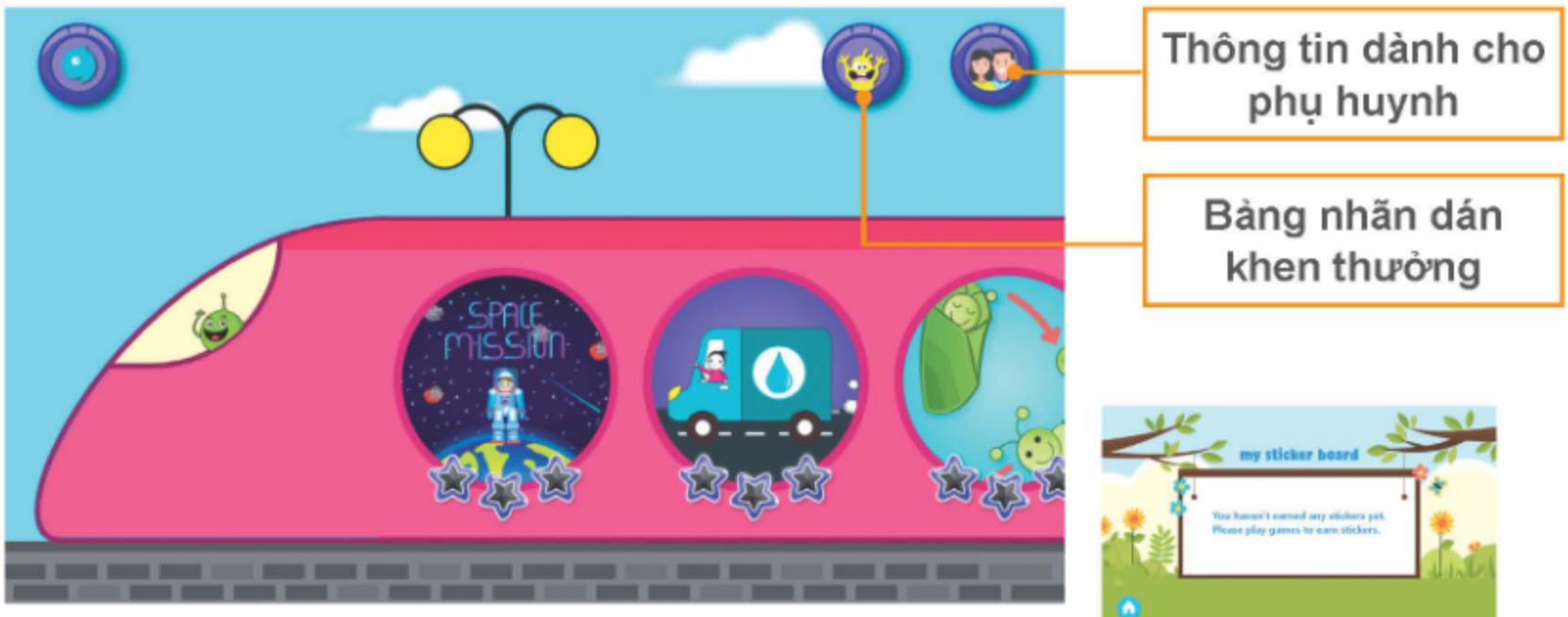
An: Máy ảnh chụp được động vật và thực vật nhưng chụp Hệ Mặt Trời thì khó lắm.

Khoa: Chúng ta hãy nhờ người lớn dùng máy tính có kết nối Internet để tìm kiếm hình ảnh, đoạn phim hoặc phần mềm trò chơi,... Máy tính sẽ giúp chúng ta khám phá thế giới tự nhiên.

NHIỆM VỤ 1 Mở phần mềm khám phá thế giới tự nhiên và tìm hiểu về Hệ Mặt Trời.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng phần mềm Kids Games Learning Science , màn hình của phần mềm mở ra như sau:



Hình 69. *Màn hình phần mềm Kids Games Learning Science*

sach-giao-khoa.com

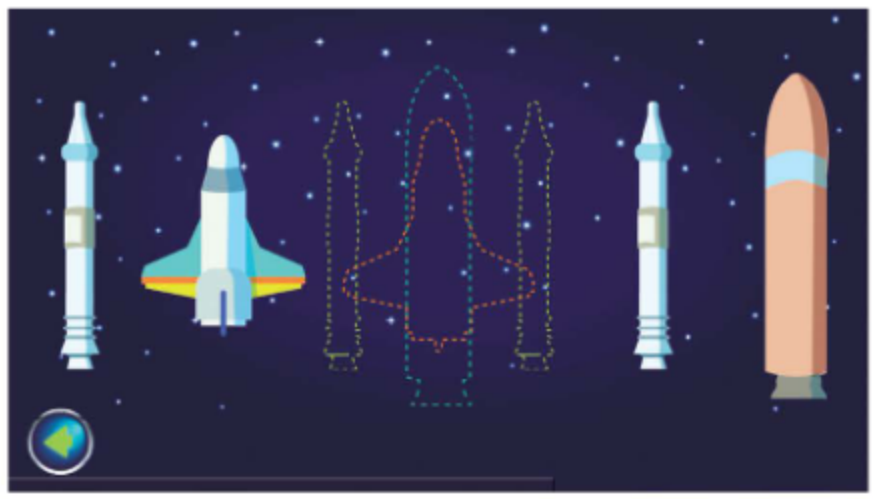
Bước 2: Nháy chuột vào biểu tượng  để tìm hiểu Hệ Mặt Trời.

Bước 3: Nháy chuột vào hình tương ứng để chọn nhân vật (Hình 70).

Bước 4: Kéo thả các bộ phận vào đúng vị trí để lắp ráp tên lửa (Hình 71).

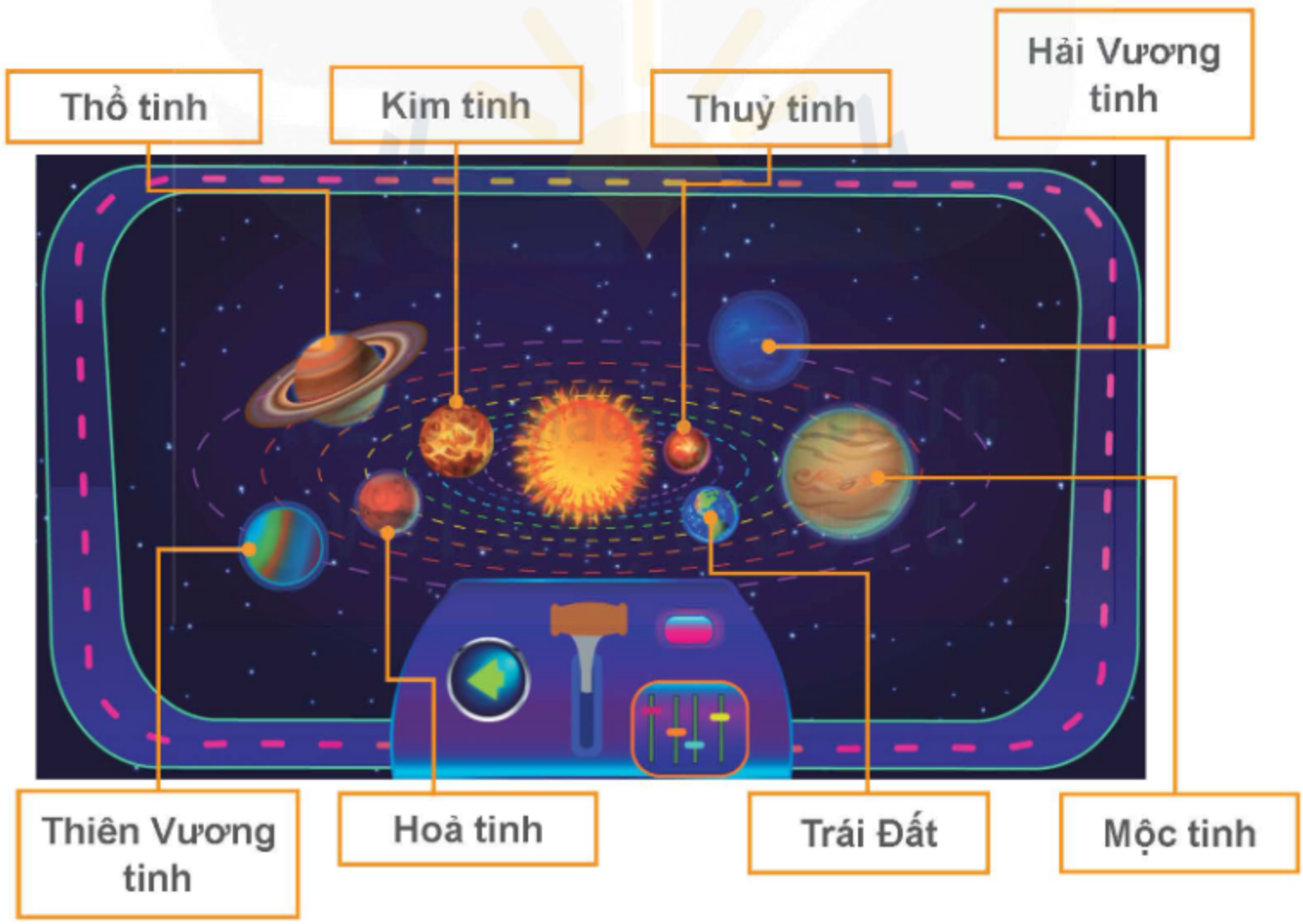


Hình 70. *Chọn nhân vật*



Hình 71. *Lắp ráp tên lửa*

Bước 5: Nháy chuột vào hình Kim tinh trong Hệ Mặt Trời (Hình 72).



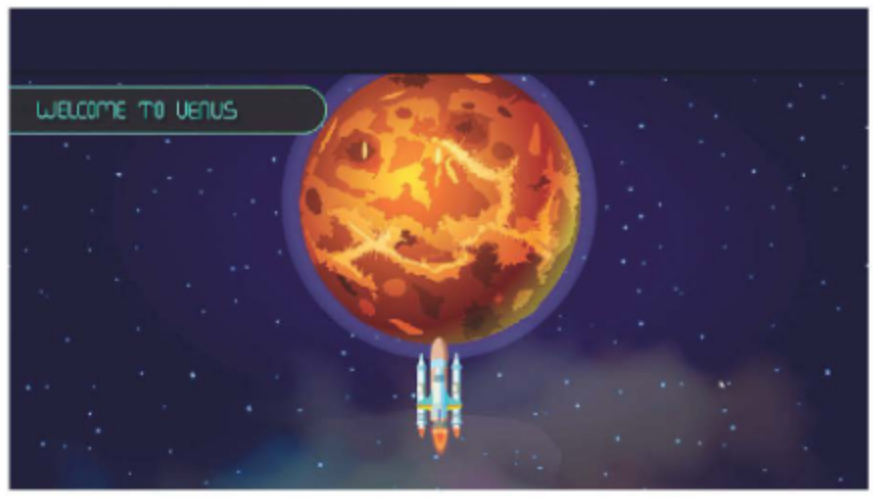
Hình 72. *Chọn hành tinh trong Hệ Mặt Trời*

Bước 6: Nháy chuột sang trái hoặc sang phải tên lửa để điều khiển tên lửa lấy sao hoặc tránh các thiên thạch và các vật thể bay khác (Hình 73).

Bước 7: Quan sát hành tinh em đã chọn khi tên lửa về đích (Hình 74).



Hình 73. *Điều khiển tên lửa*



Hình 74. *Quan sát hành tinh đã chọn*

Bước 8: Em hãy ghi lại một số đặc điểm của Kim tinh mà em quan sát và đọc được vào vở.

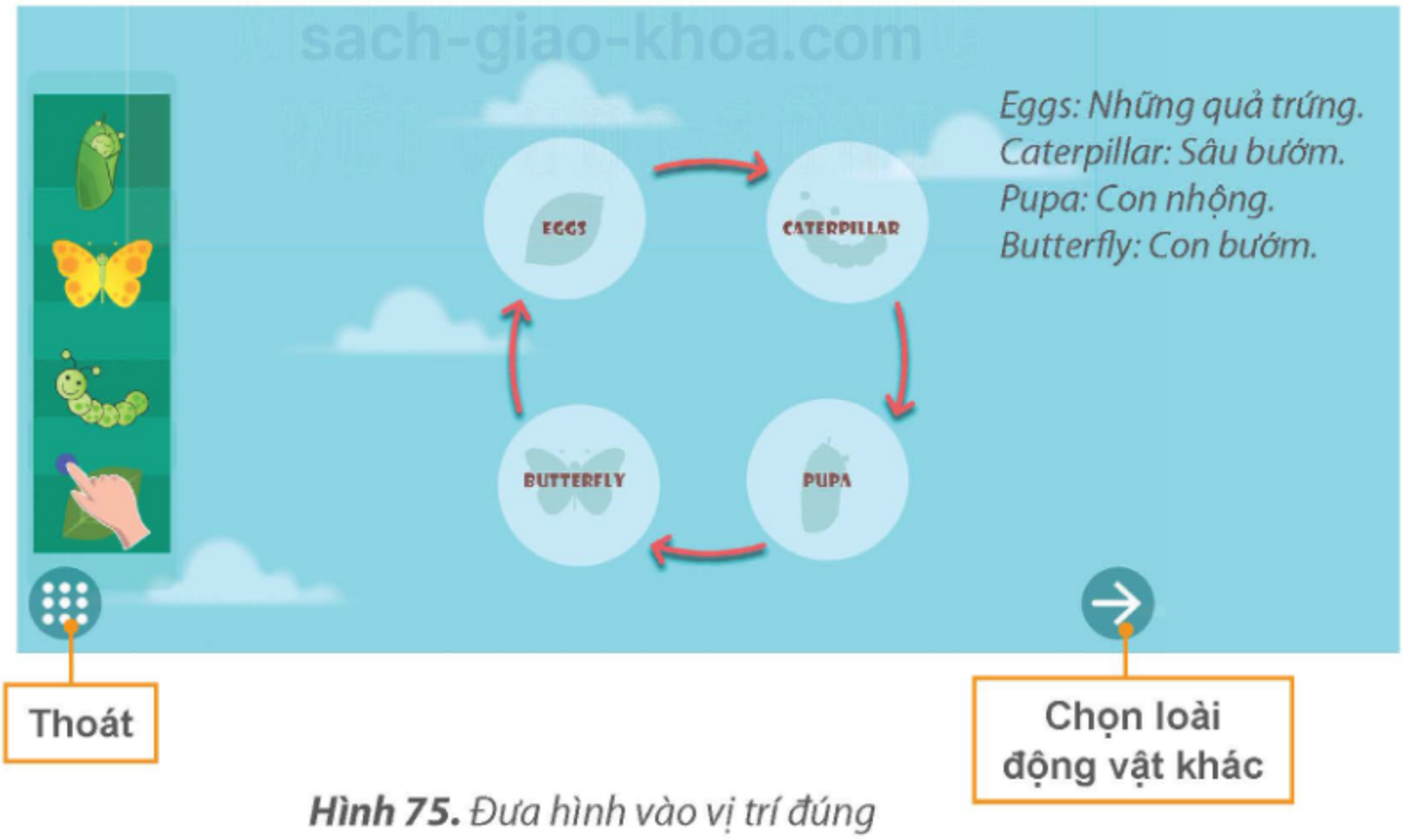
NHIỆM VỤ 2 Khám phá vòng đời của động vật.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Nháy chuột vào biểu tượng  .

Bước 2: Chọn khám phá vòng đời của loài sâu bướm.

Bước 3: Chọn hình ảnh và kéo thả vào vị trí tương ứng (Hình 75).



Hình 75. *Đưa hình vào vị trí đúng*

Bước 4: Em hãy ghi lại các giai đoạn phát triển của loài sâu bướm vào vở.

NHIỆM VỤ 3 Kể lại những gì em quan sát được khi sử dụng phần mềm.

HƯỚNG DẪN

Em hãy trao đổi với bạn và kể cho nhau về thế giới tự nhiên mà em vừa khám phá, cùng nhau trả lời một số câu hỏi sau:

1. Nhờ sử dụng máy tính, em đã quan sát được Kim tinh trong Hệ Mặt Trời. Nó có đặc điểm gì?

   A. Kim tinh là hành tinh có kích thước lớn nhất.
   B. Kim tinh là hành tinh sáng nhất và nóng nhất.
   C. Kim tinh là hành tinh gần Mặt Trời nhất.

2. Vòng đời của bướm gồm mấy giai đoạn phát triển? Đó là những giai đoạn nào?

   A. Ba giai đoạn: trứng, sâu bướm, bướm.
   B. Bốn giai đoạn: trứng, sâu bướm, kén, nhộng.
   C. Bốn giai đoạn: trứng, sâu bướm, nhộng, bướm.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy sử dụng phần mềm để quan sát các hành tinh trong Hệ Mặt Trời: Thuỷ tinh, Trái Đất, Hoả tinh, Mộc tinh, Thổ tinh, Thiên Vương tinh, Hải Vương tinh.
2. Em hãy sử dụng phần mềm để quan sát vòng đời của các loài động vật như gà, cá, rùa, bọ rùa, ếch.



VẬN DỤNG

Em hãy khám phá tiếp các nội dung trong phần mềm để hiểu thêm về thế giới tự nhiên nhé.



Hình 76. *Các nội dung khám phá*

BÀI 13

LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT

Sau bài này em sẽ:

- Cầm chuột đúng cách.
- Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển chuột, nháy chuột, kéo thả chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, sử dụng nút cuộn của chuột.
- Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

KHỞI ĐỘNG

Hình nào sau đây minh hoạ cách cầm chuột đúng?



A. B. C.

Em hãy cầm chuột đúng cách, thực hiện thật chính xác và nhanh chóng các thao tác với chuột.

NHIỆM VỤ 1 Thực hành đúng thao tác di chuyển chuột, kéo thả chuột, nháy chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột.

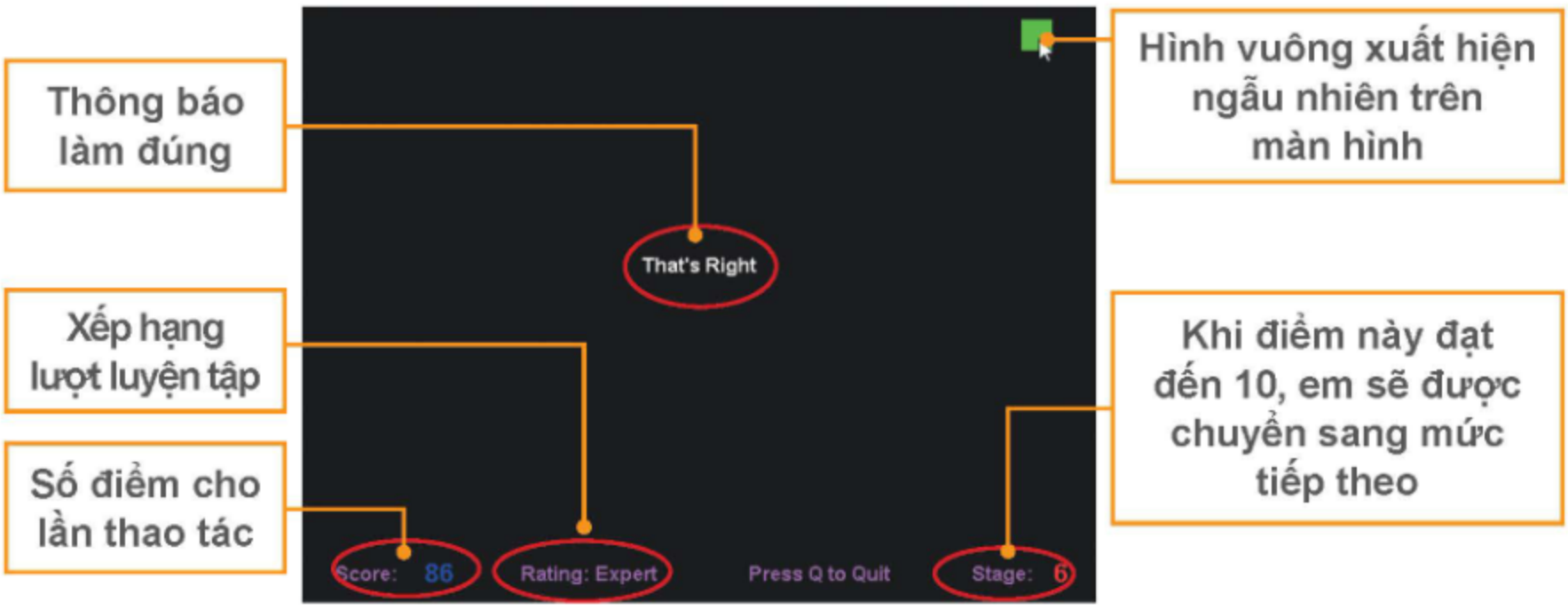
HƯỚNG DẪN

Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng 

trên màn hình nền để khởi động phần mềm luyện tập chuột Basic Mouse Skills.

Bước 2: Khi màn hình phần mềm hiện ra, nhấn phím bất kì trên bàn phím hoặc nháy chuột để bắt đầu.

Bước 3: Trên màn hình sẽ xuất hiện một hình vuông, nhiệm vụ của em là di chuyển con trỏ chuột đến vị trí hình vuông đó và thực hiện thao tác tương ứng với chuột.



Hình 77. *Màn hình luyện tập với chuột*

Phần mềm Basic Mouse Skills có các bài tập theo 5 mức:

Mức 1: Luyện thao tác di chuyển chuột.

Mức 2: Luyện thao tác nháy chuột.

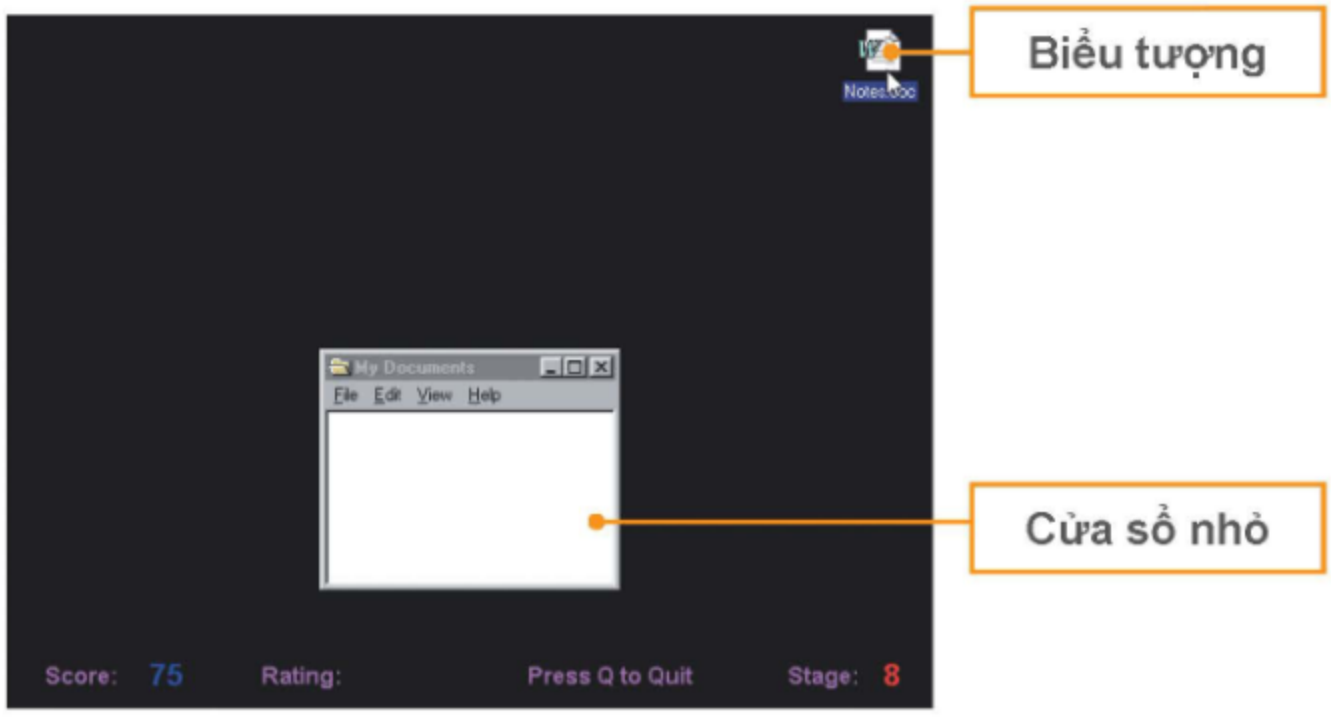
Mức 3: Luyện thao tác nháy đúp chuột.

Mức 4: Luyện thao tác nháy nút phải chuột.

Mức 5: Luyện thao tác kéo thả chuột.

Với mỗi mức, phần mềm quy định 10 lần luyện tập. Phần mềm sẽ tính điểm cho từng mức và thông báo tổng số điểm khi em hoàn thành xong cả 5 mức.

+ Ở các mức 1, 2, 3, 4 trên màn hình sẽ xuất hiện một hình vuông. Các hình vuông sẽ xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình với kích thước ngày càng nhỏ. Kết thúc mỗi mức độ, em sẽ nhận được thông báo. Nhấn phím bất kì để chuyển sang mức tiếp theo.
+ Ở mức 5, trên màn hình sẽ có một cửa sổ nhỏ và một biểu tượng. Nhiệm vụ của em là kéo thả biểu tượng vào trong cửa sổ nhỏ đó.

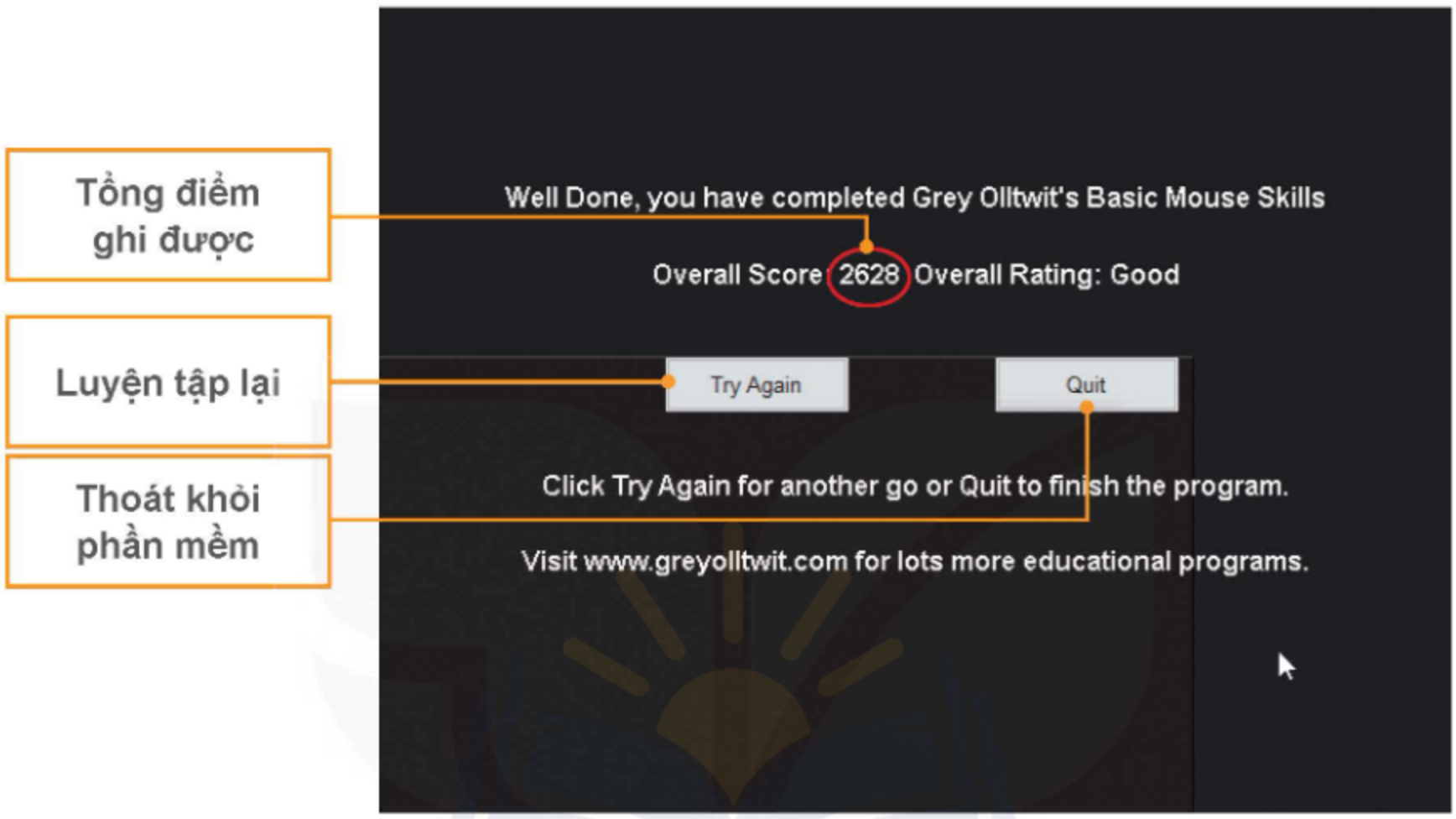


Hình 78. *Màn hình luyện tập kéo thả chuột*

– Nhấn phím N để chuyển sang mức tiếp theo.
– Nhấn phím F2 để luyện tập lại từ đầu.
– Nhấn phím Q để kết thúc luyện tập.

Bước 4: Tổng kết.

Khi kết thúc 5 mức luyện tập, phần mềm sẽ đưa ra tổng điểm của em.



Hình 79. *Màn hình tổng kết điểm*

Hãy luyện tập ba lần, ghi kết quả vào vở theo mẫu dưới đây để theo dõi sự tiến bộ của mình:

Lần luyện tập	1	2	3
Tổng điểm ghi được			

NHIỆM VỤ 2 Sử dụng nút cuộn chuột để chuyển giữa các trang chiếu của bài trình chiếu.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Tìm tệp trình chiếu mà em đã hoàn thành ở bài 11.

Bước 2: Nháy đúp chuột vào tệp để mở bài trình chiếu đó.

Bước 3: Đưa con trỏ chuột vào vùng soạn thảo, lăn nút cuộn tiến, lùi và theo dõi các thay đổi trên màn hình.

Tự khám phá và ghép mỗi mục ở cột Thao tác với một mục thích hợp ở cột Tác dụng.

Thao tác	Tác dụng
1) Lăn nút cuộn tiến	a) Chuyển tới trang chiếu sau trang chiếu hiện tại.
2) Lăn nút cuộn lùi	b) Chuyển tới trang chiếu trước trang chiếu hiện tại.

Bước 4: Đóng phần mềm trình chiếu khi kết thúc luyện tập.



LUYỆN TẬP

1. Tiếp tục thực hành các thao tác với chuột bằng phần mềm Basic Mouse Skills để ghi được số điểm cao nhất. Nếu em chưa thành thạo thao tác ở mức luyện tập nào đó, hãy nhấn phím N để chuyển tới luyện tập riêng với mức đó.
2. Em có thể luyện tập các thao tác với chuột bằng các phần mềm trò chơi khác dưới sự hướng dẫn của thầy, cô giáo.



VẬN DỤNG

1. Em cần sử dụng thao tác nháy đúp chuột trong những tình huống nào sau đây?

   A. Khởi động một phần mềm trên màn hình nền.

   B. Chọn lệnh New Folder trên dải lệnh Home của cửa sổ làm việc với tệp và thư mục để tạo thư mục mới.

   C. Mở một thư mục trên máy tính.

2. Hãy cho ví dụ về một tình huống mà em cần thao tác nháy nút phải chuột hoặc dùng nút cuộn chuột khi sử dụng máy tính.

sach-giao-khoa.com

CHỦ ĐỀ 6. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 14

EM THỰC HIỆN CÔNG VIỆC NHƯ THẾ NÀO?

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được một số công việc hằng ngày có thể thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ, các bước phải được sắp xếp theo thứ tự.
- Nhận biết được nên chia một việc thành những việc nhỏ hơn để dễ hiểu và dễ thực hiện.
- Nêu được ví dụ về một việc có thể chia thành những việc nhỏ hơn.

KHỞI ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG 1 Thực hiện công việc theo từng bước

Mỗi buổi sáng, khi chuông đồng hồ báo thức reo là An bắt đầu thực hiện công việc trước khi đi học. Hình 80 cho biết những việc mà An thường làm.

1. Em hãy sắp thứ tự thực hiện những việc đó.
2. Em hãy kể những việc em thường làm vào mỗi buổi sáng trước khi đi học theo đúng thứ tự mà em đã thực hiện?



Hình 80. *Những việc thường làm trước khi đi học*

1. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO TỪNG BƯỚC

Trong Hoạt động 1, mỗi buổi sáng bạn An thực hiện các việc theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ. Các bước phải được thực hiện theo một thứ tự nhất định. Ví dụ, bạn An phải Thức dậy rồi mới Vệ sinh cá nhân, phải Đi giày dép trước khi đi học.

Thực hiện theo đúng thứ tự đã sắp xếp thì công việc sẽ dễ dàng hoàn thành.

Có nhiều công việc được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ và các bước phải được sắp xếp theo một thứ tự nhất định.

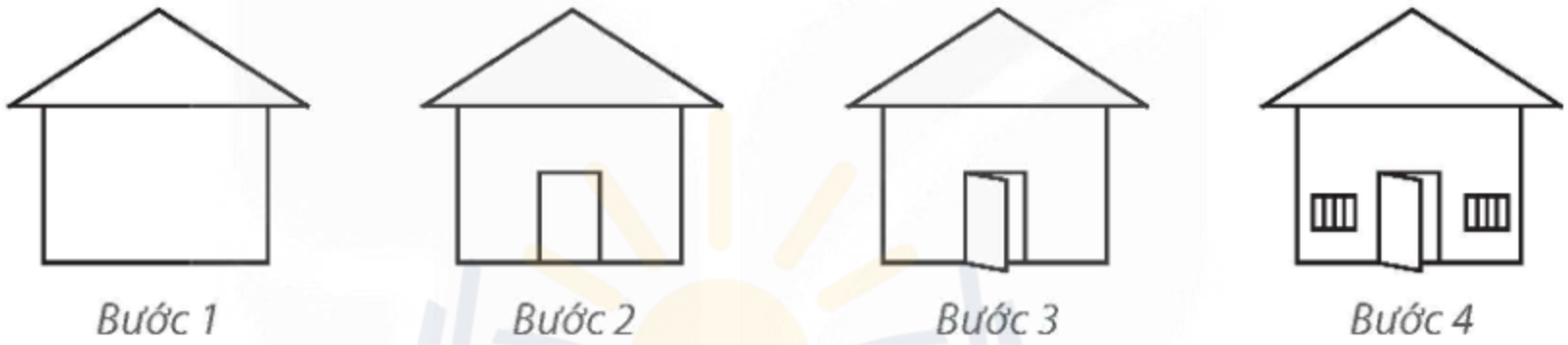
1. Em hãy xếp mỗi việc sau với một bước vẽ hình cho thích hợp:

a) Vẽ cánh cửa ra vào.

b) Vẽ hai cửa sổ.

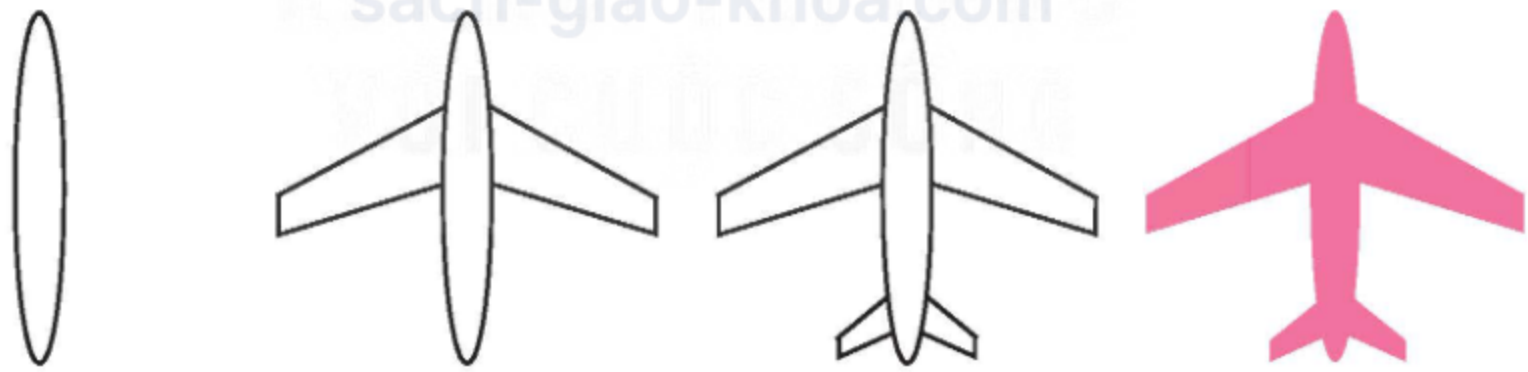
c) Vẽ khung và mái nhà.

d) Vẽ khung cửa ra vào.



Bước 1 *Bước 2* *Bước 3* *Bước 4*

2. Dựa vào các hình vẽ sau, em hãy nêu các bước thực hiện vẽ máy bay.



a) *b)* *c)* *d)*

2. CHIA MỘT VIỆC THÀNH NHỮNG VIỆC NHỎ HƠN

HOẠT ĐỘNG 2 **Chia một việc thành những việc nhỏ hơn**

Em hãy giúp bạn An chia việc đánh răng thành các bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn.

Khi thực hiện một việc, chúng ta có thể chia việc đó thành những việc nhỏ hơn để dễ hiểu và dễ thực hiện. Hoàn thành các việc nhỏ thì việc ban đầu cũng hoàn thành.

Ví dụ, việc Đánh răng có thể thực hiện theo năm bước, mỗi bước là một việc nhỏ, các bước được sắp xếp theo một thứ tự nhất định.



1. Chuẩn bị | *2. Lấy kem đánh răng* | *3. Chải răng* | *4. Súc miệng* | *5. Rửa sạch bàn chải*

Hình 81. *Việc đánh răng*

Việc Chải răng lại có thể chia thành các việc nhỏ hơn:



Hình 82. *Việc chải răng*

Một việc có thể chia thành những việc nhỏ hơn.

Chia một việc thành những việc nhỏ giúp chúng ta dễ hiểu và dễ thực hiện.

1. Hằng ngày, lớp em đều thực hiện việc trực nhật. Em hãy chia việc trực nhật lớp thành những việc nhỏ hơn để phân công cho mỗi bạn trong nhóm thực hiện.
2. Em hãy nêu ví dụ về một việc có thể chia thành những việc nhỏ hơn.

LUYỆN TẬP

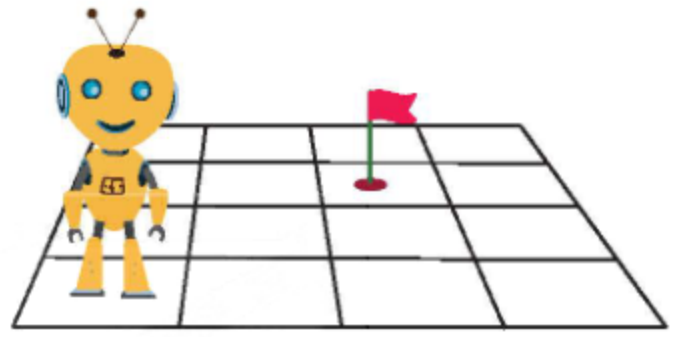
1. Các bước sau đây mô tả công việc gì? Em hãy nêu việc được thực hiện ở mỗi bước.



Bước 1 *Bước 2* *Bước 3* *Bước 4*

2. Rô-bốt có khả năng thực hiện các lệnh: tiến 1 ô, quay trái và quay phải.

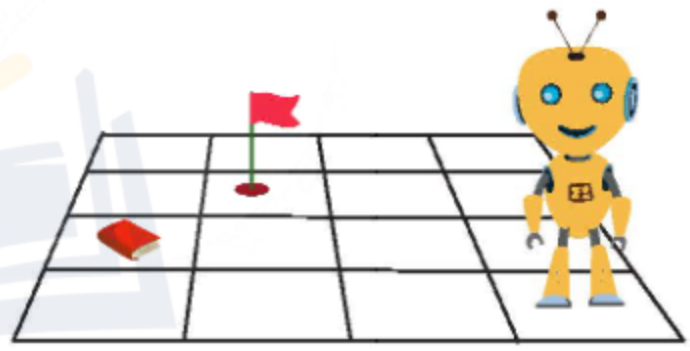
a) Rô-bốt đang ở vị trí như Hình 83a, em hãy chỉ dẫn để rô-bốt di chuyển về đích (ô có cờ).



Hình 83a. *Rô-bốt về đích*

b) Rô-bốt đang ở vị trí như Hình 83b, nhiệm vụ của rô-bốt là đến ô có quyển sách, rồi di chuyển về đích.

Rô-bốt phải thực hiện những việc gì? Em hãy đưa ra chỉ dẫn giúp rô-bốt thực hiện những việc đó.



Hình 83b. *Rô-bốt đến ô có quyển sách, rồi về đích*

sách-giao-khoa.com

VẬN DỤNG

1. Em hãy chia việc chuẩn bị bài và đồ dùng học tập cho ngày hôm sau thành những việc nhỏ. Trong mỗi việc nhỏ, em hãy liệt kê các bước thực hiện.

Gợi ý: Những việc nhỏ: xem trước bài học, chuẩn bị đồ dùng học tập, soạn sách vở theo thời khoá biểu,...

2. **Trò chơi:** Chia mỗi tổ thành hai nhóm, một nhóm nêu tên một việc và nhóm còn lại đưa ra các bước thực hiện việc đó. Ví dụ, một nhóm đưa ra việc vẽ một cái máy bay. Nhóm thứ hai liệt kê các bước cần thiết để vẽ máy bay. Đổi vai trò của hai nhóm trong lượt chơi tiếp theo. Sau hai lượt chơi, hai nhóm cùng thảo luận xem trình tự của các bước có thể thay đổi không.

BÀI 15

CÔNG VIỆC ĐƯỢC THỰC HIỆN THEO ĐIỀU KIỆN

Sau bài này em sẽ:

- Biết một việc có được thực hiện hay không tuỳ thuộc vào điều kiện.
- Sử dụng được cách nói "Nếu ... thì ..." để diễn đạt một việc có được thực hiện hay không tuỳ thuộc vào điều kiện.

KHỞI ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG 1 Em sẽ làm gì?

Em hãy quan sát hai tình huống sau và trả lời câu hỏi.



1. Chuẩn bị đi học, em thấy trời mưa, em sẽ chọn đồ vật nào trên móc treo?



2. Đèn giao thông dành cho người đi bộ màu gì thì em có thể sang đường?

1. CÔNG VIỆC TUỲ THUỘC VÀO ĐIỀU KIỆN

Trong cuộc sống, có những việc chúng ta chỉ thực hiện nếu một điều kiện nào đó xảy ra. Ví dụ, chuẩn bị đi học, thấy trời mưa nên em mặc áo mưa để không bị ướt. Như vậy, việc mặc áo mưa tuỳ thuộc vào điều kiện trời có mưa hay không.

Đang đi đến ngã tư có đèn tín hiệu giao thông, em dừng lại hay đi tiếp phụ thuộc vào màu đèn giao thông dành cho người đi bộ.

Có những việc được thực hiện hay không tuỳ thuộc vào một điều kiện nào đó có xảy ra hay không.

1. Em hãy ghép mỗi mục ở cột A với một mục thích hợp ở cột B.

A	B
1) Gặp cô giáo	a) bơm mực
2) Giặt xong quần áo	b) cặp nhiệt độ
3) Bị sốt	c) phơi quần áo
4) Bút bị hết mực	d) em nói "Em chào cô ạ!"

2. Mỗi việc sau đây được thực hiện nếu điều gì xảy ra?

a) Gọi số điện thoại bảo vệ trẻ em 111.

b) Gọi số điện thoại cứu nạn 112.

c) Gọi số điện thoại cho cảnh sát 113.

d) Gọi số điện thoại báo cháy 114.

e) Gọi số điện thoại cấp cứu 115.

2. SỬ DỤNG CÁCH NÓI "NẾU .... THÌ ..."

HOẠT ĐỘNG 2 Nếu ... thì...

Hôm nay là Chủ nhật, Khoa dự định buổi chiều sẽ đá bóng cùng các bạn. Việc đá bóng của bạn Khoa có diễn ra hay không phụ thuộc vào thời tiết. Em hãy chọn cách nói "Nếu ... thì ..." để diễn đạt dự định của bạn Khoa cho phù hợp.



Chúng ta sử dụng cách nói "Nếu … thì ..." để diễn đạt một việc có được thực hiện hay không tuỳ thuộc vào một điều kiện có xảy ra hay không. Ví dụ: "Nếu trời không mưa thì Khoa sẽ đi đá bóng".

"Nếu trời không mưa thì Khoa sẽ đi đá bóng."
Điều kiện *Việc*

Nếu <điều kiện xảy ra> thì <thực hiện việc>.

Em hãy ghép mỗi mục ở cột A với một mục thích hợp ở cột B để được câu "Nếu ... thì ...".

A	B
1) Nếu đồng hồ báo thức vào buổi sáng	a) thì em phải thông báo cho người lớn biết.
2) Nếu phát hiện phích cắm của máy tính bị lỏng hoặc tuột	b) thì em phải dừng lại.
3) Nếu đèn giao thông chuyển sang màu đỏ	c) thì em dùng khăn mềm hoặc chổi phủi bụi để vệ sinh máy tính.
4) Nếu máy tính bị bụi bẩn	d) thì em sẽ thức dậy.

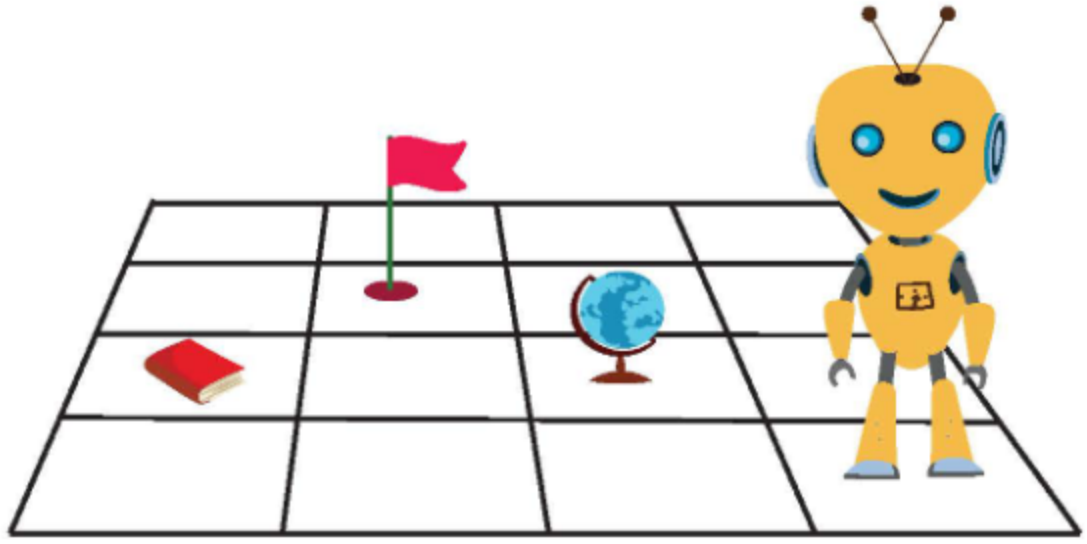
LUYỆN TẬP

1. Em hãy chuyển mỗi câu sau đây thành cách nói "Nếu …thì …":

   a) Khi đang sử dụng máy tính em phát hiện mùi khét từ dây điện, em cần chạy ra ngoài và báo với người lớn.
   b) Khi em đi học muộn, lớp em sẽ bị trừ điểm thi đua.
   c) Khi đi bộ đi học, em cần đi trên vỉa hè.
   d) Khi máy tính xách tay báo hiệu sắp hết pin, em cần thông báo cho người lớn để cắm dây sạc.

2. Em hãy cho ví dụ một số việc hằng ngày có thực hiện hay không tuỳ thuộc vào điều kiện.

3. Rô-bốt có khả năng bước từng bước về phía trước, mỗi bước là một ô và có thể quay trái, quay phải. Nhiệm vụ của rô-bốt là di chuyển đến ô chứa sách hoặc quả cầu, sau đó di chuyển về ô đích (ô có cờ).



Hình 84. *Đường đi của rô-bốt*

a) Nếu đi đến ô chứa quyển sách rồi về ô đích thì rô-bốt đi như thế nào?

b) Nếu đi đến ô chứa quả cầu rồi về ô đích thì rô-bốt đi thế nào?



VẬN DỤNG

1. Em hãy hướng dẫn các bạn phân rác thành ba loại như Hình 85 bằng cách nói "Nếu … thì ...".

Mẫu: *Nếu* rác là hạt táo *thì* bỏ vào thùng chứa rác hữu cơ.



Hình 85. *Phân loại rác*

2. Trò chơi: "Nếu … thì …"

Chuẩn bị: Mỗi học sinh có một mẩu giấy nhỏ.

Cách chơi: Mỗi tổ chia thành hai nhóm A, B.

- Mỗi học sinh của nhóm A viết một nửa vế câu "Nếu ...".
- Mỗi học sinh của nhóm B viết một nửa vế câu "thì…".

Người quản trò thu lại tất cả các mẩu giấy của nhóm A và nhóm B thành hai tập riêng. Sau đó, người quản trò lấy một mẩu giấy chứa vế câu "Nếu …" của nhóm A ghép với một mẩu giấy chứa vế câu "thì …" của nhóm B.

Với mỗi cặp được ghép, cả tổ xem xét để giữ lại câu diễn đạt một việc thực hiện phụ thuộc vào điều kiện. Tổ nào có số lượng câu đạt yêu cầu nhiều nhất, tổ đó thắng cuộc.

BÀI 16

CÔNG VIỆC CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Phát biểu được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã cho trước, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm số nào.
- Chia được một công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn, trong đó có những việc có thể thực hiện với trợ giúp của máy tính.
- Thực hiện được nhiệm vụ do giáo viên đặt ra, có sử dụng máy tính.

KHỞI ĐỘNG

Minh: Các bạn ơi, nhà trường có thông báo về phong trào trồng cây, trồng hoa vì môi trường. Nhóm mình sẽ xây dựng bài trình chiếu để thuyết minh trước cả lớp về kế hoạch trồng hoa.

An: Để xây dựng bài trình chiếu, chúng ta cần dựa trên thông báo của nhà trường và kế hoạch của lớp mình.

Khoa: Bắt đầu thôi các bạn!



Hình 86. *Trồng hoa trước cửa lớp*

sách-giáo-khoa.com

HOẠT ĐỘNG 1 Công việc cần làm

Em hãy đọc đoạn hội thoại trên và cho biết:

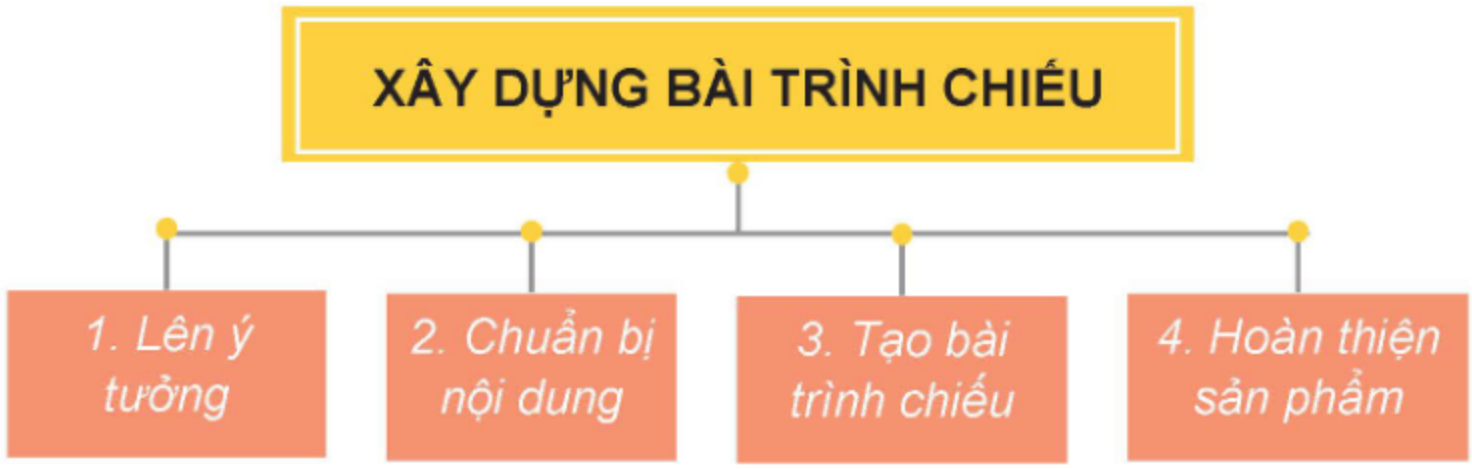
1. Ba bạn An, Minh, Khoa cần tạo ra sản phẩm gì?
2. Các bạn dựa vào những gì để tạo ra sản phẩm đó?

1. CÔNG VIỆC CỦA EM

Để thực hiện tốt một việc, trước tiên chúng ta cần xác định những gì đã có và kết quả cần đạt được của việc đó là gì.

Việc cần làm của nhóm An, Minh, Khoa là xây dựng bài trình chiếu để trình bày với cô giáo và các bạn về kế hoạch trồng hoa. Thông báo của nhà trường

và kế hoạch của lớp là những điều đã cho để các bạn xây dựng bài trình chiếu. Để xây dựng bài trình chiếu, nhóm An, Minh, Khoa cần xác định các việc nhỏ hơn cần thực hiện như sau:



Hình 87. *Các việc nhỏ để xây dựng bài trình chiếu*

Việc 1: Lên ý tưởng: Ý tưởng của nhóm An, Minh, Khoa là xây dựng bài trình chiếu để trình bày với thầy cô giáo và các bạn về dự án trồng hoa. Ý tưởng này sẽ là tên của bài trình chiếu.

Việc 2: Chuẩn bị nội dung: Các bạn xác định cần trình bày những nội dung gì? Số trang cần trình bày, sưu tầm hình ảnh nào để đưa vào các trang chiếu,...

An, Minh, Khoa dự kiến bài trình chiếu có 6 trang như sau:

Trang 1: Giới thiệu

– Tên bài trình chiếu
– Tên các thành viên trong nhóm

Trang 2: Các việc cần làm

1. Chuẩn bị
2. Trồng hoa
3. Chăm sóc

Trang 3: 1. Chuẩn bị

– Dụng cụ
– Cây hoa: số lượng, loại
– Đất trồng, chậu

Trang 4: 2. Trồng hoa

– Chia nhóm
– Nhận dụng cụ, cây hoa
– Trồng cây

Trang 5: 3. Chăm sóc

– Phân công chăm sóc
– Tưới nước hằng ngày
– Nhặt cỏ, tỉa cành,...

Trang 6: Cảm ơn

Cảm ơn thầy cô, các bạn

Việc 3: Tạo bài trình chiếu: Sử dụng phần mềm trình chiếu để tạo các trang chiếu với nội dung đã chuẩn bị trong việc 2.

Việc 4: Hoàn thiện sản phẩm: Xem lại bố cục các trang đã hợp lí chưa, thêm hình ảnh minh hoạ và chỉnh sửa nội dung của các trang chiếu. Hoàn thiện về mặt thẩm mĩ. Lưu tệp trình chiếu.



Công việc được chia thành những việc nhỏ hơn, có những việc được thực hiện trên máy tính.



Trong các việc nhỏ để xây dựng bài trình chiếu ở trên, việc nào cần sử dụng máy tính?

2. THỰC HÀNH "GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH"

NHIỆM VỤ: Em hãy tạo bài trình chiếu trên máy tính theo nội dung ở mục 1 để trình bày ý tưởng trồng hoa trước cửa lớp.

HƯỚNG DẪN

Bước 1: Khởi động phần mềm trình chiếu.

Bước 2: Tạo 6 trang chiếu theo gợi ý sau:

Dự án trồng hoa trước cửa lớp Nhóm học sinh: An, Minh, Khoa	Các công việc cần làm 1. Chuẩn bị 2. Trồng hoa 3. Chăm sóc	1. Chuẩn bị Dụng cụ Cây hoa Đất trồng và chậu
Trang 1	Trang 2	Trang 3
2. Trồng hoa Chia nhóm Nhận dụng cụ và cây hoa Trồng cây	3. Chăm sóc Phân công chăm sóc Tưới nước hằng ngày Nhặt cỏ, tỉa cành,...	Cảm ơn thầy cô giáo và các bạn đã lắng nghe!
Trang 4	Trang 5	Trang 6

Lưu ý: Em có thể gõ chữ không dấu.

Bước 3: Chèn thêm hình ảnh minh hoạ để trang chiếu sinh động hơn.

Bước 4: Trình chiếu toàn màn hình và lưu tệp trình chiếu.

LUYỆN TẬP

Tạo bài trình chiếu trên máy tính để giới thiệu cảnh đẹp quê hương em.

1. Em hãy ghép mỗi mục ở cột A với mục thích hợp ở cột B.

A	B
1) Cần chuẩn bị	a) Nội dung giới thiệu
	b) Bài trình chiếu cảnh đẹp quê hương em
2) Kết quả	c) Phần mềm tạo bài trình chiếu

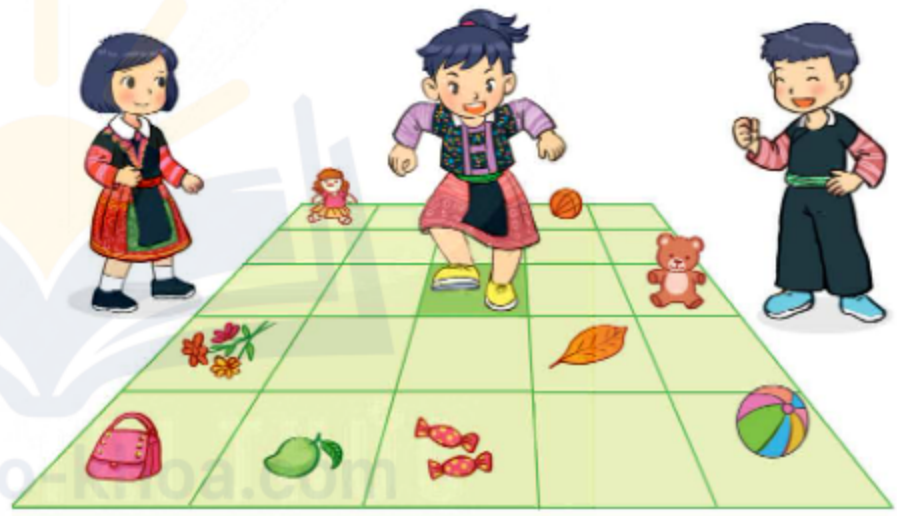
2. Em hãy chuẩn bị nội dung giới thiệu cảnh đẹp quê hương em.

3. Em hãy tạo bài trình chiếu trên máy tính với nội dung đã chuẩn bị ở câu 2.

VẬN DỤNG

Trò chơi: Em làm rô-bốt.

Chuẩn bị: Vẽ một lưới hình vuông (mỗi chiều 5 ô) trên sàn và đánh dấu ô vuông ở chính giữa. Đặt đồ vật vào một số ô vuông của lưới như ở Hình 88.



Hình 88. *Trò chơi "Em làm rô-bốt"*

Cách chơi: Trong thời gian 2 phút, nhóm ba bạn A, B, C cùng chơi như sau:

- A, B, C oẳn-tù-tì để chọn ra ai thua làm rô-bốt, ai thắng thì được chơi trước. Ví dụ, A thua cả B và C thì làm rô-bốt, B thắng C được chơi trước.
- A đứng ở ô vuông chính giữa đóng vai rô-bốt. A chỉ thực hiện theo các lệnh: tiến 1 ô, quay trái và quay phải.
- B chỉ dẫn để A di chuyển đến ô chứa một đồ vật, A nhặt đồ vật trong ô và đưa cho B. A vẫn đứng tại vị trí đó.
- C chỉ dẫn để A lấy một đồ vật.
- B và C tiếp tục trò chơi cho đến khi tất cả các đồ vật được nhặt hết hoặc kết thúc thời gian 2 phút.

Kết quả: Trong hai bạn B và C, bạn nào nhận được ít đồ vật hơn sẽ trở thành rô-bốt trong lần chơi tiếp theo.

BẢNG GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

	Thuật ngữ	Giải thích	Trang
B	Bài trình chiếu	Được tạo ra bởi phần mềm trình chiếu để giúp em trình bày ý tưởng một cách thuận tiện với mọi người.	50
	Biểu tượng	Là hình ảnh nhỏ đại diện cho một phần mềm, một tệp, một thư mục,...	21
	Bộ xử lí	Bộ phận của máy tính có chức năng xử lí thông tin.	14
C	Con trỏ chuột	Là hình ảnh nhỏ trên màn hình máy tính, thay đổi vị trí theo sự di chuyển của chuột máy tính.	20
K	Khởi động máy tính	Sau khi em nhấn nút công tắc trên thân máy, máy tính được bật và thực hiện một dãy các hành động để sẵn sàng cho em sử dụng.	21
	Khởi động phần mềm	Sau khi em nháy đúp chuột vào biểu tượng phần mềm trên màn hình nền, máy tính mở phần mềm để sẵn sàng cho em sử dụng.	22
M	Màn hình nền	Nơi các biểu tượng được sắp xếp trên màn hình máy tính.	21
	Mật khẩu	Là một dãy gồm các chữ, số, kí hiệu,... bí mật mà em cần ghi nhớ để đăng nhập vào máy tính hoặc phần mềm khi cần thiết.	47
	Máy tính thông dụng	Bao gồm máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh,...	15
T	Thiết bị nhớ	Là vật lưu trữ thông tin như thẻ nhớ, USB,...	47

sách-giáo-khoa.com

Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn trong cuốn sách này.

Chịu trách nhiệm xuất bản:
Chủ tịch Hội đồng thành viên – Tổng Giám đốc NGUYỄN TIẾN THANH

Chịu trách nhiệm nội dung:
Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập lần đầu: NGUYỄN THỊ NGUYÊN THUÝ – PHẠM THỊ THANH NAM
Biên tập tái bản: PHẠM THỊ THANH NAM
Biên tập mĩ thuật: NGUYỄN BÍCH LA
Thiết kế sách: NGUYỄN BÍCH LA
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Minh hoạ: NGUYỄN THỊ HUẾ – NGUYỄN THẾ PHI
Sửa bản in: NGUYỄN NGỌC TÚ – VŨ THỊ THANH TÂM
Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN MĨ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

Bản quyền © (2021) thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Xuất bản phẩm đã đăng kí quyền tác giả. Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

TIN HỌC 3

Mã số: G1HH3I001h26
In ..... bản, (QĐ .....) khổ 19 x 26,5 cm.
Đơn vị in:.....
Cơ sở in:.....
Số ĐKXB: 7-2026/CXBIPH/22-09/GD
Số QĐXB: .../..... ngày ... tháng ... năm .....
In xong và nộp lưu chiểu quý ..... năm .....
Mã số ISBN: 978-604-0-30703-3



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO KHOA LỚP 3 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Tiếng Việt 3, tập một
2. Tiếng Việt 3, tập hai
3. Toán 3, tập một
4. Toán 3, tập hai
5. Tự nhiên và Xã hội 3
6. Đạo đức 3
7. Âm nhạc 3
8. Mĩ thuật 3
9. Công nghệ 3
10. Tin học 3
11. Hoạt động trải nghiệm 3
12. Giáo dục thể chất 3
13. Tiếng Anh 3 – Global Success – SHS, tập một
14. Tiếng Anh 3 – Global Success – SHS, tập hai

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

ISBN 978-604-0-30703-3

9 786040 307033

Giá: 9.200 đ