BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

TIN HỌC 4



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

TIN HỌC 4

(Tái bản lần thứ ba)

sach-giao-khoa.com

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH

Sau bài này em sẽ: 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 và 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 An, Minh, Khoa tiếp tục đồng hành và 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!

Sách giáo khoa Tin học 4 tiếp nối các bài học của năm học trước để cùng em khám phá những điều kì thú khi sử dụng máy tính.

Cuốn sách này hướng dẫn em cách tìm kiếm thông tin trên Internet, giúp em biết chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền.

Em cũng được hướng dẫn để sử dụng một số phần mềm máy tính phổ biến. Một số phần mềm được giới thiệu trong các bài tự chọn giúp em thực hiện tốt nhiệm vụ học tập của mình.

Ở lớp 4, lần đầu tiên các em sẽ được làm quen với ngôn ngữ lập trình trực quan, sử dụng được ngôn ngữ lập trình để tạo ra chương trình máy tính vô cùng thú vị.

Mỗi bài học của cuốn sách được viết thật dễ hiểu. Những ví dụ, bài tập hay tình huống đều 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. Phần cứng và phần mềm máy tính	5
Bài 2. Gõ bàn phím đúng cách	10
Chủ đề 2. Mạng máy tính và Internet	**14**
Bài 3. Thông tin trên trang web	14
Chủ đề 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	18
Bài 4. Tìm kiếm thông tin trên Internet	18
Bài 5. Thao tác với tệp và thư mục	22
Chủ đề 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	**27**
Bài 6. Sử dụng phần mềm khi được phép	27
Chủ đề 5. Ứng dụng tin học	**30**
Bài 7. Tạo bài trình chiếu	30
Bài 8. Định dạng văn bản trên trang chiếu	34
Bài 9. Hiệu ứng chuyển trang	39
Bài 10. Phần mềm soạn thảo văn bản	43
Bài 11. Chỉnh sửa văn bản	47
Bài 12A. Thực hành sử dụng công cụ đa phương tiện	52
Bài 12B. Phần mềm luyện gõ bàn phím	55
Chủ đề 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	**59**
Bài 13. Chơi với máy tính	59
Bài 14. Khám phá môi trường lập trình trực quan	63
Bài 15. Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng	68
Bài 16. Chương trình của em	72
Một số thuật ngữ dùng trong sách	75

CHỦ ĐỀ 1. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1

PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Kể được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết.
- Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.
- Nêu được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm trong quá trình sử dụng máy tính.

KHỞI ĐỘNG

Minh mượn điện thoại của mẹ để dịch một bài hát từ tiếng Anh sang tiếng Việt. Nhưng trên điện thoại của mẹ không có từ điển như trên điện thoại của bố. Tại sao hai chiếc điện thoại trông giống nhau mà khi sử dụng lại khác nhau nhỉ? Em hãy cùng tìm hiểu với bạn Minh nhé!



1. PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM

HOẠT ĐỘNG 1 Phần cứng hay phần mềm?

Em hãy quan sát những hình ảnh sau và chia chúng thành hai nhóm. Tại sao em chia nhóm như vậy?



Bàn phím



Chuột



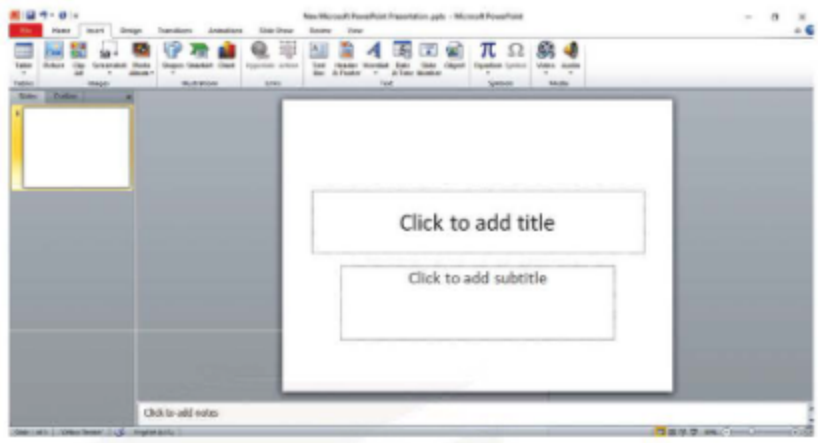
Màn hình



Thân máy



Trò chơi



Phần mềm trình chiếu

Các thiết bị như chuột, bàn phím, màn hình, ổ đĩa, máy in, loa,... là những ví dụ về phần cứng. Đó là những bộ phận của máy tính mà em có thể nhận ra qua hình dạng của chúng. Những ứng dụng như trò chơi hay phần mềm trình chiếu,... là những ví dụ về phần mềm. Em không thể nhìn thấy phần mềm vì chúng không có hình dạng, mà chỉ thấy kết quả hoạt động của chúng thông qua phần cứng.

Màn hình, ống kính, loa,... của chiếc điện thoại thông minh là phần cứng, còn từ điển, trò chơi, đồng hồ,... hiển thị trên màn hình dưới dạng biểu tượng là những phần mềm. Có thể bổ sung hoặc xoá bớt phần mềm trên điện thoại thông minh hay máy tính. Trên điện thoại của bố Minh có phần mềm từ điển nhưng trên điện thoại của mẹ Minh không có.

Máy tính gồm phần cứng và phần mềm.

1. Phát biểu nào sau đây là **sai**?

A. Trò chơi trên máy tính là phần mềm.

B. Thân máy của máy tính là phần cứng.

C. Chương trình luyện tập gõ bàn phím là phần cứng.

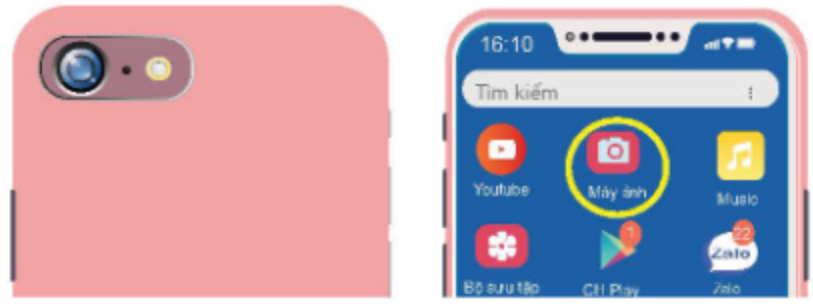
D. Ứng dụng xem video trên máy tính là phần mềm.

2. Hãy kể tên hai phần mềm mà em đã sử dụng.

2. MỐI QUAN HỆ GIỮA PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM

HOẠT ĐỘNG 2 Ống kính điện thoại và phần mềm chụp ảnh

Em hãy quan sát Hình 1 và thực hiện các nhiệm vụ sau:



Hình 1. *Chụp ảnh bằng điện thoại thông minh*

1. Ghép mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp.

A	B
1) Ống kính điện thoại	a) Phần mềm
2) Ứng dụng chụp ảnh	b) Phần cứng

2. Nếu thiếu ống kính hoặc ứng dụng chụp ảnh thì chiếc điện thoại có dùng để chụp ảnh được không? Tại sao?

Ống kính của điện thoại là phần cứng. Ứng dụng chụp ảnh trên điện thoại là phần mềm. Nếu không có ống kính, điện thoại sẽ không nhận ra hình ảnh. Nếu không có ứng dụng chụp ảnh, ống kính sẽ không được điều khiển để thu nhận hình ảnh đó.

Điện thoại hay máy tính không hoạt động được nếu không có phần mềm. Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng để điều khiển phần cứng hoạt động.

- **Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.**
- **Máy tính cần phải có cả phần cứng và phần mềm để làm việc.**

Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Phần cứng có thể làm việc độc lập, không cần đến phần mềm.

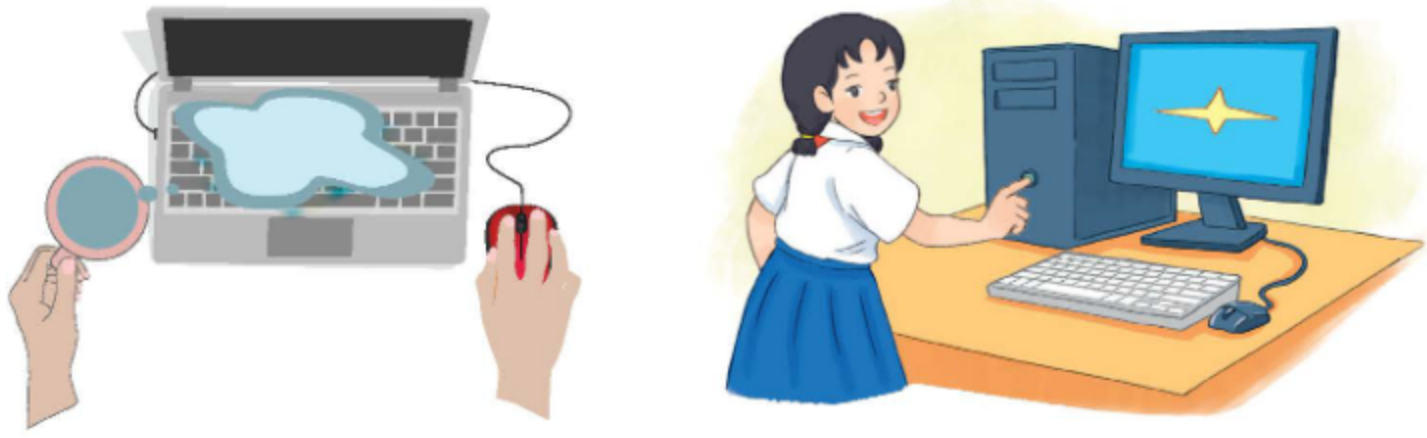
B. Phần mềm có thể tự làm mọi việc, không cần đến phần cứng.

C. Cả phần cứng và phần mềm đều cần thiết để máy tính hoạt động.

3. SỬ DỤNG MÁY TÍNH ĐÚNG CÁCH

HOẠT ĐỘNG 3 An toàn cho máy tính

1. Chuyện gì sẽ xảy ra với máy tính của Minh và máy tính của An?



a) Minh vừa dùng máy tính vừa uống nước

b) An tắt máy tính bằng cách nhấn và giữ nút công tắc trên thân máy

Hình 2. *Hành động gây mất an toàn cho máy tính*

2. Em hãy nhắc lại những điều đã học ở lớp 3 về việc nên và không nên làm khi sử dụng máy tính để đảm bảo an toàn về điện.

Cốc nước có thể bị đổ và làm ướt bàn phím máy tính của Minh khiến nó không hoạt động được. An nhấn và giữ công tắc làm máy tính bị tắt đột ngột, có thể gây ra lỗi cho phần cứng hoặc phần mềm. Bảo đảm an toàn về điện khi sử dụng máy tính để giữ an toàn cho bản thân em, đồng thời cũng là bảo vệ phần cứng và phần mềm máy tính.

Sau đây là một số quy tắc khi sử dụng máy tính để đảm bảo an toàn cho phần cứng và phần mềm.

– Máy tính là thiết bị điện nên cần thao tác cẩn thận, nhẹ tay và thực hiện quy tắc an toàn về điện như em đã học ở lớp 3.

– Máy tính là thiết bị lưu trữ thông tin. Cần phải tắt máy tính đúng cách để không gây ra hỏng cho cả phần cứng và phần mềm.

– Không tuỳ tiện sử dụng Internet hoặc phần mềm chưa được phép để tránh nguy cơ bị nhiễm virus máy tính.

Việc sử dụng máy tính không đúng cách có thể gây ra lỗi, ảnh hưởng đến hoạt động bình thường của nó.

Chọn hành động sử dụng máy tính đúng cách.

A. Sử dụng dao để cạo sạch những vết bẩn trên màn hình máy tính.

B. Nháy chuột vào nút Start, chọn nút Power rồi chọn lệnh Shut down để tắt máy tính.

C. Sử dụng khăn ướt để vệ sinh máy tính.

D. Cài đặt và sử dụng bất kì trò chơi nào mà mình thích lên máy tính.

LUYỆN TẬP

1. Em hãy chỉ ra đâu là phần cứng, đâu là phần mềm trong các phương án sau?

   a) Màn hình máy tính xách tay.

   b) Ổ đĩa cứng nằm trong thân máy.

   c) Máy in.

   d) Ứng dụng luyện gõ bàn phím.

2. Việc nào sau đây là sử dụng máy tính đúng cách?

   A. Đặt máy tính ở nơi thoáng mát, khô ráo, sạch sẽ.

   B. Để cặp sách hoặc các đồ vật khác lên trên bàn phím.

   C. Sử dụng bút bi để viết lên bề mặt màn hình điện thoại thông minh.

   D. Tuỳ tiện truy cập vào bất kì trang thông tin nào trên Internet.

VẬN DỤNG

1. Hãy kể tên một số thiết bị phần cứng hỗ trợ việc học trực tuyến.
2. Hãy kể tên một phần mềm giúp em học trực tuyến.

sach-giao-khoa.com

BÀI 2

GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

Sau bài này em sẽ:

- Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.
- Biết vị trí đặt các ngón tay khi gõ hàng phím số và thực hiện được thao tác gõ đúng cách.
- Gõ được đúng cách một đoạn văn bản ngắn khoảng 50 từ.

KHỞI ĐỘNG

Em hãy nhắc lại cách đặt tay khi gõ bàn phím máy tính. Hình nào sau đây thể hiện đúng cách đặt tay trên bàn phím ở vị trí xuất phát?



a) b)

Hình 3. *Đặt tay trên bàn phím*

1. GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

HOẠT ĐỘNG Gõ thế nào cho đúng?

Khi luyện tập gõ bàn phím máy tính, Khoa chỉ dùng ngón tay trỏ của hai bàn tay để gõ các kí tự. Theo cách gõ đó bạn Khoa sẽ gặp phải điều gì?



Hình 4. *Cách gõ phím của Khoa*

a) Lợi ích của gõ bàn phím đúng cách

Gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp em gõ nhanh và chính xác hơn, nhờ vậy em tiết kiệm thời gian và công sức. Khi luyện tập thường xuyên và gõ được đúng cách, em cũng không phải nhìn vào bàn phím và màn hình nhiều nên không bị mỏi mắt, mỏi cổ. Điều này giúp em bảo vệ sức khoẻ của mình.



Hình 5. *Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách*

b) Cách gõ các phím trên hàng phím số

Khi gõ phím số, các ngón tay của em từ vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở vươn đến gõ phím số. Sau khi gõ xong, đưa các ngón tay trở về vị trí xuất phát. Hình 6 minh hoạ các ngón tay tương ứng phụ trách gõ các phím số.



Hình 6. *Các ngón tay phụ trách tương ứng cùng màu với các phím số*

Khi gõ bàn phím đúng cách, em sẽ tiết kiệm được thời gian và bảo vệ sức khoẻ.

1. Luyện tập thường xuyên và gõ bàn phím đúng cách sẽ giúp em:

A. Gõ nhanh, chính xác và không cần nhìn bàn phím.

B. Giữ bàn phím sạch sẽ và không cần nhìn bàn phím.

C. Gõ nhanh, chính xác và giữ bàn phím sạch sẽ.

sách-giáokhoa.com

2. Em đặt ngón tay như thế nào sau khi gõ xong một phím trên hàng phím số?

A. Di chuyển ngón tay về vị trí xuất phát.

B. Giữ nguyên ngón tay trên hàng phím số.

C. Di chuyển ngón tay về hàng phím trên.

2. THỰC HÀNH GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH

NHIỆM VỤ 1 Tập gõ đúng cách đoạn thơ sau đây. Em có thể gõ không dấu.

LÀM ANH

Mẹ cho quà bánh
Chia em phần hơn
Có đồ chơi đẹp
Cũng nhường em luôn.

Làm anh thật khó
Nhưng mà thật vui
Ai yêu em bé
Thì làm được thôi.



Trích bài Làm anh - Phan Thị Thanh Nhàn - SGK Tiếng Việt 1- Tập hai (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

Hướng dẫn:

Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền để khởi động phần mềm Notepad.

Bước 2: Đặt các ngón tay ở vị trí xuất phát và gõ đoạn thơ.

Lưu ý: Sử dụng phím **Caps Lock** hoặc phím **Shift** để gõ được chữ hoa.

NHIỆM VỤ 2 Tập gõ đúng cách các đoạn văn bản sau. Em có thể gõ không dấu.

a. Các số điện thoại khẩn cấp

111 - Bảo vệ trẻ em
112 - Tìm kiếm, cứu nạn
113 - Công an
114 - Cứu hoả
115 - Cấp cứu

b. Một năm có 365 ngày. Năm nhuận có 366 ngày. Các tháng 4, 6, 9, 11 có 30 ngày. Các tháng 1, 3, 5, 7, 8, 10, 12 có 31 ngày. Tháng 2 có 28 ngày. Riêng năm nhuận, tháng 2 có 29 ngày.

Hướng dẫn:

Thực hiện các bước 1, 2 tương tự như Nhiệm vụ 1.

Lưu ý: Gõ phím cách sau mỗi từ, trước dấu phẩy, dấu chấm không có dấu cách.



LUYỆN TẬP

1. Hãy ghép mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B để mô tả được cách gõ phím đúng.

A	B
1) Ngón trỏ tay trái	a) gõ phím số 6, 7
2) Ngón trỏ tay phải	b) gõ phím số 8
3) Ngón giữa tay trái	c) gõ phím số 4, 5
4) Ngón giữa tay phải	d) gõ phím số 9
5) Ngón áp út tay trái	e) gõ phím số 3
6) Ngón áp út tay phải	f) gõ phím số 1
7) Ngón út tay trái	g) gõ phím số 0
8) Ngón út tay phải	h) gõ phím số 2

2. Hãy sắp xếp các câu sau theo thứ tự thực hiện việc gõ các phím trên hàng phím số đúng cách.

a) Sau khi gõ xong một phím, phải đưa ngón tay trở về vị trí xuất phát tương ứng trên hàng phím cơ sở.

b) Đặt các ngón tay ở vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở.

c) Vươn ngón tay để gõ phím số tương ứng mà ngón tay đó phụ trách.



VẬN DỤNG

Em hãy khởi động phần mềm PowerPoint và thực hành gõ bàn phím đúng cách để gõ lời một bài hát mà em thích.

CHỦ ĐỀ 2. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 3

THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin chính trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết.
- Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.



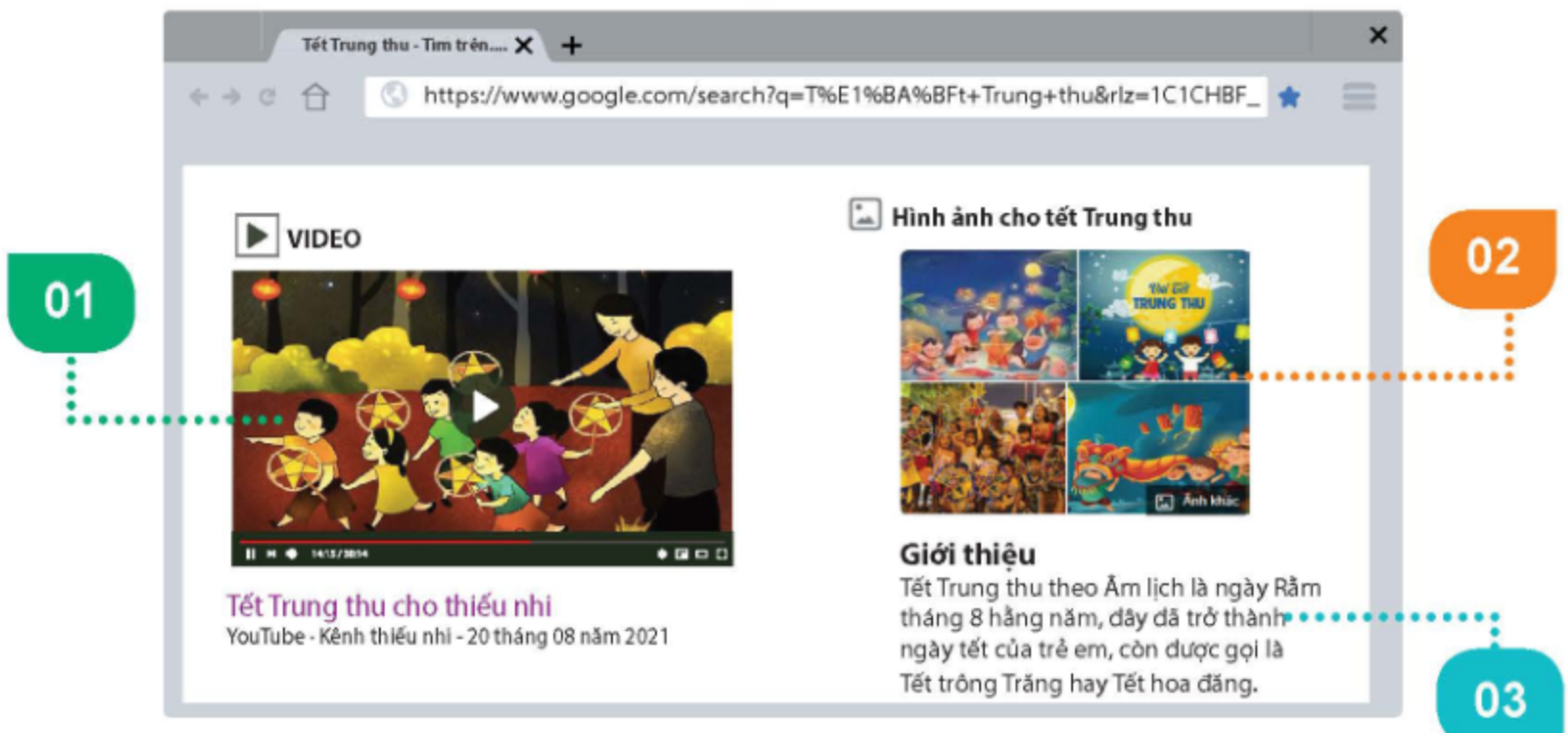
KHỞI ĐỘNG

Hãy kể lại những gì em đã xem trên Internet. Những nội dung đó thuộc dạng thông tin nào.

1. XEM THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB

HOẠT ĐỘNG 1 Thông tin trên trang web

Em hãy quan sát trang web ở Hình 7 và cho biết các vị trí được đánh số thể hiện thông tin thuộc dạng nào.



Hình 7. *Thông tin trên trang web*

sách-giáo-khoa.com

Em đã biết ba dạng thông tin thường gặp là chữ, hình ảnh và âm thanh. Trên trang web, thông tin được thể hiện rất đa dạng, có thể là kết hợp của các dạng thông tin trên như video. Các loại thông tin phổ biến trên trang web gồm: văn bản, hình ảnh, video,...

Trên trang web, còn có những vị trí mà khi con trỏ chuột ở vị trí đó sẽ có hình  . Đó là những vị trí chứa siêu liên kết. Khi nháy chuột vào đó thì sẽ mở một trang web khác hoặc di chuyển đến một vị trí khác.

Văn bản chứa các loại thông tin văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết gọi là siêu văn bản. Trang web là siêu văn bản.

Trên trang web thường có các loại thông tin: văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.

1. Trên trang web có các loại thông tin nào?

A. Chỉ có thông tin là văn bản và hình ảnh.

B. Chỉ có thông tin là hình ảnh và âm thanh.

C. Chỉ có thông tin là video.

D. Có các thông tin là văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.

2. Sau đây là hình ảnh khi đưa con trỏ chuột đến một số vị trí trên trang web. Em hãy cho biết mục nào có chứa siêu liên kết.

A. 

B. 

C. 

2. TÁC HẠI KHI TRUY CẬP VÀO TRANG WEB KHÔNG PHÙ HỢP

HOẠT ĐỘNG 2 An gặp rắc rối gì?

Trong khi truy cập Internet, bạn An vô tình vào một trang web trò chuyện không phù hợp. Em hãy quan sát Hình 8 và cho biết bạn An đã gặp rắc rối gì.



Hình 8. *Tình huống An gặp phải*

Em đã biết trên Internet không phải thông tin nào cũng phù hợp với các em, có những thông tin em chưa thể hiểu hết, có những thông tin độc hại như trò chơi bạo lực, phim ảnh có nội dung xấu,... Em không nên xem các thông tin đó, nếu cố tình xem em có thể gặp một số tác hại sau:

– Có những suy nghĩ tiêu cực và lệch lạc: Xem thông tin không phù hợp với lứa tuổi khiến các em không hiểu hết hoặc hiểu một cách lệch lạc ảnh hưởng đến suy nghĩ và nhận thức của các em.

– Bị lừa đảo, dụ dỗ, bắt nạt: Kẻ xấu có thể gửi các tin nhắn mạo danh, nặc danh qua các trang web để đe doạ và làm tổn thương em hoặc dụ dỗ em làm điều xấu.

– Lãng phí thời gian: Cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem, em bị mất đi thời gian quý báu cho học tập và những hoạt động bổ ích khác.



Hình 9. *Kẻ xấu dụ dỗ*

Em không nên xem các trang web không phù hợp lứa tuổi vì có nguy cơ suy nghĩ lệch lạc, bị lừa đảo, dụ dỗ, bắt nạt và lãng phí thời gian.

Nếu cố tình truy cập vào trang web không phù hợp và không nên xem, em có thể gặp những tác hại gì?

A. Em có thể bị dụ dỗ, hướng dẫn làm theo những việc không đúng.

B. Máy tính của em có thể bị hỏng.

C. Em có thể bị bắt nạt, đe doạ trên mạng.

D. Em bị lãng phí thời gian.

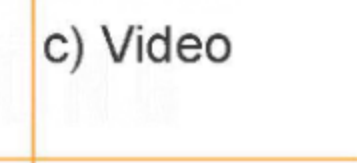
LUYỆN TẬP

1. Sau đây là hình ảnh con trỏ chuột khi di chuyển đến một số vị trí trên trang web mà bạn An đang xem. Em hãy cho biết những vị trí nào có chứa siêu liên kết?

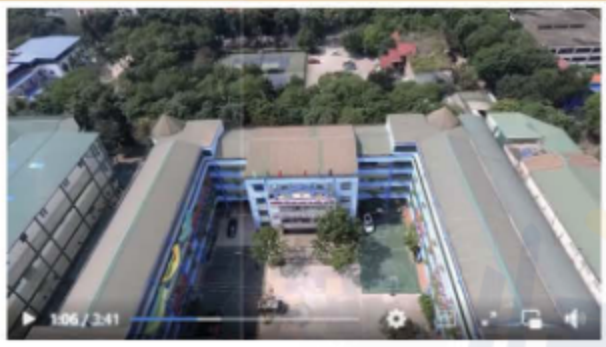
A. Tết Trung thu

B. Tết Thiếu nhi

C. 

D. 

2. Em hãy ghép mỗi hình ảnh cắt từ trang web với loại thông tin cho phù hợp.

Hình ảnh cắt từ trang web	Loại thông tin
1) 	a) Văn bản
2) 	b) Hình ảnh
3)	c) Video
4) "Yêu Tổ quốc, yêu đồng bào Học tập tốt, lao động tốt Đoàn kết tốt, kỉ luật tốt Giữ gìn vệ sinh thật tốt Khiêm tốn, thật thà, dũng cảm".	d) Âm thanh

3. Em hãy kể các tác hại khi cố tình xem thông tin trên trang web không phù hợp với lứa tuổi.

VẬN DỤNG

Tại sao em cần sự đồng hành của người lớn khi truy cập Internet?

sach-giao-khoa.com

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

BÀI 4

TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

Sau bài này em sẽ:

- Xác định được chủ đề (từ khoá) của thông tin cần tìm.
- Biết cách dùng máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.
- Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet theo yêu cầu.

KHỞI ĐỘNG

Khoa: Hôm qua bố tớ vừa dạy cho tớ cách tìm kiếm thông tin trên Internet đấy. Chúng ta có thể tìm kiếm thông tin về các đời vua Hùng để hoàn thành bài tập nhóm môn Lịch sử và Địa lí.

Minh: Hay đấy! Cậu hướng dẫn cho tớ cách tìm kiếm thông tin được không?

Khoa: Trước tiên, cậu phải xác định được chủ đề mình định tìm kiếm, từ đó tìm các từ hoặc cụm từ liên quan đến thông tin tìm kiếm.

Câu hỏi: Theo em, bạn Khoa và bạn Minh đang cần tìm thông tin theo chủ đề gì? Với chủ đề đó, em hãy đưa ra các từ hoặc cụm từ gợi ý để các bạn tìm kiếm thông tin.

1. TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

HOẠT ĐỘNG **Tìm kiếm thông tin trên Internet**

Minh: Sau khi xác định từ hoặc cụm từ tìm kiếm chúng ta phải làm gì tiếp theo?

Khoa: Cậu truy cập vào trang web tìm kiếm bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền, gõ google.com vào thanh địa chỉ. Sau đó gõ cụm từ đã xác định ở trên vào ô tìm kiếm trên trang Google rồi nhấn phím Enter. Ví dụ, tớ xác định cụm từ tìm kiếm là Các đời vua Hùng, tớ sẽ thực hiện như sau:



Hình 10. *Tìm kiếm thông tin trên Internet*

Câu hỏi: Bạn Khoa đã chỉ cho bạn Minh tìm thông tin trên Internet bằng cách truy cập vào trang web nào? Em hãy nhận xét kết quả tìm kiếm.

Ở Hoạt động trên, cụm từ *Các đời vua Hùng* là từ khoá. Từ khoá là từ hoặc cụm từ thể hiện nội dung thông tin chúng ta muốn tìm kiếm.

Bạn Khoa đã truy cập vào trang web google.com để tìm kiếm thông tin. Google.com là địa chỉ của một máy tìm kiếm. Có rất nhiều máy tìm kiếm, ví dụ: google.com, bing.com, ask.com,... là các máy tìm kiếm được sử dụng phổ biến.

Các bước cần thiết để tìm kiếm thông tin:

1. Xác định từ khoá cần tìm kiếm.
2. Mở trình duyệt và gõ địa chỉ của máy tìm kiếm.
3. Gõ từ khoá tìm kiếm vào ô tìm kiếm rồi nhấn phím Enter, trên trang web sẽ xuất hiện danh sách các siêu liên kết.
4. Nháy chuột vào một siêu liên kết trong danh sách để xem thông tin chi tiết.

Từ khoá là từ hoặc cụm từ thể hiện nội dung muốn tìm kiếm.

1. Nếu muốn tìm kiếm thông tin về *Bảo tàng Dân tộc học Việt Nam* thì từ khoá nào là phù hợp nhất?

A. Bảo tàng.
B. Bảo tàng Dân tộc học Việt Nam.
C. Bảo tàng Việt Nam.
D. Các dân tộc ở Việt Nam.

2. Sắp xếp các bước theo đúng thứ tự để tìm kiếm thông tin.

a) Truy cập vào máy tìm kiếm.

b) Gõ từ khoá vào ô tìm kiếm.

c) Xác định từ khoá.

d) Nháy chuột vào một siêu liên kết để mở trang web xem thông tin chi tiết.

2. THỰC HÀNH TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET

NHIỆM VỤ Sử dụng máy tìm kiếm để tìm kiếm các thông tin về Hồ Gươm.

Hướng dẫn: (*Hướng dẫn sau đây sử dụng máy tìm kiếm Google để minh hoạ*).

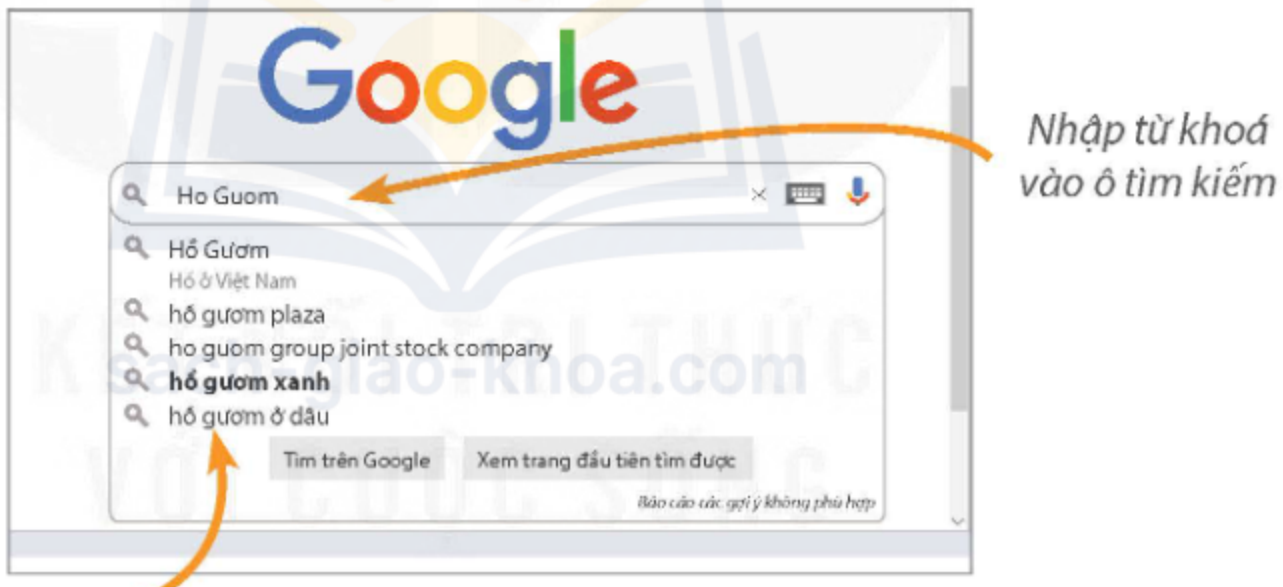
Bước 1: Xác định từ khoá là Hồ Gươm.

Bước 2: Mở trình duyệt web và gõ địa chỉ máy tìm kiếm vào thanh địa chỉ:



Hình 11. *Truy cập địa chỉ máy tìm kiếm*

Bước 3: Gõ từ Ho Guom vào ô tìm kiếm (có thể chọn một cụm từ gợi ý trong danh sách đổ xuống), rồi nhấn phím Enter.



Hình 12. *Nhập vào từ khoá để tìm kiếm*

Bước 4: Kết quả tìm kiếm là danh sách các trang web có chứa từ khoá tìm kiếm. Em hãy quan sát và nhận xét về trang thông tin kết quả.



Hình 13. *Kết quả tìm kiếm*

Bước 5: Nháy chuột vào một siêu liên kết để mở trang web và xem thông tin chi tiết về Hồ Gươm.



Hình 14. *Thông tin chi tiết về Hồ Gươm trên trang web của Tổng cục du lịch*

LUYỆN TẬP

1. Các bạn chọn từ khoá cho chủ đề về vai trò của không khí đối với con người. Mỗi bạn lựa chọn một từ khoá tìm kiếm khác nhau, theo em bạn nào sau đây chọn từ khoá phù hợp nhất?

   A. Khoa: Không khí.

   B. An: Không khí và con người.

   C. Minh: Vai trò của không khí đối với con người.

   D. Hoa: Con người cần không khí không?

2. Thực hành tìm kiếm thông tin theo chủ đề tìm hiểu về Văn Miếu - Quốc Tử Giám theo các yêu cầu sau:

   1) Xác định từ khoá.

   2) Truy cập vào máy tìm kiếm và tìm kiếm thông tin.

   3) Nhận xét về kết quả nhận được.

VẬN DỤNG

1. Em sẽ chọn từ khoá nào để tìm thông tin về danh lam thắng cảnh ở địa phương nơi em đang sống? Hãy thực hành tìm kiếm với từ khoá đó.
2. Hãy tìm kiếm một vài thông tin về một địa điểm em mong muốn được tới thăm và chia sẻ thông tin đó với bố mẹ, thầy cô giáo hoặc bạn bè.

sách-giáo-khoa.com

BÀI 5

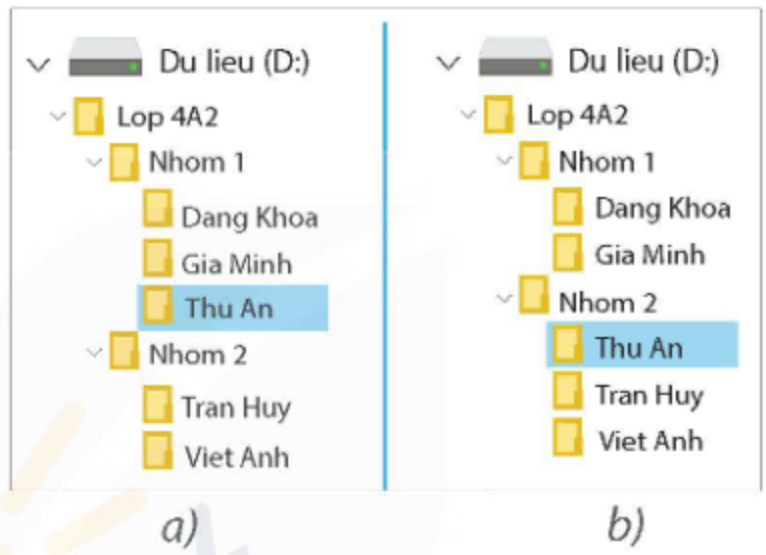
THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

Sau bài này em sẽ:

- Thực hiện được các thao tác cơ bản với thư mục và tệp: tạo và xoá thư mục, xoá tệp, di chuyển một thư mục hay một tệp vào trong thư mục khác, sao chép thư mục và tệp, đổi tên tệp.
- Nêu được tác hại khi thao tác nhầm, từ đó có ý thức cẩn thận khi thực hiện các thao tác nêu trên.

KHỞI ĐỘNG

Đầu năm học, cô giáo đã thống nhất với cả lớp và tạo cây thư mục như trong Hình 15a để lưu trữ bài tập và tư liệu của mỗi bạn ở máy tính trong phòng thực hành. Hôm nay, bạn Thu An chuyển từ nhóm 1 sang nhóm 2 nên cần thay đổi cây thư mục như trong Hình 15b, theo em cần phải thực hiện thao tác nào?



Hình 15. *Hình ảnh cây thư mục*

Ở bài học này em sẽ tiếp tục được học những thao tác với tệp và thư mục.

1. CÁC THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

HOẠT ĐỘNG 1 Thao tác với thư mục

Em có biết cách nhanh nhất để từ cây thư mục như ở Hình 15a có cây thư mục như ở Hình 15b không?

Ngoài các thao tác đã học ở lớp 3 như tạo, đổi tên và xoá thư mục, em có thể di chuyển hoặc sao chép tệp và thư mục đến thư mục khác.

– Khi di chuyển một thư mục đến thư mục khác thì tất cả tệp và thư mục con trong thư mục đó sẽ được di chuyển đến vị trí mới và không còn tồn tại ở vị trí cũ.

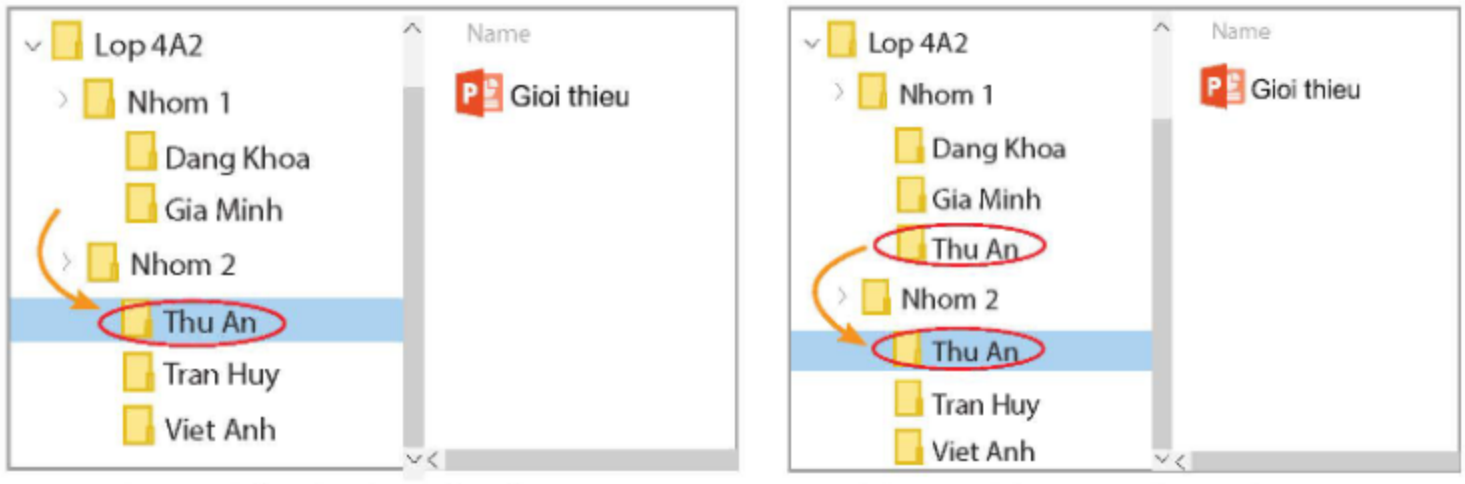
Ví dụ: Khi em di chuyển thư mục Thu An (Hình 16) từ Nhom 1 sang Nhom 2, thư mục Thu An và tệp Gioi thieu chỉ tồn tại trong thư mục Nhom 2 (Hình 17a).



Hình 16. *Thư mục ban đầu*

– Khi sao chép một thư mục đến vị trí khác thì tất cả tệp và thư mục con trong thư mục đó sẽ tồn tại ở cả vị trí mới và vị trí cũ.

Ví dụ: Khi em sao chép thư mục Thu An (Hình 16) từ Nhom 1 sang Nhom 2, thư mục Thu An và tệp Gioi thieu sẽ tồn tại ở cả hai thư mục Nhom 1 và Nhom 2 (Hình 17b).



a) Sau khi di chuyển thư mục *b) Sau khi sao chép thư mục*

Hình 17. *Minh hoạ việc di chuyển và sao chép thư mục*

Các thao tác với tệp và thư mục: tạo thư mục, đổi tên, xoá, di chuyển, sao chép.

Để thực hiện nhiệm vụ ở Hoạt động khởi động, cách nào sau đây là tốt nhất?

A. Tạo mới thư mục Thu An ở Nhom 2 và xoá thư mục Thu An ở Nhom 1.

B. Di chuyển thư mục Thu An từ Nhom 1 sang Nhom 2.

C. Sao chép thư mục Thu An từ Nhom 1 sang Nhom 2, rồi xoá thư mục Thu An ở Nhom 1.

2. TÁC HẠI KHI THAO TÁC NHẦM VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

HOẠT ĐỘNG 2 **Thao tác không đúng sẽ dẫn đến tác hại gì?**

Bạn nào sau đây có thao tác **không đúng**? Thao tác đó sẽ dẫn đến hậu quả gì?

A. Minh sao chép một tệp trong thư mục Video đến thư mục của mình.

B. An xoá các thư mục và tệp nháp trong thư mục của mình.

C. Huy xoá tệp trong thư mục Windows ở ổ đĩa C:.

D. Khoa đổi tên thư mục con trong thư mục của mình.

Trong máy tính, ngoài tệp và thư mục do em tạo ra còn có rất nhiều tệp và thư mục khác. Em chỉ nên thao tác với tệp và thư mục do mình tự tạo ra, không nên tự ý thao tác với các thư mục hoặc tệp có sẵn trên máy tính.

Nếu em thao tác nhầm có thể dẫn đến các tác hại sau:

Tác hại của việc thao tác nhầm với tệp và thư mục

01 *Xoá, đổi tên hoặc di chuyển tệp và thư mục của chương trình máy tính sẽ dẫn đến lỗi chương trình, treo máy tính,...*

02 *Sao chép, di chuyển tệp và thư mục của người khác sẽ làm đảo lộn trật tự gây khó khăn cho người sử dụng khác.*

03 *Sao chép tệp đến nhiều thư mục trên máy tính sẽ khiến người sử dụng khó quản lí tệp, đồng thời làm tốn bộ nhớ để lưu trữ.*

04 *Xoá, đổi tên, di chuyển tệp hoặc thư mục có thể vô tình làm mất thông tin.*

Thao tác nhầm với tệp và thư mục sẽ dẫn đến nhiều tác hại như làm mất thông tin, gây lỗi chương trình, đảo lộn trật tự tổ chức lưu trữ thông tin, tốn bộ nhớ để lưu trữ,...

Theo em khi thao tác nhầm với tệp và thư mục có thể dẫn đến những tác hại nào?

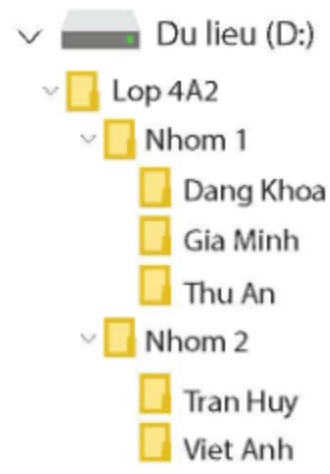
A. Làm mất thông tin.
B. Lỗi chương trình máy tính.
C. Khó quản lí tệp và thư mục.
D. Làm hỏng phần cứng máy tính.

sách-giáo-khoa.com

3. THỰC HÀNH THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC

NHIỆM VỤ 1 Em hãy tạo cây thư mục theo gợi ý như ở Hình 18. Sau đó sao chép tệp trình chiếu Gioi thieu ở ổ đĩa D: vào thư mục Thu An, rồi xoá tệp Gioi thieu ở ổ đĩa D:.

Lưu ý: Tệp Gioi thieu ở ổ đĩa D: sẽ được thầy cô giáo cung cấp sẵn trên máy tính thực hành.

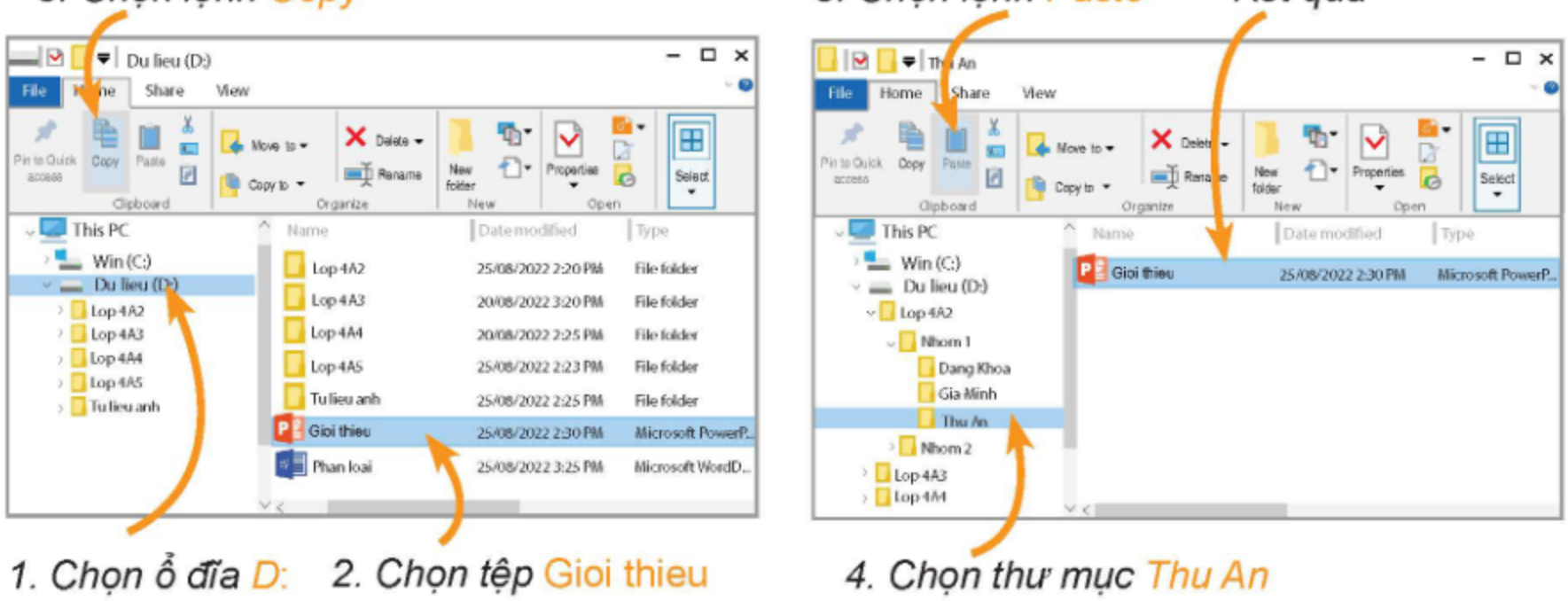


Hình 18. *Cây thư mục*

Hướng dẫn:

– Em hãy thực hiện việc tạo thư mục như đã học ở lớp 3.

– Sao chép một tệp: hướng dẫn chi tiết sau đây sẽ sao chép tệp Gioi thieu ở ổ đĩa D: vào thư mục Thu An.



Hình 19. Sao chép một tệp

Lưu ý: Sao chép một thư mục được thực hiện tương tự như sao chép một tệp. Khi sao chép thư mục thì tất cả các tệp và thư mục con của thư mục đó cũng được sao chép.

– Thao tác xoá tệp thực hiện tương tự như xoá thư mục đã học ở lớp 3.

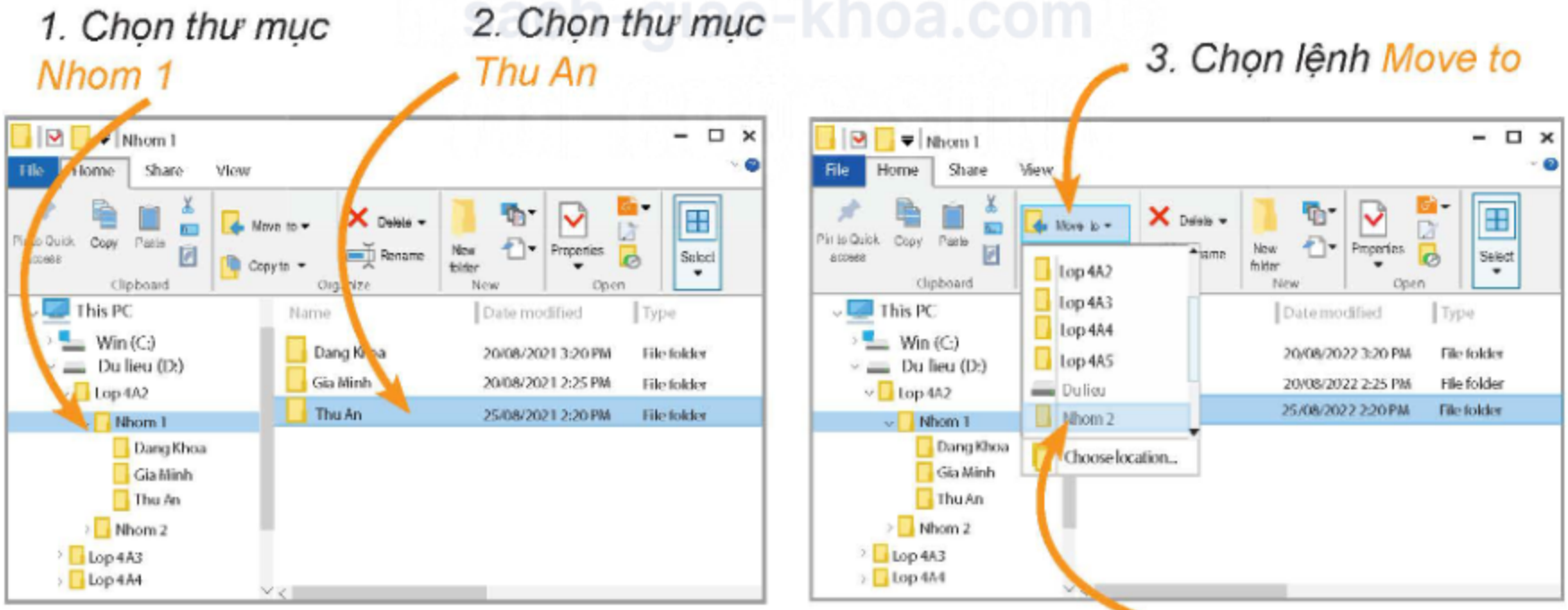
NHIỆM VỤ 2 Em hãy thực hiện các yêu cầu sau:

a) Di chuyển thư mục Thu An từ Nhom 1 sang Nhom 2.

b) Đổi tên tệp Gioi thieu thành Gioi thieu nhom.

Hướng dẫn:

a) Để di chuyển thư mục Thu An từ Nhom 1 sang Nhom 2, em thực hiện thao tác như sau:

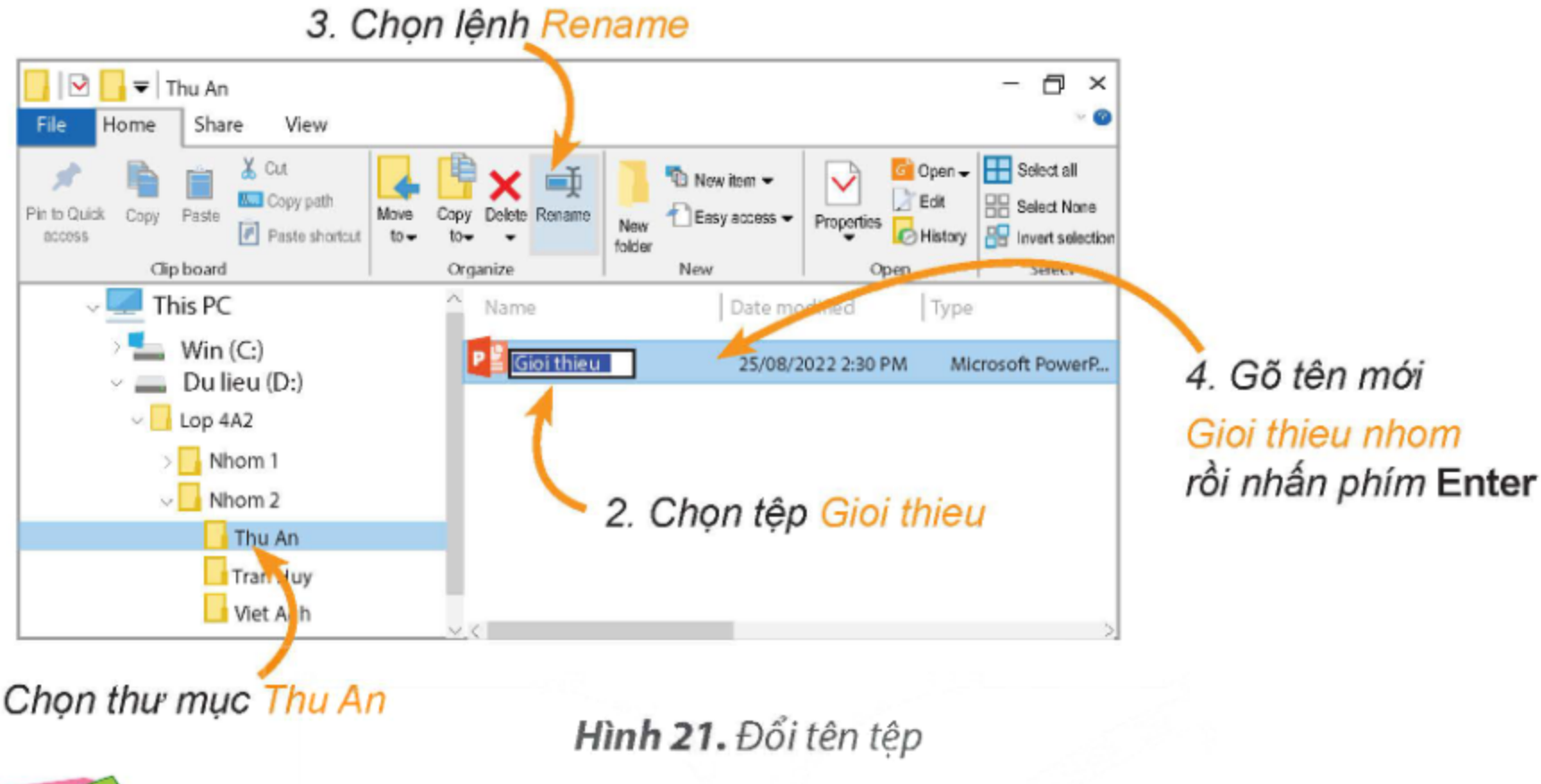


Hình 20. Di chuyển thư mục

Lưu ý: Nếu em không thấy thư mục Nhom 2 trong danh sách hiện ra sau khi chọn lệnh Move to thì em có thể chọn Choose location... rồi tiếp tục tìm đến thư mục Nhom 2 trong máy tính.

Khi di chuyển một thư mục thì các tệp và thư mục con của thư mục đó cũng di chuyển theo.

b) Đổi tên tệp được thực hiện tương tự như đổi tên thư mục đã học ở lớp 3. Em thực hiện các thao tác như sau:



Hình 21. *Đổi tên tệp*

LUYỆN TẬP

1. Khi em muốn tệp và thư mục tồn tại cả ở thư mục cũ và thư mục mới em sử dụng một thao tác nào?

A. Sao chép. B. Di chuyển. C. Xoá. D. Đổi tên.

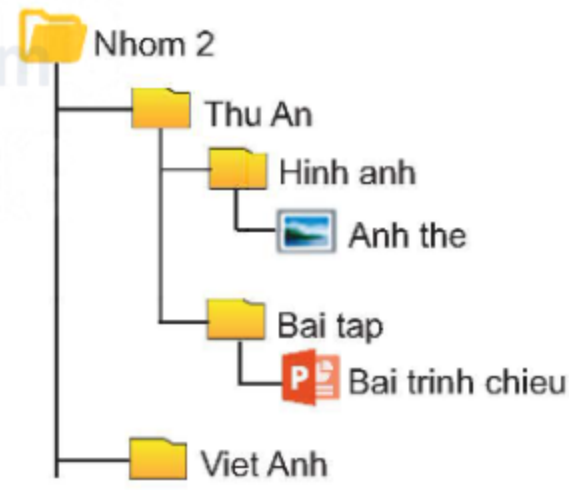
2. Em hãy thực hành các nhiệm vụ sau:

a) Tạo thư mục con trong thư mục mang tên em theo gợi ý ở Hình 22.

b) Sao chép một tệp hình ảnh trên máy tính vào thư mục Hinh anh, sao chép một tệp trình chiếu vào thư mục Bai tap và đổi tên tệp thành Hoten_lop_bai 1.

c) Di chuyển thư mục Bai tap sang thư mục Nhom 2 và đổi tên thành Bai tap nhom.

d) Sao chép thư mục Hinh anh vào Nhom 2 và xoá thư mục Hinh anh trong thư mục của em.



Hình 22. *Cây thư mục gợi ý*

VẬN DỤNG

Em có một thư mục chứa các tệp ảnh và video về buổi tham quan của lớp, em muốn chia sẻ cho các bạn. Em sẽ làm cách nào để thư mục đó vừa có trên máy tính của em, vừa có trên máy tính của các bạn?

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

BÀI 6

SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHI ĐƯỢC PHÉP

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được một vài ví dụ cụ thể về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí.
- Biết rằng chỉ được sử dụng phần mềm khi được phép.

KHỞI ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG 1 Phần mềm miễn phí

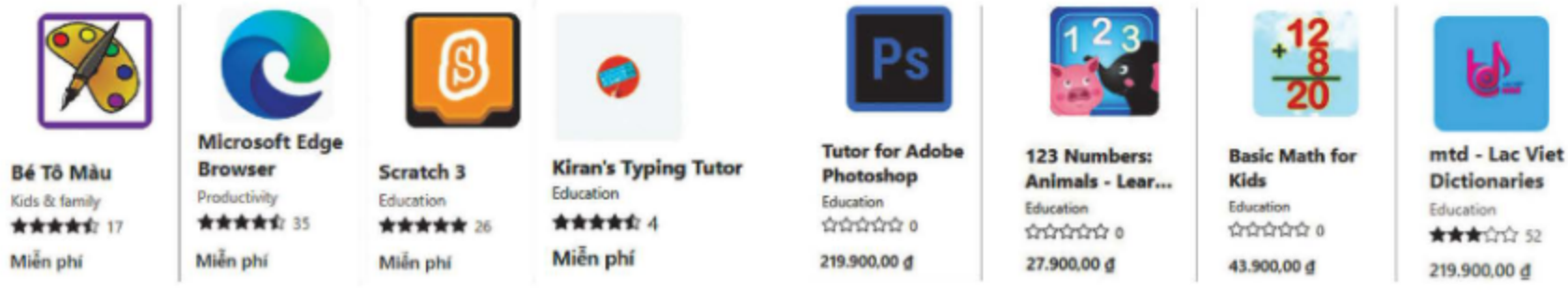
Ở lớp 3 em đã được làm quen với nhiều phần mềm như phần mềm trình chiếu, phần mềm luyện tập chuột, phần mềm luyện tập gõ phím, phần mềm tìm hiểu thế giới tự nhiên,... Trong số các phần mềm đó, phần mềm nào miễn phí, phần mềm nào không miễn phí?

1. PHẦN MỀM MIỄN PHÍ VÀ PHẦN MỀM KHÔNG MIỄN PHÍ

sach-giao-khoa.com

Các phần mềm được cá nhân hoặc tổ chức sản xuất ra để đáp ứng các nhu cầu làm việc, học tập hay giải trí của con người. Có phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí sử dụng.

Phần mềm	Tác giả	Chức năng	Quyền sử dụng
PowerPoint	Công ty Microsoft	Tạo bài trình chiếu	Không miễn phí
Kiran's Typing Tutor	Kĩ sư lập trình Kiran người Ấn Độ	Luyện tập gõ bàn phím	Miễn phí



Phần mềm miễn phí *Phần mềm không miễn phí*

Hình 23. *Một số phần mềm trên Internet*

Có những phần mềm được miễn phí sử dụng. Có những phần mềm không được miễn phí sử dụng.

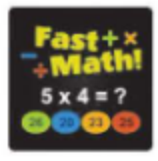
1. Những phần mềm nào sau đây là miễn phí?

A.



Unikey - Bàn phím tiếng Việt
Productivity
★★★★½ 30
Miễn phí

B.



Fast Math for Kids
Education
☆☆☆☆☆ 0
43.900,00 ₫

C.



TUX PAINT
Education
☆☆☆☆☆ 0
53.900,00 ₫

D.



Kids Games Learning Science
Education
★★★★★ 1
Miễn phí

2. Em hãy lấy ví dụ về phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí có trong máy tính của em.

2. SỬ DỤNG PHẦN MỀM CÓ BẢN QUYỀN

HOẠT ĐỘNG 2 **Không sử dụng trái phép phần mềm có bản quyền**

Theo dõi đoạn hội thoại dưới đây của các bạn An, Minh, Khoa và trả lời câu hỏi.

Khoa: Mấy hôm nay, phần mềm trình chiếu của tớ luôn thông báo "Product Activation Failed" và trở nên khó sử dụng. Tại sao vậy nhỉ?

An: Đó là phần mềm có bản quyền nhưng phần mềm trên máy của bạn đã hết hạn. Cần phải trả phí cho nhà sản xuất để phần mềm được tiếp tục sử dụng bình thường.

Minh: Tớ biết có người tìm được cách để vẫn sử dụng được phần mềm đó mà không phải trả tiền đấy!

An: Đó là việc làm vừa vi phạm pháp luật, vừa ảnh hưởng đến quyền lợi của người làm ra phần mềm.

Khoa: Tớ không lựa chọn cách làm đó vì nó còn gây ra mất an toàn đối với máy tính của mình nữa!

Câu hỏi: Em hãy kể những ví dụ cụ thể, làm rõ tại sao không nên sử dụng trái phép phần mềm có bản quyền.

Mỗi phần mềm là sản phẩm trí tuệ và cũng là tài sản của tác giả. Tác giả của phần mềm có thể là cá nhân hoặc tổ chức. Tác giả có quyền cho phép hoặc không cho phép người khác sử dụng phần mềm. Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng còn được gọi là phần mềm có bản quyền. Em chỉ được sử dụng phần mềm khi đã được tác giả cho phép.

Ví dụ, phần mềm PowerPoint trên máy tính cô giáo đã mua quyền sử dụng là có bản quyền. Phần mềm luyện gõ phím Kiran's Typing Tutor là có bản quyền vì tác giả cho phép sử dụng miễn phí.

Chúng ta chỉ sử dụng phần mềm có bản quyền vì các lí do sau:



Chỉ được sử dụng phần mềm có bản quyền.

Dùng phần mềm có bản quyền tránh được những rủi ro nào sau đây?

A. Máy tính bị nhiễm virus.
B. Bị đánh cắp thông tin.
C. Vi phạm pháp luật.
D. Bị mất điện.

sach-giao-khoa.com

LUYỆN TẬP

1. Trong máy tính của An có các phần mềm: Word, Unikey, Kiran's Typing Tutor và Kids Games Learning Science. Theo em, trong số phần mềm đó, phần mềm nào là không miễn phí?

2. Chúng ta nên sử dụng phần mềm có bản quyền vì những lí do nào sau đây?

A. Được hỗ trợ nếu phần mềm bị trục trặc.
B. Bảo vệ người sản xuất phần mềm.
C. Giữ an toàn thông tin trong máy tính.
D. Được xem nhiều đoạn video quảng cáo.

VẬN DỤNG

Nếu biết anh Bình sử dụng phần mềm không có bản quyền thì em sẽ nói gì với anh Bình?

CHỦ ĐỀ 5. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 7

TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

Sau bài này em sẽ:

- Thực hiện được thành thạo việc khởi động và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.
- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản bằng tiếng Việt có chữ hoa, chữ thường và có ảnh.
- Lưu được tệp vào đúng thư mục theo yêu cầu.

KHỞI ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG **Gõ chữ tiếng Việt**

Ở lớp 3 em đã tạo được bài trình chiếu đơn giản và gõ được một vài dòng văn bản đơn giản. Em hãy quan sát nội dung trên hai trang chiếu sau, theo em nội dung nào rõ nghĩa hơn? Tại sao?

Canh dep que huong

a)

Cảnh đẹp quê hương

b)

Hình 24. *Nội dung trên hai trang chiếu*

1. GÕ CHỮ TIẾNG VIỆT

Để gõ được tiếng Việt trên máy tính, cần có phần mềm hỗ trợ như Unikey, Vietkey, EVkey,...

Có hai kiểu gõ tiếng Việt phổ biến là Telex và VNI. Bảng 1 và bảng 2 sau đây hướng dẫn em gõ chữ và dấu tiếng Việt theo kiểu Telex.



Unikey *Vietkey* *EVkey*

Hình 25. *Một số phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt*

Bảng 1. *Gõ chữ tiếng Việt kiểu Telex*

Để có chữ	â	ô	ê	đ	ă	ơ	ư
Em gõ	aa	oo	ee	dd	aw	ow	uw

Ví dụ: Để có từ đi chơi, em gõ ddi chowi.

Bảng 2. *Gõ dấu thanh trong tiếng Việt kiểu Telex*

Để được dấu	Sắc	Huyền	Hỏi	Ngã	Nặng
Em gõ	s	f	r	x	j

Khi gõ dấu thanh tiếng Việt, em có thể gõ phím dấu thanh ở cuối từ. Ví dụ: Để có câu Uống nước nhớ nguồn, em gõ Uoongs nuwowcs nhows nguoonf.

Để gõ chữ hoa, em nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím chữ.

Lưu ý: Em có thể gõ chữ tiếng Việt theo kiểu VNI như sau:

Bảng 3. *Gõ chữ và dấu thanh trong tiếng Việt kiểu VNI*

Để có chữ	â	ô	ê	đ	ă	ơ	ư
Em gõ	a6	o6	e6	d9	a8	o7	u7
Để được dấu	**Sắc**	**Huyền**	**Hỏi**	**Ngã**	**Nặng**		
Em gõ	1	2	3	4	5		

- **Để gõ được văn bản tiếng Việt cần có phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt.**
- **Có hai kiểu gõ tiếng Việt phổ biến là TELEX và VNI.**

1. Những phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Để gõ được tiếng Việt, máy tính cần phải được cài đặt phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt.

B. Để gõ chữ hoa, em nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím chữ.

C. Có thể gõ phím dấu tiếng Việt theo kiểu Telex ở vị trí bất kì của từ.

2. Để có từ quê hương, em sẽ gõ như thế nào theo kiểu Telex?

A. quee huong B. quee huwowng C. que huwowng

2. THỰC HÀNH TẠO VĂN BẢN TRÊN TRANG CHIẾU

NHIỆM VỤ Em hãy thực hiện các yêu cầu sau:

a) Tạo bài trình chiếu có chủ đề giới thiệu về cảnh đẹp ở địa phương em với gợi ý sau:

Trang 1: Tiêu đề, họ tên, lớp.	*Trang 2:* Liệt kê danh sách một số địa danh.
Trang 3: Một hình ảnh về phong cảnh quê hương, có chú thích cho hình ảnh.	*Trang 4:* Lời mời đến thăm.

b) Lưu tệp trình chiếu vào thư mục của em đã tạo ở Bài 5 và thoát khỏi phần mềm.

Hướng dẫn: *(Hướng dẫn sau đây sử dụng phần mềm Microsoft PowerPoint 2010 để minh hoạ).*

a) Để tạo bài trình chiếu em làm như sau:

Bước 1: Khởi động phần mềm trình chiếu.

Bước 2: Tạo bốn trang chiếu, gõ nội dung và chèn thêm ảnh.



Trang 1 *Trang 2*

Trang 3 *Trang 4*

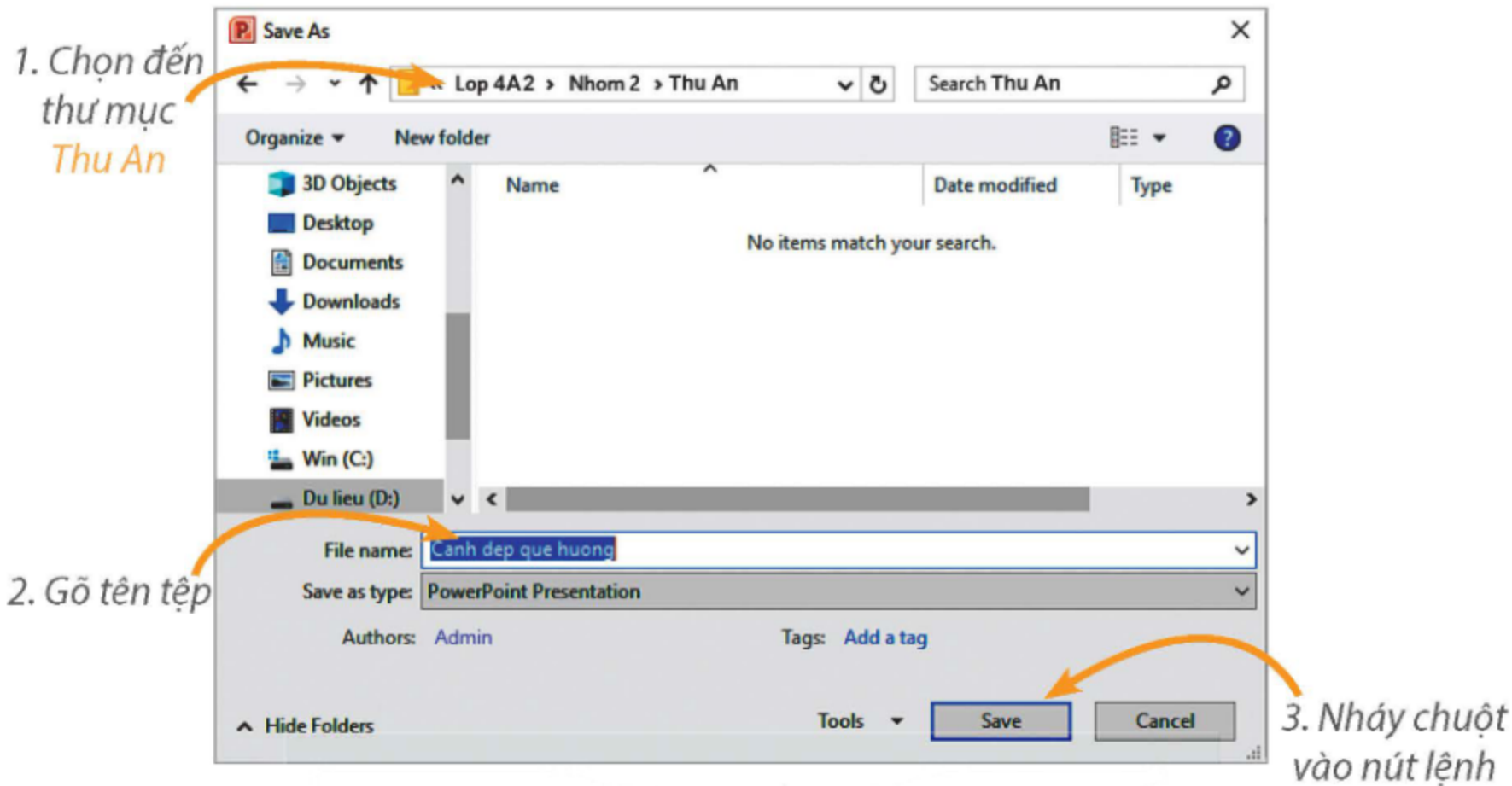
Hình 26. *Các trang chiếu minh hoạ*

Lưu ý: Nháy chuột vào biểu tượng của phần mềm Unikey ở góc dưới bên phải màn hình nền để chuyển đổi giữa chế độ gõ tiếng Anh (E) và chế độ gõ tiếng Việt (V).

b) Lưu tệp trình chiếu vào thư mục và thoát khỏi phần mềm.

Bước 1: Lưu tệp trình chiếu vào thư mục của em. Sau đây minh hoạ cách bạn An lưu tệp Canh dep que huong vào thư mục Thu An.

Chọn lệnh **Save** trong bảng chọn **File**. Cửa sổ **Save As** hiện ra tương tự như sau:



Hình 27. *Cửa sổ Save As*

Bước 2: Nháy chuột vào nút ⊠ để thoát khỏi phần mềm.

LUYỆN TẬP

1. Để có từ khiêm tốn, em sẽ gõ như thế nào theo kiểu Telex?

A. khieem toons B. khiem toonr C. khieem toonr D. khieem toonf

2. Em hãy tạo bốn trang chiếu với chủ đề giới thiệu trường em theo gợi ý sau:

Trang 1	Trang 2	Trang 3	Trang 4
Tên trường Địa chỉ	Ảnh trường	Hoạt động văn nghệ	Tình cảm của em với trường

Lưu tệp với tên Truong em vào thư mục của em đã tạo từ Bài 5.

VẬN DỤNG

Em hãy tạo bài trình chiếu gồm 4 trang để giới thiệu về môn thể thao mà em yêu thích theo gợi ý sau:

Trang 1	Trang 2	Trang 3	Trang 4
Tên môn thể thao	Hình ảnh minh hoạ của môn thể thao	Cách chơi	Lợi ích khi chơi môn thể thao

Lưu tệp với tên The thao vào thư mục của em đã tạo từ Bài 5.

BÀI 8

ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN TRANG CHIẾU

Sau bài này em sẽ:

- Định dạng được kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.
- Tạo được tệp trình chiếu có sử dụng công cụ gạch đầu dòng.

KHỞI ĐỘNG

HOẠT ĐỘNG **So sánh hai trang chiếu**

An và Khoa tạo trang đầu tiên của bài trình chiếu "Cảnh đẹp quê hương". Em hãy quan sát và cho biết hai trang chiếu sau có gì khác nhau. Em thích trang chiếu nào hơn? Tại sao?



a) *b)*

Hình 28. *Cách trình bày hai trang chiếu*

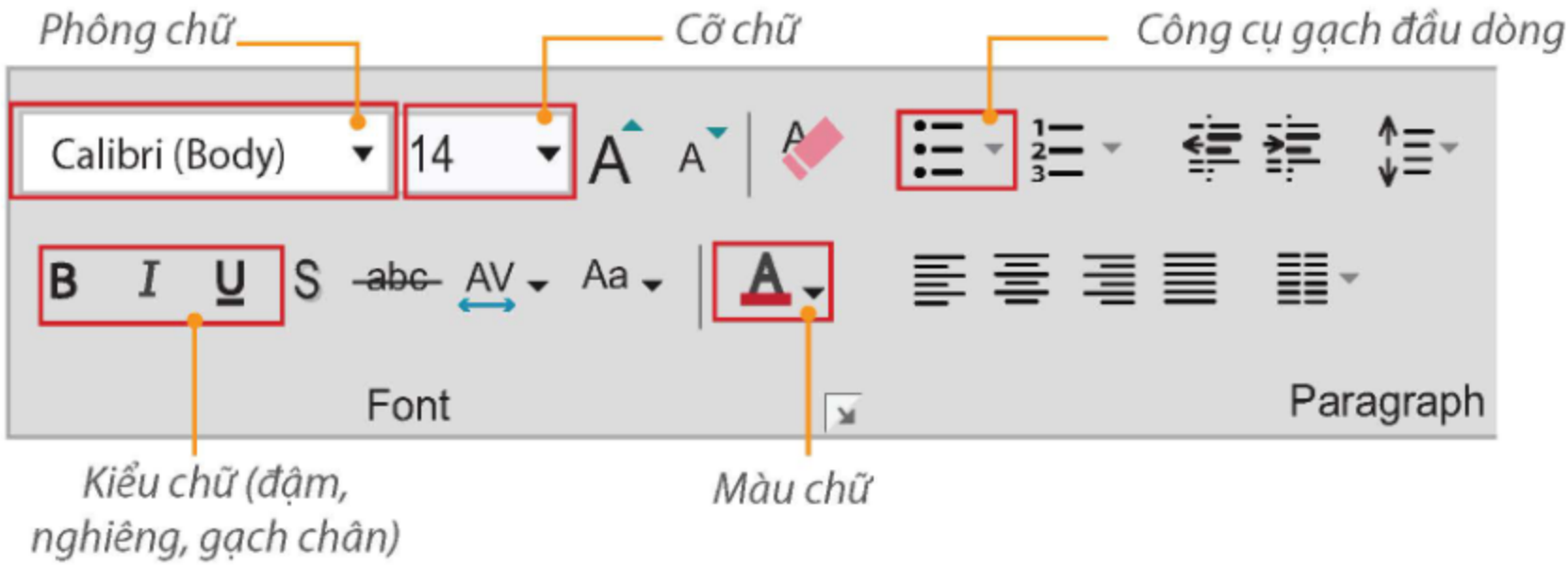
1. ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN TRANG CHIẾU

Để trang chiếu dễ đọc, dễ nhớ và đẹp hơn, em có thể thay đổi phông chữ, kiểu chữ, màu chữ và cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu.

Để định dạng phông chữ, kiểu chữ, màu chữ, cỡ chữ cho văn bản trên trang chiếu, em sử dụng các nút lệnh trong nhóm lệnh **Font** của dải lệnh **Home**.

Để định dạng dấu đầu dòng, em sử dụng nút lệnh **Bullets** trong nhóm lệnh **Paragraph** của dải lệnh **Home**.

Trước khi định dạng em cần chọn phần văn bản, sau đó chọn nút lệnh định dạng văn bản.



Hình 29. *Các nút lệnh định dạng văn bản*

Ví dụ về định dạng văn bản:

Văn bản trước định dạng	Chọn nút lệnh	Kết quả
Cảnh đẹp quê hương	B	**Cảnh đẹp quê hương**
	24	Cảnh đẹp quê hương
	Amazone	*Cảnh đẹp quê hương*
	A	Cảnh đẹp quê hương
Một số cảnh đẹp ở Huế Sông Hương Đồi Vọng Cảnh Núi Ngự Bình Cầu Trường Tiền Điện Hòn Chén		Một số cảnh đẹp ở Huế • Sông Hương • Đồi Vọng Cảnh • Núi Ngự Bình • Cầu Trường Tiền • Điện Hòn Chén

Em có thể thay đổi phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ , màu chữ và định dạng dấu đầu dòng cho phần văn bản đã chọn để trình bày bài trình chiếu rõ ràng và đẹp hơn.

Em hãy ghép mỗi mục ở cột *Nút lệnh* với một mục thích hợp ở cột *Chức năng định dạng*.

Nút lệnh	Chức năng định dạng
1) B	a) Kiểu chữ nghiêng
2) I	b) Màu chữ
3) U	c) Kiểu chữ đậm
4) 14	d) Kiểu chữ gạch chân
5) A	e) Gạch đầu dòng
6)	f) Cỡ chữ

sach-giao-khoa.com

2. THỰC HÀNH ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN TRANG CHIẾU

NHIỆM VỤ Em hãy mở tệp Canh dep que huong đã lưu ở Bài 7 và thực hiện các yêu cầu sau:

a) Định dạng phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ và màu chữ cho văn bản trên trang chiếu theo mẫu sau:



Hình 30. *Các trang chiếu mẫu*

b) Chọn mẫu gạch đầu dòng cho từng địa danh ở trang 2.

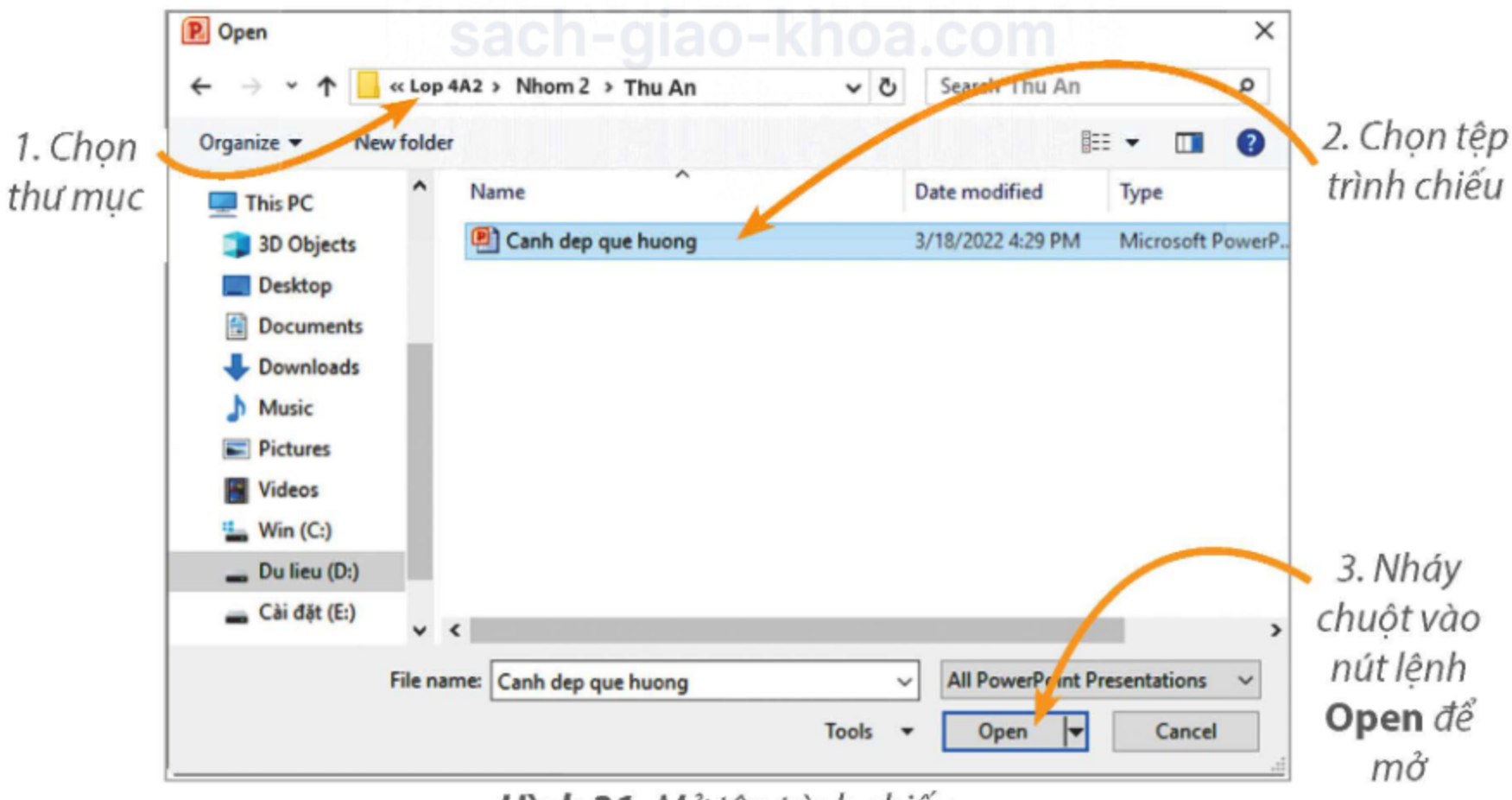
c) Lưu tệp trình chiếu vào thư mục tên của em và thoát khỏi phần mềm.

Hướng dẫn:

Bước 1: Khởi động phần mềm trình chiếu.

Bước 2: Mở tệp trình chiếu Canh dep que huong đã lưu ở Bài 7.

Chọn lệnh **Open** trong bảng chọn **File**. Cửa sổ **Open** hiện ra tương tự như sau:



Hình 31. *Mở tệp trình chiếu*

sach-giao-khoa.com

a) Để định dạng phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ và màu chữ cho văn bản trên trang chiếu em thực hiện các bước sau:

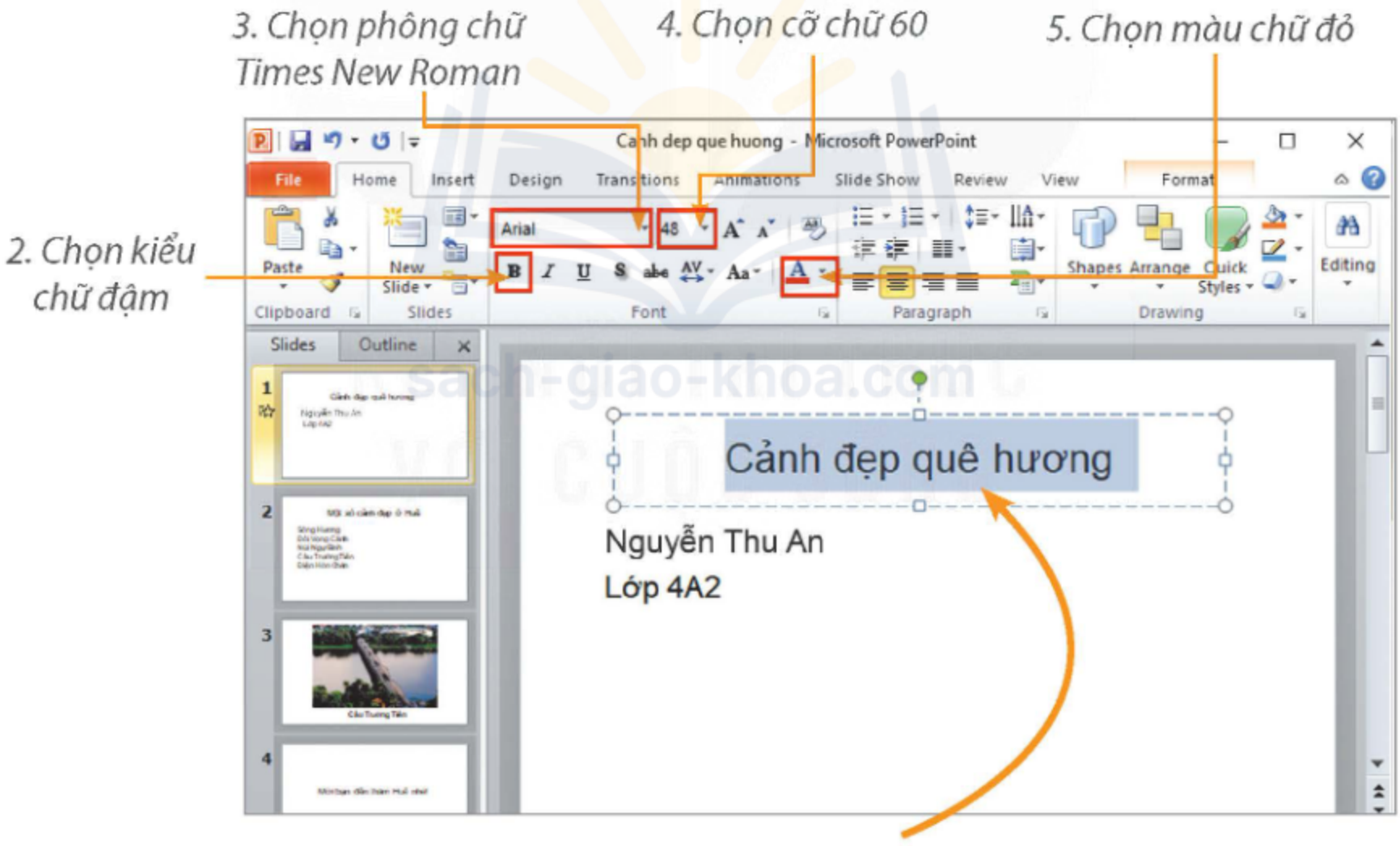
Bước 1: Chọn phần văn bản cần định dạng



Hình 32. *Thao tác chọn phần văn bản*

Bước 2: Định dạng văn bản: Nháy chuột vào nút lệnh hoặc nút mũi tên bên phải nút lệnh rồi chọn định dạng thích hợp.

Chẳng hạn, định dạng cụm từ Cảnh đẹp quê hương ở trang 1 có thể thực hiện các thao tác như sau:

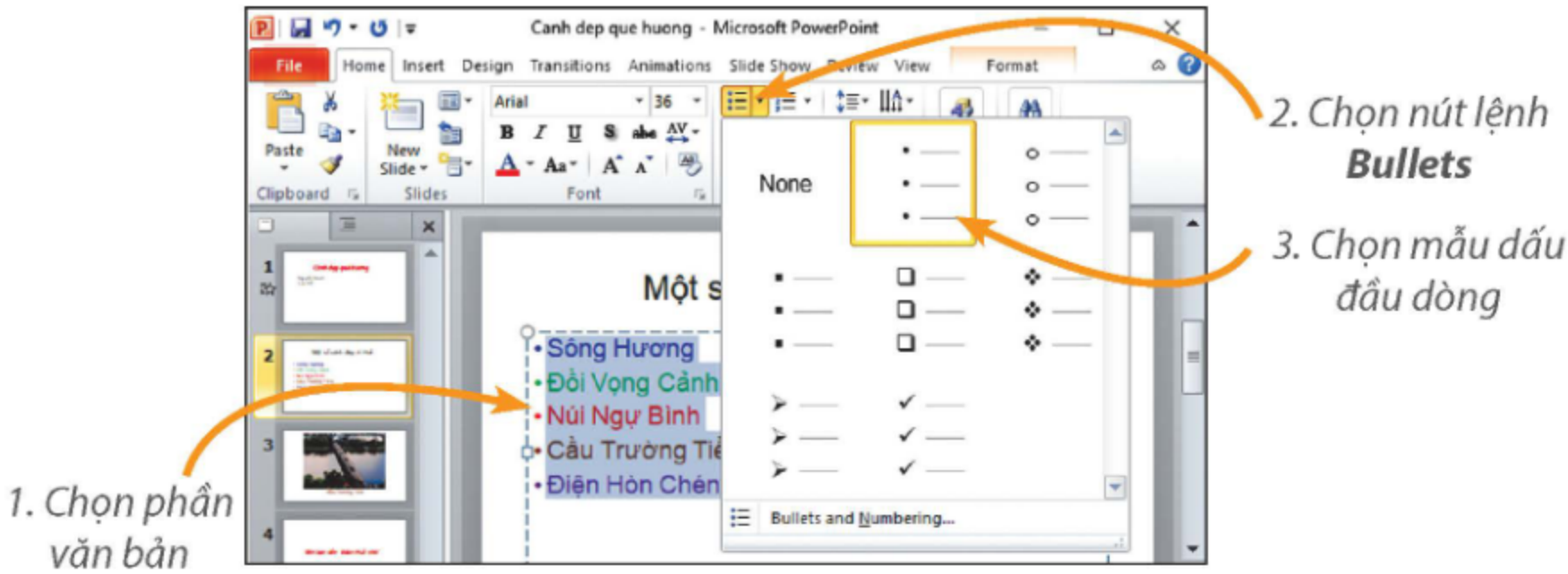


Hình 33. *Định dạng phông chữ, cỡ chữ, màu chữ*

Thực hiện tương tự với phần văn bản khác trên các trang chiếu còn lại.

Lưu ý: Định dạng hoặc bỏ định dạng kiểu chữ đậm, nghiêng, gạch chân bằng cách nháy chuột vào nút lệnh tương ứng **B**; *I*; U.

b) Để chọn mẫu dấu đầu dòng ta thực hiện các thao tác sau:



Hình 34. *Định dạng dấu đầu dòng*

Lưu ý: Sử dụng lệnh None để bỏ dấu đầu dòng đã chọn.

c) Lưu tệp trình chiếu và thoát khỏi phần mềm

Bước 1: Nháy chuột vào nút lệnh để lưu tệp.

Bước 2: Nháy chuột vào nút ⊠ để thoát khỏi phần mềm.



LUYỆN TẬP

1. Để cụm từ "Trường em" có kiểu chữ đậm và nghiêng, em sử dụng nút lệnh nào?

A. **B** và U̲ B. *I* và U̲ C. **B** và *I*

2. Em hãy mở tệp Truong em đã tạo ở phần luyện tập của Bài 7 và định dạng văn bản theo yêu cầu sau:

– Tên trường: Phông chữ Times New Roman, cỡ chữ 50, màu xanh.

– Địa chỉ: Phông chữ Times New Roman, cỡ chữ 30, màu đỏ.

– Chú thích cho ảnh trường: Phông chữ Times New Roman, cỡ chữ 30, màu cam.

– Hoạt động văn nghệ: Phông chữ Times New Roman, cỡ chữ 30, màu sắc tuỳ chọn, định dạng gạch đầu dòng.

– Tình cảm của em với trường: Phông chữ Times New Roman, cỡ chữ 30, màu xanh.



VẬN DỤNG

Mở tệp The thao trong thư mục tên em đã tạo ở phần Vận dụng Bài 7, sau đó định dạng lại phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ và thêm dấu đầu dòng theo ý muốn và lưu lại.

sach-giao-khoa.com

BÀI 9

HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG

Sau bài này em sẽ:

- Sử dụng được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản.

KHỞI ĐỘNG

Khi thầy cô giáo trình chiếu bài học, đôi khi em thấy các trang chiếu được xuất hiện một cách ấn tượng và hấp dẫn. Làm thế nào để được như vậy nhỉ? Em hãy cùng tìm hiểu qua bài học này nhé!

1. TẠO HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG

HOẠT ĐỘNG Hiệu ứng chuyển trang

Em hãy quan sát thầy cô trình chiếu và nhận xét về cách chuyển tiếp giữa các trang chiếu.



a) b)

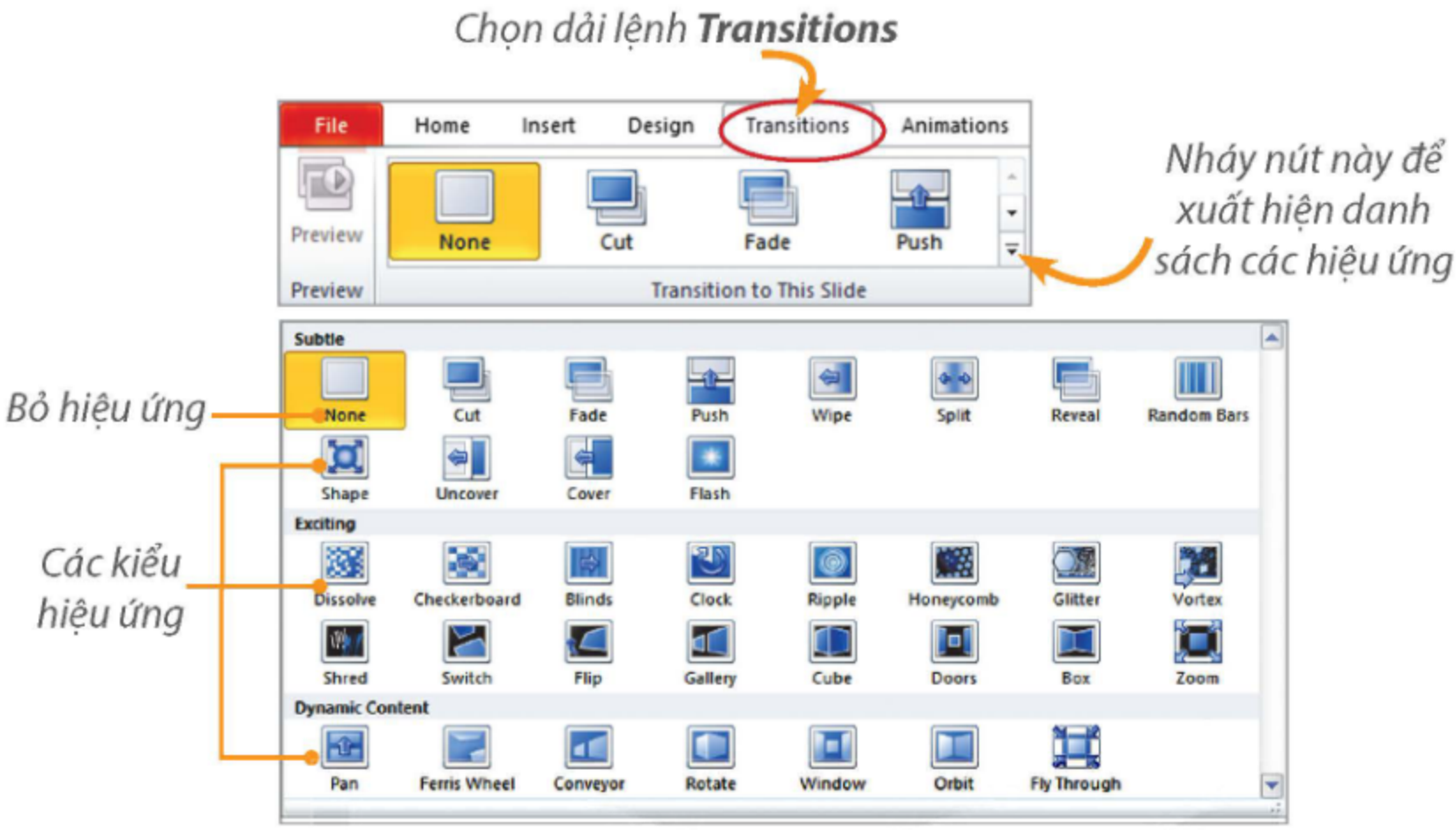
Hình 35. *Hiệu ứng chuyển trang*

Để trình chiếu ấn tượng và hấp dẫn hơn chúng ta có thể thêm hiệu ứng chuyển trang.

Hiệu ứng chuyển trang là cách thức trang chiếu xuất hiện khi trình chiếu. Các bước để tạo hiệu ứng chuyển trang:

Bước 1: Chọn trang chiếu muốn tạo hiệu ứng.

Bước 2: Chọn một hiệu ứng chuyển trang trên nhóm lệnh **Transition to This Slide** của dải lệnh **Transitions**.



Hình 36. *Các hiệu ứng chuyển trang*

Lưu ý: Hiệu ứng chuyển trang được đặt cho từng trang chiếu và mỗi trang chiếu chỉ sử dụng được một kiểu hiệu ứng duy nhất.

Em có thể thêm hiệu ứng chuyển trang để bài trình chiếu ấn tượng và hấp dẫn hơn.

Mỗi phát biểu dưới đây **đúng** hay **sai**?

a) Mỗi trang chiếu có thể có nhiều kiểu hiệu ứng chuyển trang.

b) Trong một bài trình chiếu có thể có nhiều hiệu ứng chuyển trang khác nhau.

c) Hiệu ứng chuyển trang giúp cho bài thuyết trình sinh động và hấp dẫn hơn.

2. THỰC HÀNH TẠO HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG

NHIỆM VỤ Hãy mở tệp Canh dep que huong đã lưu ở Bài 8 và thêm các hiệu ứng chuyển trang theo những yêu cầu sau và lưu lại tệp trình chiếu.

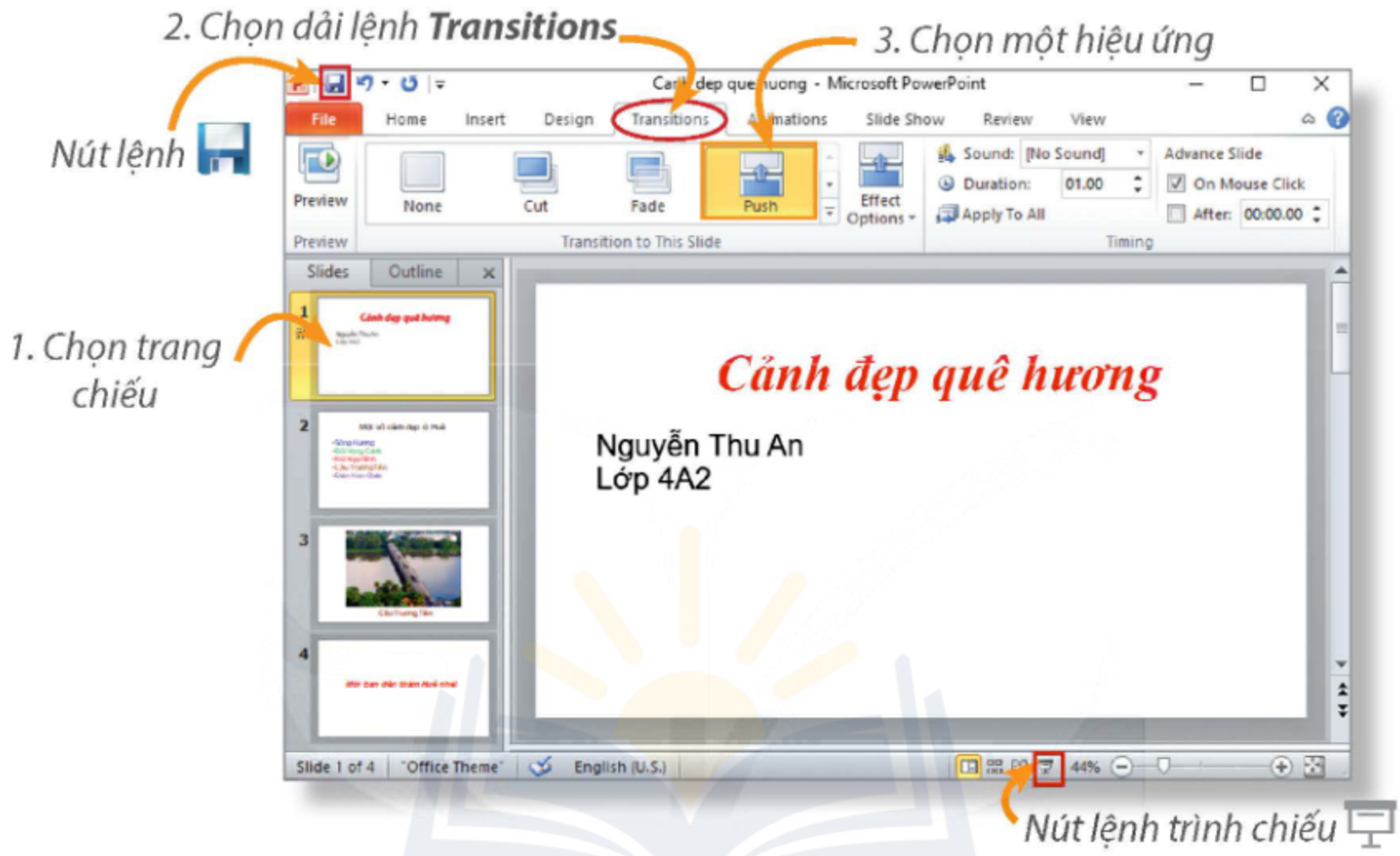
Trang 1: Dùng hiệu ứng chuyển trang Push.	*Trang 2:* Dùng hiệu ứng chuyển trang Flip.
Trang 3: Dùng hiệu ứng chuyển trang Shape.	*Trang 4:* Dùng hiệu ứng chuyển trang Box.

Hướng dẫn:

Bước 1: Khởi động phần mềm trình chiếu.

Bước 2: Chọn lệnh **Open** trong bảng chọn **File**. Cửa sổ **Open** hiện ra, chọn tệp Canh dep que huong trong thư mục tên của em.

Bước 3: Chọn hiệu ứng chuyển trang



Hình 37. *Chọn hiệu ứng chuyển trang*

Lưu ý: Một số hiệu ứng sẽ không xuất hiện sẵn trên dải lệnh **Transitions**, hãy nháy chuột vào nút để xuất hiện danh sách hiệu ứng và chọn hiệu ứng thích hợp.

Thực hiện tương tự để tạo hiệu ứng chuyển trang với các trang chiếu còn lại.

Bước 4: Nhấn phím **F5** (hoặc nháy chuột vào nút lệnh) để trình chiếu và xem các hiệu ứng chuyển trang.

Bước 5: Nháy chuột vào nút lệnh để lưu tệp.



LUYỆN TẬP

1. Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

A. Design B. Animations C. Home D. Transitions

2. Em hãy thực hành các nhiệm vụ sau:

a) Tạo bốn trang chiếu theo gợi ý sau đây để giới thiệu Hồ Hoàn Kiếm:



Trang 1 *Trang 2*

Trang 3 *Trang 4*

Hình 38. *Các trang chiếu gợi ý*

b) Tạo hiệu ứng cho các trang chiếu theo yêu cầu sau:

Trang 1: Dùng hiệu ứng chuyển trang Wipe.	*Trang 2:* Dùng hiệu ứng chuyển trang Rotate.
Trang 3: Dùng hiệu ứng chuyển trang Zoom.	*Trang 4:* Dùng hiệu ứng chuyển trang Pan.

c) Lưu tệp với tên Ho Hoan Kiem vào thư mục tên của em đã tạo ở Bài 5.



VẬN DỤNG

1. Mở lại tệp The thao em đã lưu ở phần Vận dụng Bài 8, rồi chọn hiệu ứng chuyển trang theo ý muốn và lưu lại tệp trình chiếu.

2. Em hãy tìm hiểu thêm về chức năng của nút lệnh 

khi tạo hiệu ứng chuyển trang.

BÀI 10

PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết được biểu tượng và khởi động được phần mềm soạn thảo văn bản.
- Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu.
- Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá.
- Lưu được văn bản vào thư mục theo yêu cầu.

KHỞI ĐỘNG

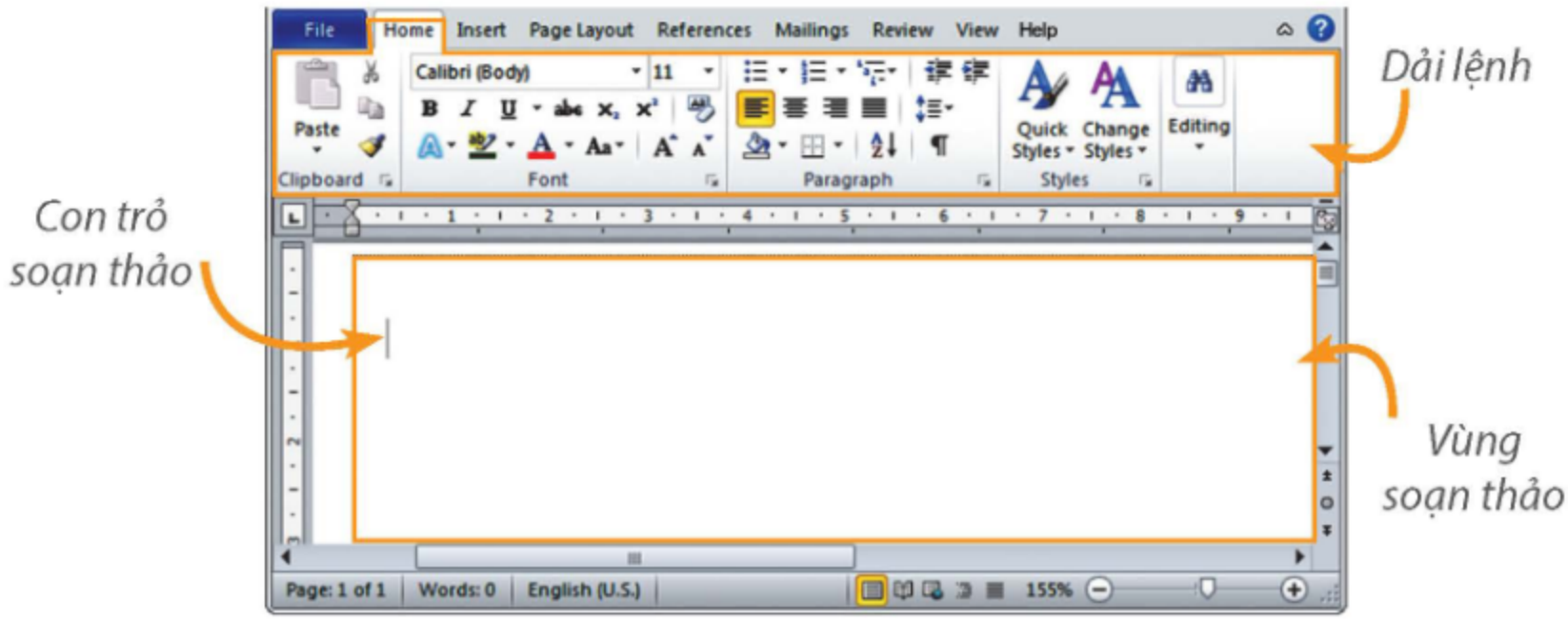
Trong những bài học trước, em đã soạn thảo văn bản tiếng Việt trong phần mềm trình chiếu. Văn bản của bài trình chiếu cần ngắn gọn, cô đọng,... để người nghe dễ nắm bắt thông tin. Khi em cần trình bày thông tin chi tiết hơn, chẳng hạn như làm một bài văn, viết một lá thư,... thì phần mềm trình chiếu không còn phù hợp. Vậy phần mềm nào là phù hợp? Bài học này sẽ giúp em trả lời câu hỏi đó.

1. SOẠN THẢO VĂN BẢN

HOẠT ĐỘNG 1 **Sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản**

Em đã soạn thảo văn bản trên máy tính khi thực hiện công việc gì? Em đã dùng phần mềm nào để tạo ra văn bản?

Có nhiều phần mềm soạn thảo văn bản khác nhau, chúng đều có điểm chung là có thể gõ, chỉnh sửa, trình bày và lưu văn bản. Màn hình làm việc của phần mềm soạn thảo văn bản được minh hoạ như sau:



Hình 39. *Màn hình làm việc của một phần mềm soạn thảo văn bản*

Trong vùng soạn thảo, có con trỏ soạn thảo nhấp nháy. Khi em gõ phím, kí tự tương ứng sẽ xuất hiện tại vị trí con trỏ soạn thảo, con trỏ soạn thảo dịch về bên phải của kí tự.

Phần mềm soạn thảo văn bản giúp em gõ, chỉnh sửa, trình bày và lưu văn bản. Khi gõ phím, kí tự sẽ xuất hiện tại vị trí con trỏ soạn thảo.

Chọn những câu ghép đúng. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, em có thể:

A. Gõ và chỉnh sửa văn bản.
B. Trình bày văn bản.
C. Lưu văn bản.
D. Khám phá thế giới tự nhiên.

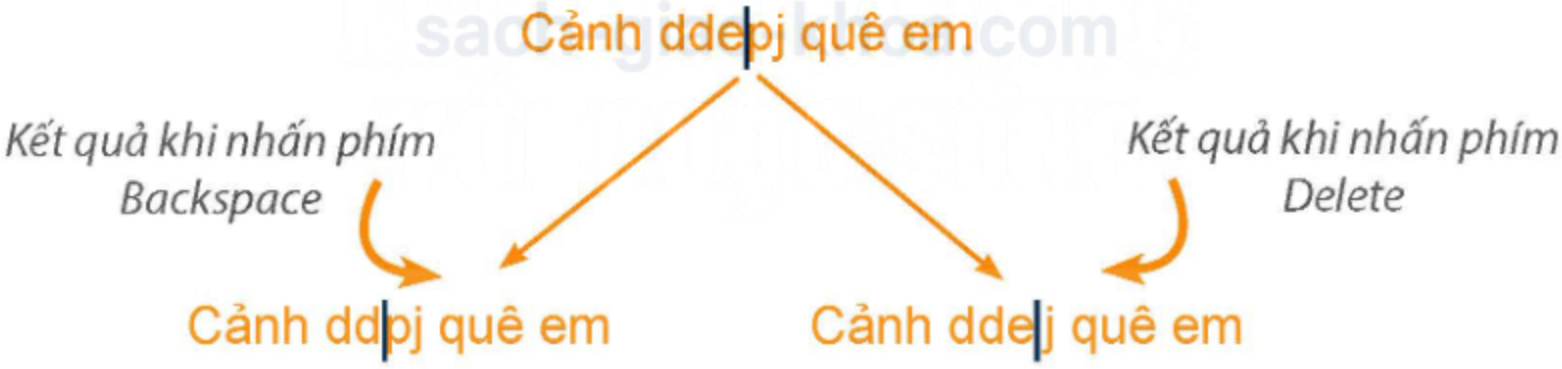
2. XOÁ VĂN BẢN

HOẠT ĐỘNG 2 **Chỉnh sửa văn bản sau khi gõ**

Sau khi gõ xong đoạn văn bản, em phát hiện ra một vài chỗ gõ sai, em sẽ làm gì để được văn bản đúng?

Khi soạn thảo văn bản, nếu em gõ chưa đúng, em có thể sửa lại.

Nhấn phím **Delete** để xoá kí tự ở bên phải con trỏ soạn thảo. Nhấn phím **Backspace** để xoá kí tự ở bên trái con trỏ soạn thảo.



Hình 40. *Xoá kí tự phía bên trái và bên phải con trỏ soạn thảo*

Để xoá một phần văn bản, trước tiên em cần chọn phần văn bản đó, sau đó nhấn phím **Delete** hoặc **Backspace**.



Hình 41. *Xoá phần văn bản được chọn*

Em có thể xoá từng kí tự hoặc một phần văn bản bằng cách sử dụng phím Delete hoặc phím Backspace.

Phát biểu nào sau đây không đúng về thao tác xoá văn bản?

A. Chọn phần văn bản rồi nhấn phím ↓ sẽ xoá phần văn bản được chọn.
B. Nhấn phím **Delete** sẽ xoá kí tự bên phải con trỏ soạn thảo.
C. Nhấn phím **Backspace** sẽ xoá kí tự bên trái con trỏ soạn thảo.
D. Chọn phần văn bản rồi nhấn phím **Delete** hoặc **Backspace** để xoá phần văn bản được chọn.

3. THỰC HÀNH MỘT SỐ THAO TÁC CƠ BẢN

NHIỆM VỤ 1 Khởi động phần mềm và soạn thảo đoạn văn bản tiếng Việt sau:

Từ xa nhìn lại, cây gạo sừng sững như một tháp đèn khổng lồ. Hàng ngàn bông hoa là hàng ngàn ngọn lửa hồng tươi. Hàng ngàn búp nõn là hàng ngàn ánh nến trong xanh.

Trích bài Cây gạo - Vũ Tú Nam - SGK Tiếng Việt 3 - Tập hai
(Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống)

sách-giáo-khoa.com

Hình 42. *Soạn thảo văn bản tiếng Việt*

Sau khi gõ xong hãy đọc lại đoạn văn bản và chỉnh sửa lại các chữ gõ sai.

Hướng dẫn: *(Hướng dẫn sau đây sử dụng phần mềm Microsoft Word 2010 để minh hoạ).*

Bước 1: Quan sát trên màn hình nền để nhận biết biểu tượng W của phần mềm soạn thảo văn bản Word.

Bước 2: Nháy đúp chuột vào biểu tượng trên để khởi động phần mềm. Quan sát màn hình để nhận biết các thành phần của màn hình làm việc như minh hoạ trong Hình 39.

Bước 3: Nháy chuột vào vùng soạn thảo để chắc chắn con trỏ soạn thảo đang nhấp nháy. Gõ đoạn văn bản vào vùng soạn thảo như minh hoạ trong Hình 42.

Lưu ý:

– Nhấn phím **Enter** khi muốn xuống dòng và chuyển sang đoạn văn bản mới.

– Nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím chữ khi muốn gõ chữ hoa.

– Với các phím có hai kí tự, muốn có kí tự trên của phím như (,), ?,... em nhấn giữ phím **Shift** khi gõ.

Bước 4: Xem lại đoạn văn bản đã gõ, nếu thấy có chữ gõ sai, em hãy di chuyển con trỏ soạn thảo đến vị trí đó để xoá kí tự và gõ lại cho đúng.

NHIỆM VỤ 2 Lưu tệp văn bản vào thư mục của em với tên phù hợp.

Hướng dẫn:

Bước 1: Chọn lệnh **Save** trong bảng chọn **File**, cửa sổ **Save As** hiện ra. Em thực hiện các thao tác lưu tệp tương tự như trong phần mềm trình chiếu.

Lưu ý: Máy tính mặc định lấy các chữ đầu tiên trong văn bản làm tên tệp. Em có thể gõ tên CayGao để lưu tệp.

Bước 2: Nháy vào nút ☒ ở góc trên bên phải màn hình làm việc của phần mềm Word để đóng và thoát khỏi phần mềm.



LUYỆN TẬP

1. Biểu tượng nào là biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản?

A.  B.  C.  D. 

2. Em hãy khởi động phần mềm soạn thảo văn bản và soạn thảo khổ thơ sau đây. Hãy lưu tệp với tên là Bai1 vào thư mục tên của em.

Trăng ơi… từ đâu đến?

(Theo Trần Đăng Khoa)

Trăng ơi… từ đâu đến?

Hay từ cánh rừng xa

Trăng hồng như quả chín

Lửng lơ lên trước nhà.



VẬN DỤNG

Em hãy sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để soạn thảo đoạn văn miêu tả một người, một loài cây hoặc con vật mà em yêu thích. Lưu văn bản vào thư mục của em với tên phù hợp.

BÀI 11

CHỈNH SỬA VĂN BẢN

Sau bài này em sẽ:

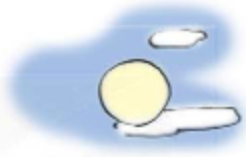
- Mở được tệp có sẵn, lưu được tệp với tên khác.
- Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác sao chép, di chuyển một phần văn bản.
- Đưa được hình ảnh vào văn bản.

KHỞI ĐỘNG

Khi sưu tầm thơ hay về cảnh đẹp quê hương, An rất thích bài thơ "Trăng ơi…từ đâu đến?" của nhà thơ Trần Đăng Khoa.

HOẠT ĐỘNG **So sánh khổ thơ**

Em hãy đọc và quan sát hai khổ thơ trong Hình 43. Câu thơ nào được lặp lại nhiều lần? Theo em, trong phần mềm soạn thảo văn bản, có cách nào để soạn thảo các phần văn bản giống nhau mà không phải gõ nhiều lần?



Trăng ơi... từ đâu đến?

Trăng ơi... từ đâu đến?
Hay từ cánh rừng xa
Trăng hồng như quả chín
Lửng lơ lên trước nhà.

Trăng ơi... từ đâu đến?
Hay biển xanh diệu kì
Trăng tròn như mắt cá
Chẳng bao giờ chớp mi.

(Theo Trần Đăng Khoa)

Hình 43. *Minh hoạ phần văn bản được lặp lại*

1. SAO CHÉP, DI CHUYỂN MỘT PHẦN VĂN BẢN

Khi soạn thảo văn bản trên máy tính có những phần văn bản lặp lại, em chỉ cần gõ một lần rồi sao chép để có những phần giống nhau mà không cần gõ lại.

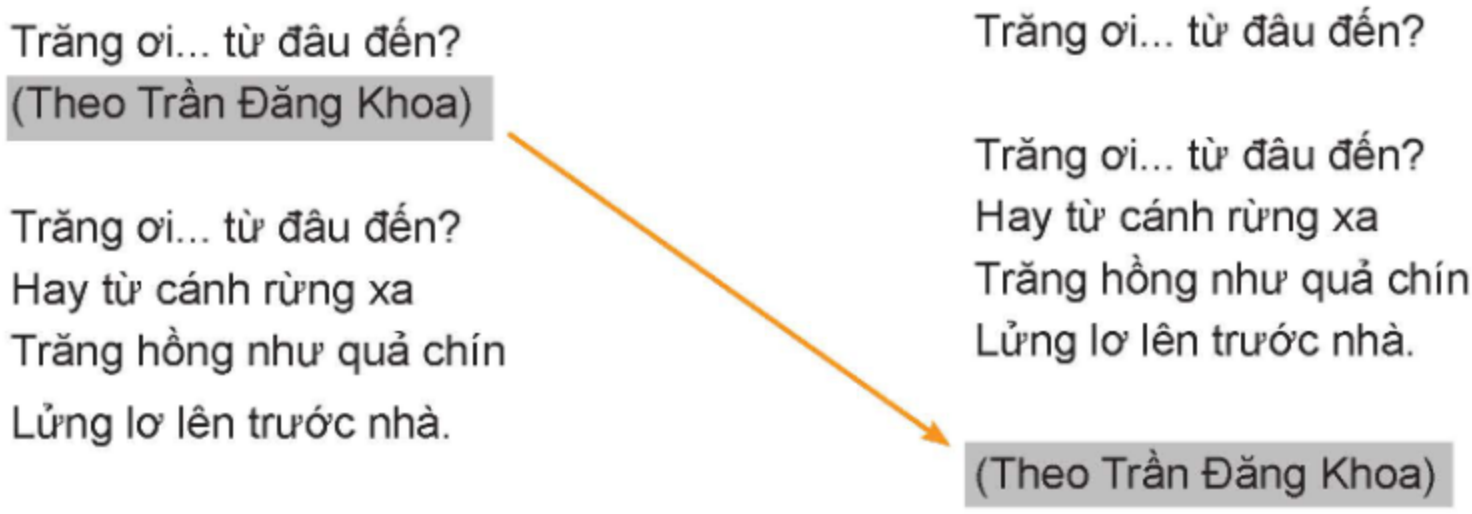
Ví dụ: Câu Trăng ơi... từ đâu đến? ở bài thơ trên được lặp lại nhiều lần, em có thể sử dụng thao tác sao chép để soạn thảo nhanh hơn.



Hình 44. *Sao chép phần văn bản*

Có những trường hợp phần văn bản để ở vị trí chưa hợp lí, em có thể di chuyển phần văn bản đó đến vị trí hợp lí mà không cần phải gõ lại.

Ví dụ, di chuyển phần văn bản (Theo Trần Đăng Khoa) đến vị trí cuối đoạn thơ.



Hình 45. *Di chuyển phần văn bản đến vị trí mới*

Trong Hình 43, hình ảnh ánh trăng đã được chèn vào văn bản để minh hoạ cho bài thơ "Trăng ơi... từ đâu đến?". Tương tự như tạo bài trình chiếu, em có thể chèn hình ảnh phù hợp để văn bản thêm sinh động và hấp dẫn. Các thao tác chèn hình ảnh trong phần mềm soạn thảo văn bản sẽ được hướng dẫn trong phần thực hành.

Em có thể sử dụng các thao tác sao chép, di chuyển một phần văn bản để soạn thảo nhanh và hợp lí. Em cũng có thể chèn thêm hình ảnh để văn bản sinh động và hấp dẫn hơn.

Hãy ghép mỗi thao tác ở cột A với một mô tả ở cột B cho phù hợp.

A	B
1) Sao chép	a) Minh hoạ cho nội dung văn bản thêm sinh động và hấp dẫn.
2) Di chuyển	b) Tạo thêm phần văn bản ở vị trí khác giống hệt phần đã chọn.
3) Chèn hình ảnh	c) Đưa phần văn bản từ vị trí cũ đến vị trí mới.

2. THỰC HÀNH

NHIỆM VỤ Em thực hiện các yêu cầu sau:

a) Mở tệp Bai1 trong thư mục tên của em đã tạo ở phần Luyện tập của Bài 10.

b) Sao chép văn bản, gõ thêm câu thơ, di chuyển văn bản để được kết quả như minh hoạ trong Hình 43.

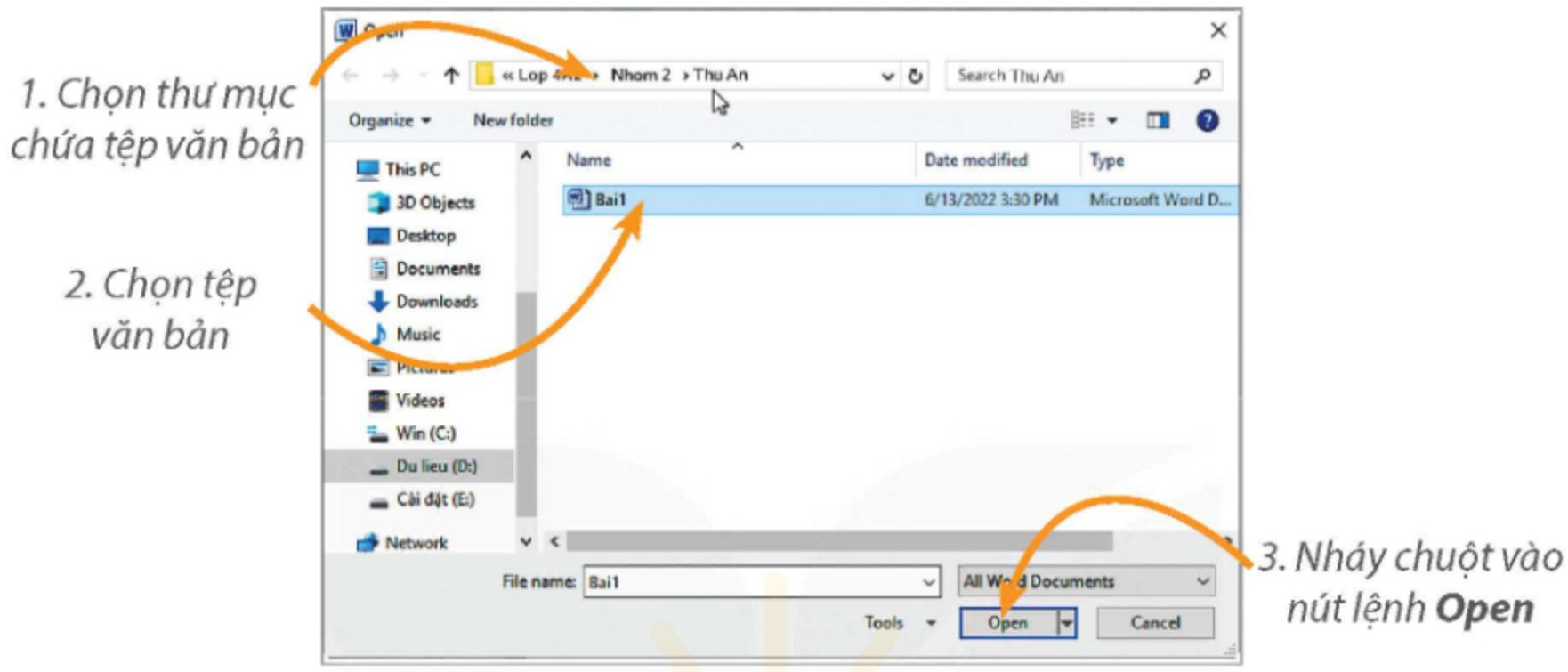
c) Chèn hình ảnh phù hợp vào văn bản. Lưu tệp với tên mới là Bai2.

Hướng dẫn:

a) Mở tệp Bai1

Bước 1: Khởi động phần mềm soạn thảo văn bản Word.

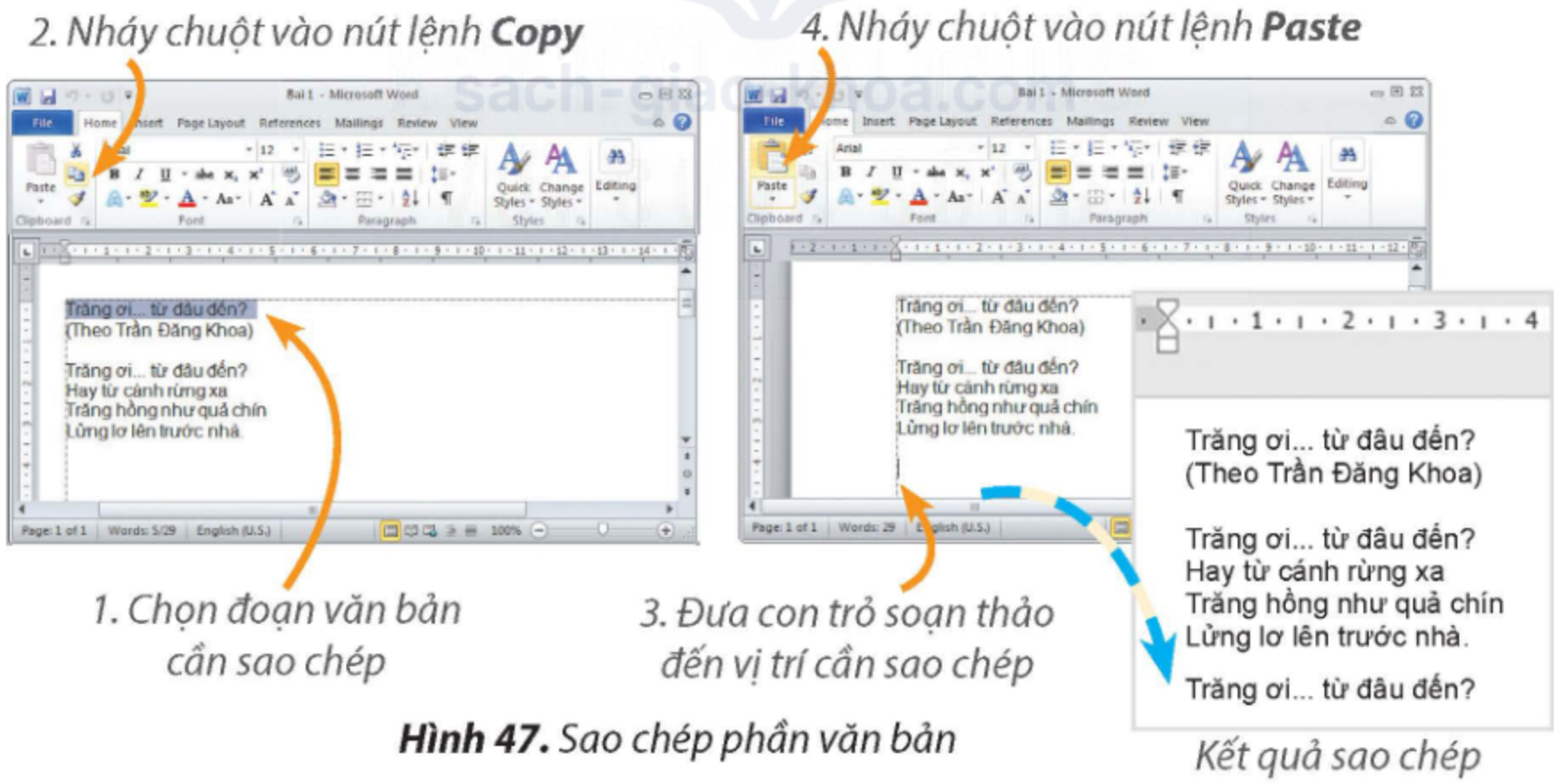
Bước 2: Chọn lệnh **Open** trong bảng chọn **File**. Cửa sổ **Open** mở ra. Thực hiện lần lượt các thao tác tương tự như sau để mở tệp Bai1:



Hình 46. *Mở tệp văn bản đã có trên máy tính*

b) Sao chép văn bản, gõ thêm câu thơ, di chuyển văn bản

Bước 1: Em hãy thực hiện các thao tác sau để sao chép câu Trăng ơi ...từ đâu đến? cho khổ thơ thứ hai của bài thơ.



Hình 47. *Sao chép phần văn bản*

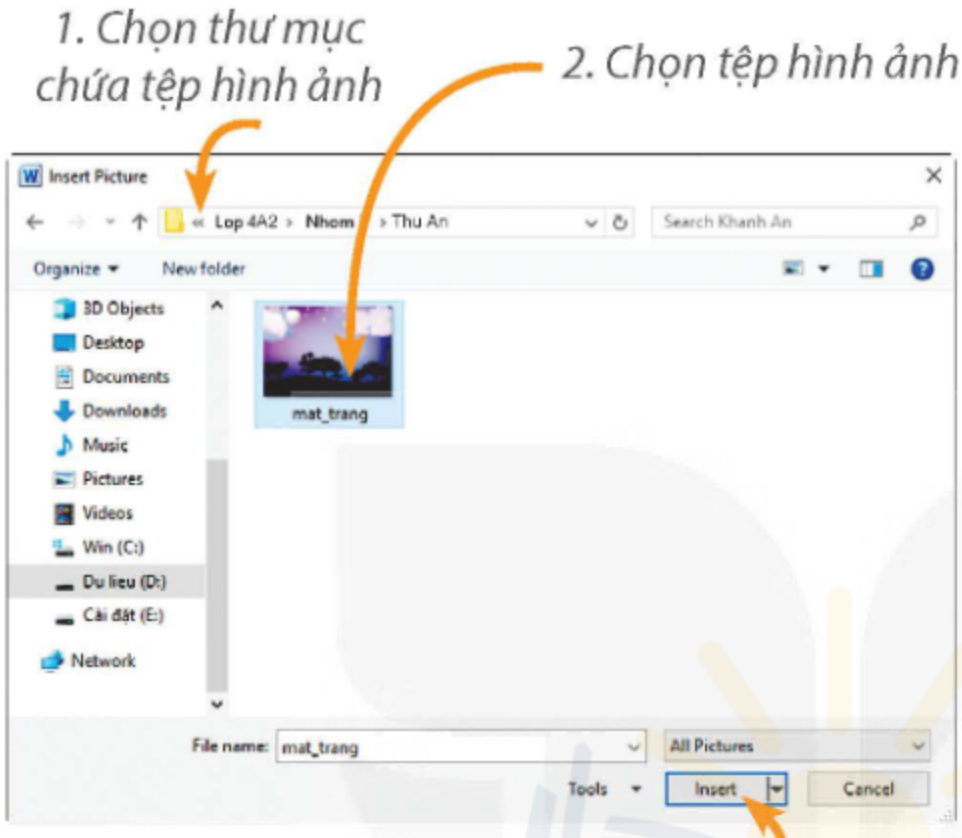
Bước 2: Gõ tiếp ba dòng cuối của khổ thơ thứ hai.

Bước 3: Di chuyển cụm từ (Theo Trần Đăng Khoa) xuống cuối khổ thơ thứ hai. Thực hiện tương tự như bước 1, nhưng thay nút lệnh **Copy** bằng nút lệnh **Cut** ở thao tác 2.

c) Chèn hình ảnh phù hợp vào văn bản và lưu tệp với tên mới là Bai2.

Bước 1: Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí cuối dòng (Theo Trần Đăng Khoa) và nhấn phím **Enter**.

Bước 2: Chọn nút lệnh **Pictures** trong dải lệnh **Insert**. Cửa sổ **Insert Picture** mở ra. Thực hiện thao tác sau để chèn ảnh minh hoạ.



Hình 48. *Chèn ảnh vào văn bản*

Trăng ơi... từ đâu đến?

Trăng ơi... từ đâu đến?
Hay từ cánh rừng xa
Trăng hồng như quả chín
Lửng lơ lên trước nhà.

Trăng ơi... từ đâu đến?
Hay biển xanh diệu kì
Trăng tròn như mắt cá
Chẳng bao giờ chớp mi.

(Theo Trần Đăng Khoa)

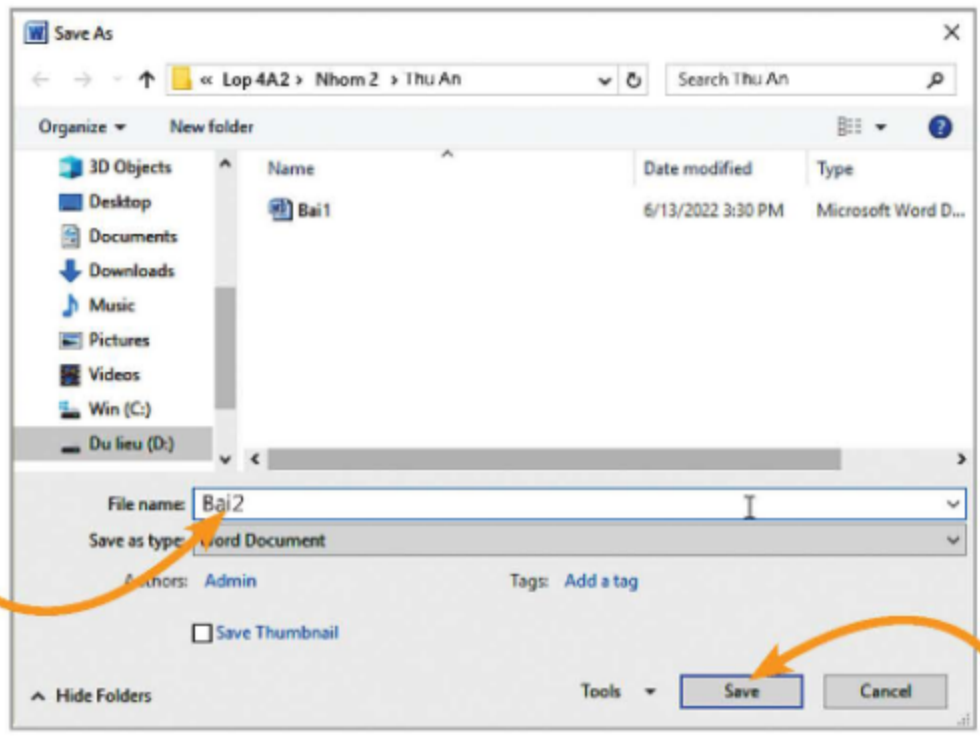


Hình 49. *Kết quả chèn hình ảnh*

Văn bản kết quả có thể tương tự như Hình 49.

Lưu ý: Để thay đổi kích thước hình ảnh em thực hiện tương tự như trong phần mềm trình chiếu.

Bước 3: Chọn lệnh **Save As** trong bảng chọn **File**. Cửa sổ **Save As** xuất hiện, em thực hiện các thao tác sau để lưu với tên mới là Bai2:



Hình 50. *Lưu tệp với tên mới*

LUYỆN TẬP

1. Em hãy ghép mỗi biểu tượng ở cột A với ý nghĩa của chúng ở cột B cho phù hợp.

A	B
1) 	a) Hình ảnh của con trỏ chuột khi bắt đầu thao tác chọn văn bản.
2) 	b) Lệnh sao chép phần văn bản được chọn.
3) 	c) Lệnh dán phần văn bản đã cắt hoặc sao chép.
4) 	d) Lệnh cắt phần văn bản được chọn.

2. Em hãy quan sát ba khổ thơ sau:

Ai trồng cây
Người đó có bóng mát
Trong vòm cây
Quên nắng xa đường dài.

Ai trồng cây
Người đó có hạnh phúc
Mong chờ cây
Mau lớn lên từng ngày.

Ai trồng cây...
Em trồng cây...
Em trồng cây...

(Theo Bế Kiến Quốc)

a) Những từ nào lặp lại nhiều lần? Em dùng cách nào để không phải gõ lại những từ này?

b) Hãy gõ những khổ thơ trên vào phần mềm soạn thảo văn bản.

c) Hãy chèn hình ảnh minh hoạ cho bài thơ.

d) Hãy lưu tệp văn bản với tên Bai3 vào thư mục tên của em.

3. Em hãy nêu sự khác nhau của hai thao tác sao chép và di chuyển đối với phần văn bản được chọn.

VẬN DỤNG

Em hãy mở lại tệp đã lưu ở phần Vận dụng Bài 10 và chèn thêm hình ảnh phù hợp vào văn bản. Lưu lại tệp văn bản với tên mới.

sach-giao-khoa.com

BÀI 12A

THỰC HÀNH SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được ví dụ minh hoạ việc sử dụng phần mềm máy tính hoặc video giúp biết thêm những thông tin sinh động về lịch sử, văn hoá.
- Kể lại được điều quan sát và biết thêm qua sử dụng công cụ đa phương tiện.



KHỞI ĐỘNG

An: Minh ơi! Bạn cho tớ mượn cuốn Truyện cổ tích Việt Nam.

Minh: Tớ có thể giới thiệu với bạn cả một kho khổng lồ những video truyện cổ tích.

An: Thế thì tốt biết bao vì video không chỉ có chữ mà còn có tiếng và hình ảnh chuyển động nữa.

Minh: Video hay những đoạn phim quảng cáo, bài trình chiếu,... trên máy tính sử dụng nhiều dạng thông tin được gọi là sản phẩm đa phương tiện.

An: Xem truyện dạng đa phương tiện thật là sinh động nhưng xem như thế nào nhỉ?

Minh: Tớ sẽ chỉ cho bạn cách xem video bằng cách sử dụng những ứng dụng trên máy tính. Xem xong, bạn nhớ kể lại cho tớ những điều mà bạn thấy thú vị nhé.

NHIỆM VỤ 1 Em nhận được một video do thầy cô giáo cung cấp về ngày tết Nguyên đán. Em hãy xem video để biết ý nghĩa của ngày Tết, đặc trưng của phong tục đón Tết của ba miền Bắc – Trung – Nam và kể lại những điều mà em mới biết qua video đó.

Hướng dẫn: *(Hướng dẫn sau đây sử dụng phần mềm Windows Media Player để minh hoạ).*

Bước 1: Trước khi xem video

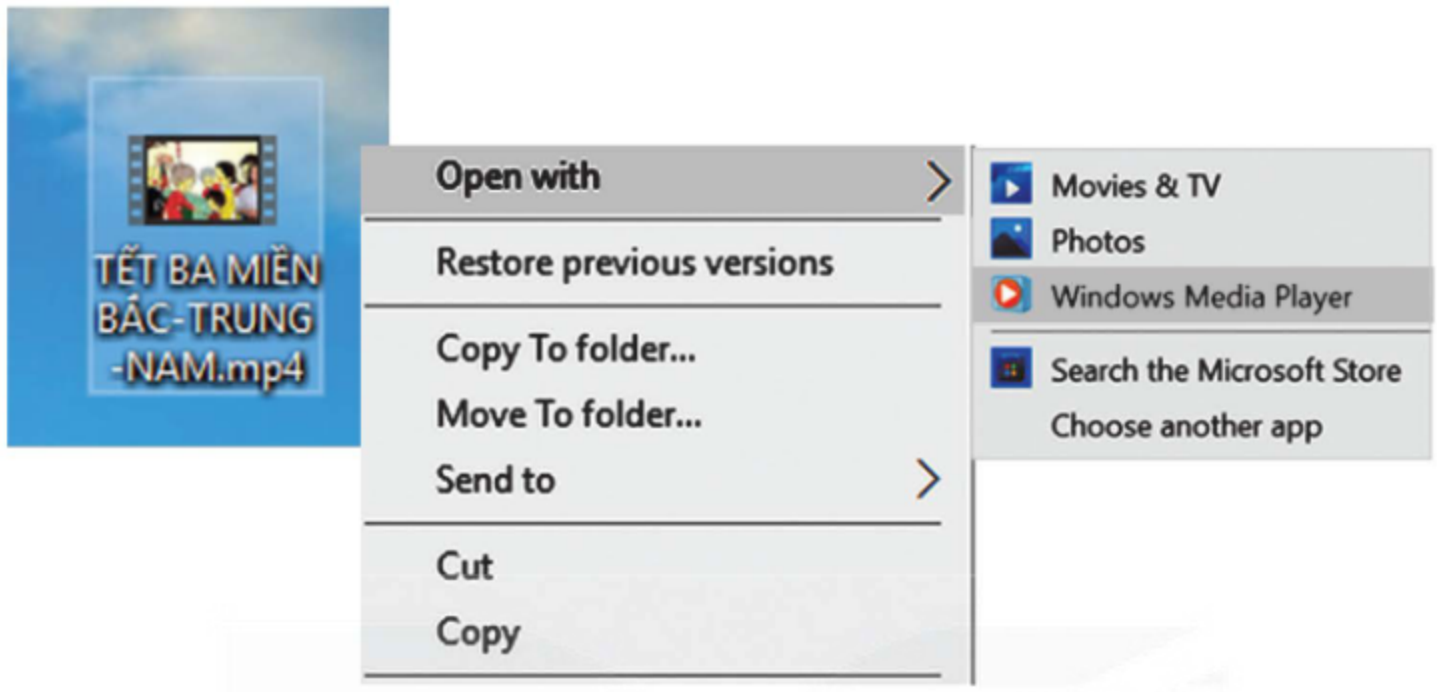
– Kiểm tra để đảm bảo trên máy tính đã có video cần xem về chủ đề Tết ba miền.

– Suy nghĩ về những niềm vui trong ngày tết Nguyên đán và sẵn sàng tìm thấy những điểm mới lạ với em về phong tục đón Tết như món ăn ngày Tết, mâm ngũ quả, loại hoa ngày Tết, hoạt động và trò chơi trong ngày Tết, lời nói và hành vi trong ngày Tết,...

Bước 2: Mở video Tết ba miền

– Nháy nút phải chuột vào biểu tượng video Tết ba miền trên màn hình nền.

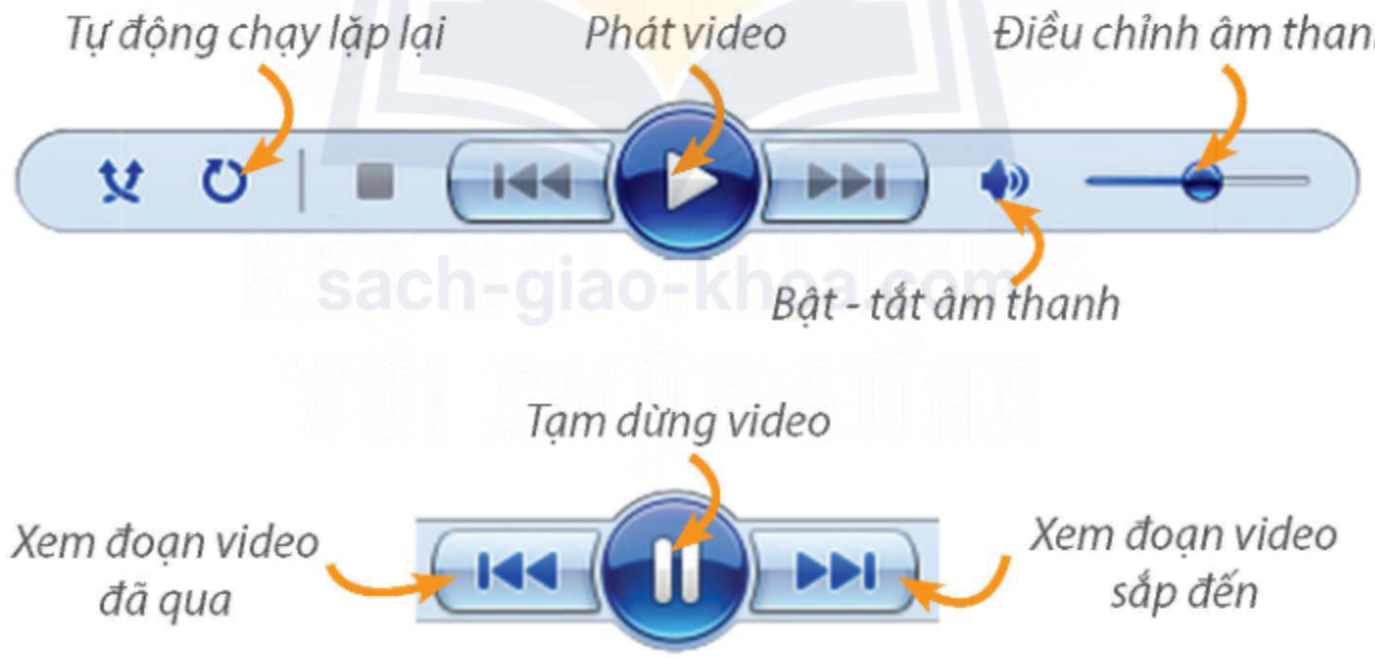
– Chọn **Open with → Windows Media Player**.



Hình 51. *Cách mở video bằng Windows Media Player*

Bước 3: Xem video trên Windows Media Player

– Sử dụng một số nút điều khiển trên phần mềm Windows Media Player để xem video.



Hình 52. *Một số nút điều khiển trên Windows Media Player*

– Xem video. Lưu ý những chi tiết, những phong tục mới lạ, gây ấn tượng để kể lại cho mọi người nghe.

Bước 4: Kể lại chi tiết ấn tượng về phong tục đón Tết

– Kể lại những điểm khác nhau về phong tục đón Tết giữa nơi em đang sống và ở những nơi mà em xem được trong video.

– Nhấn mạnh hơn đến những chi tiết mà em thấy mới mẻ và thú vị qua đoạn video được xem, như món ăn, loại hoa quả, trò chơi, bài hát, thói quen,...

NHIỆM VỤ 2 Em nhận được một video do thầy cô giáo cung cấp về truyền thuyết các đời Vua Hùng. Em hãy xem video để cảm nhận và kể lại những điều mà em thấy mới mẻ, thú vị trong video đó.

Hướng dẫn:

Bước 1: Trước khi xem video

– Kiểm tra để đảm bảo trên máy tính đã có video cần xem về một truyền thuyết của thời kì các Vua Hùng. Chẳng hạn, video Sự tích quả dưa hấu.



Hình 53. Biểu tượng video Sự tích quả dưa hấu

Bước 2: Mở video Sự tích quả dưa hấu

Tương tự như video Tết ba miền, nháy nút phải chuột vào biểu tượng video Sự tích quả dưa hấu, chọn **Open with → Windows Media Player**.

Bước 3: Xem video Sự tích quả dưa hấu

– Xem video. Lưu ý nội dung và ý nghĩa của câu chuyện hoặc những chi tiết mới mẻ, gây ấn tượng để kể lại cho mọi người nghe.

– Em có thể sử dụng các nút điều khiển để xem lại từng đoạn video.

Bước 4: Kể lại Sự tích quả dưa hấu

Kể lại nội dung câu chuyện Sự tích quả dưa hấu hoặc những điều thú vị, mới mẻ mà em thấy trong video như hình ảnh, việc làm của các nhân vật, kết quả của sự chăm chỉ lao động,...

sach-giao-khoa.com



LUYỆN TẬP

1. Em hãy nêu tên một video cho em biết về truyền thống chống giặc ngoại xâm của dân tộc ta. Hãy kể lại nội dung hoặc những điều mới mẻ em biết được qua video đó.

2. Em đã sử dụng ứng dụng nào trên máy tính hoặc trên điện thoại thông minh để xem các video?



VẬN DỤNG

Em hãy kể tên một sản phẩm đa phương tiện giới thiệu về sự kiện lịch sử hoặc đặc điểm văn hoá của quê hương em.

BÀI 12B

PHẦN MỀM LUYỆN GÕ BÀN PHÍM

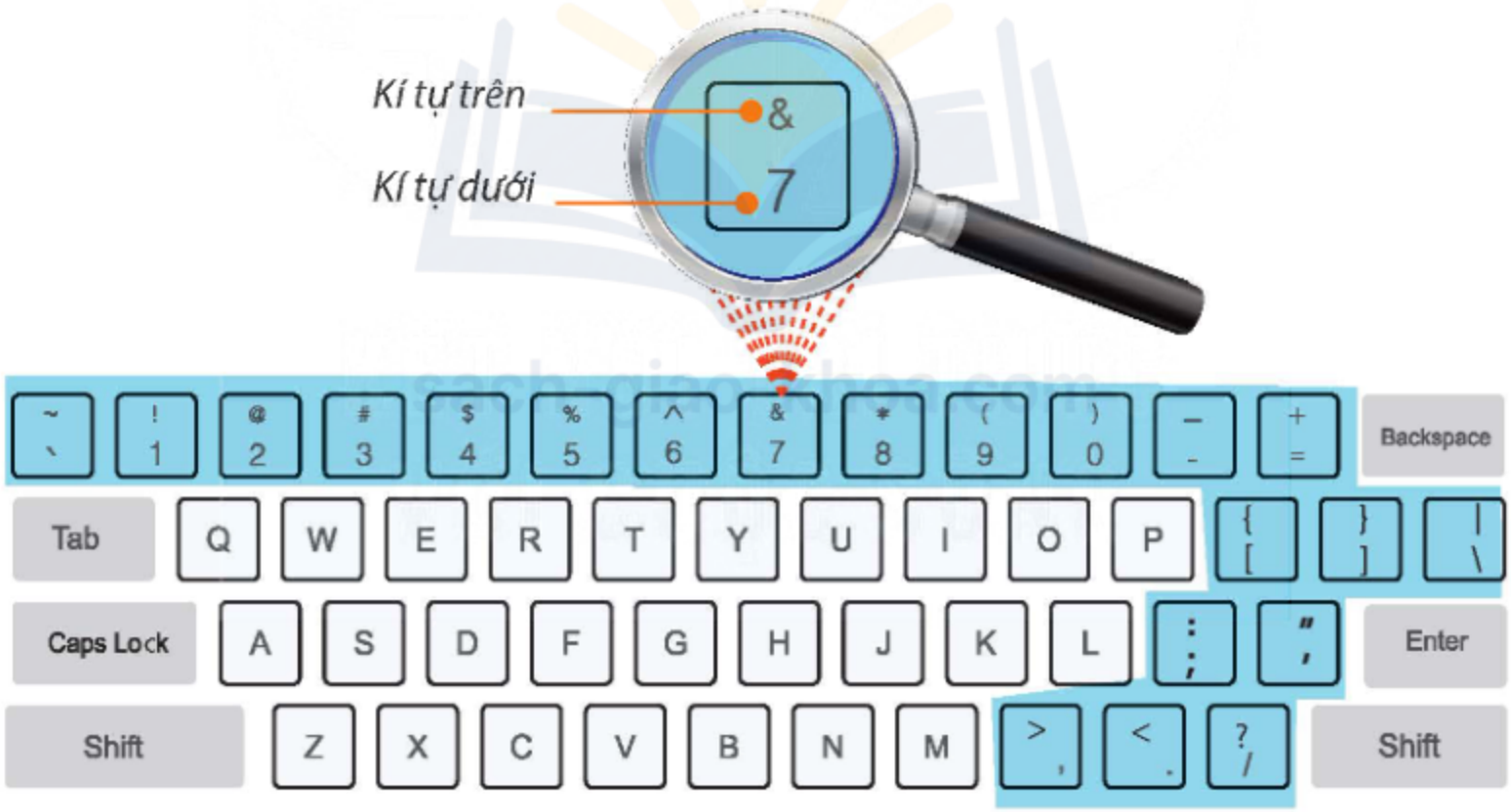
Sau bài này em sẽ:

- Làm quen với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất. Gõ được chữ hoa, các dấu và các số.
- Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách, có thể chọn được bài tập phù hợp bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo.

KHỞI ĐỘNG

Khoa: Minh ơi, tớ thấy trên bàn phím có nhiều phím có hai kí tự nhưng tớ chỉ gõ được một kí tự ở dưới thôi. Làm thế nào để gõ được kí tự còn lại nhỉ?

Minh: Ồ, tớ sẽ hướng dẫn cho cậu. Năm nay, tớ thường xuyên luyện tập với phần mềm gõ bàn phím nên tớ biết sử dụng đấy. Chúng mình cùng luyện tập nhé!



Hình 54. *Các phím có hai kí tự*

NHIỆM VỤ 1 Luyện gõ chữ hoa với bài học Capitals.

Hướng dẫn: *(Hướng dẫn sau đây sử dụng phần mềm Kiran's Typing Tutor để minh hoạ).*

Bước 1: Mở phần mềm Kiran's Typing Tutor. Chọn nút lệnh Kids Typing  trên màn hình chính.

Bước 2: Trong mục Course, chọn bài học Capitals (chữ hoa).

Bước 3: Nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím chữ, chữ hoa tương ứng xuất hiện trên màn hình.

Ví dụ: Muốn gõ chữ K, em cần dùng ngón út của tay trái nhấn giữ phím **Shift** và ngón giữa của tay phải gõ phím K.



Hình 55. *Chọn bài học*

Bước 4: Nháy vào nút lệnh Close để về màn hình chính.

NHIỆM VỤ 2 Luyện gõ từ với bài học Words.

Hướng dẫn:

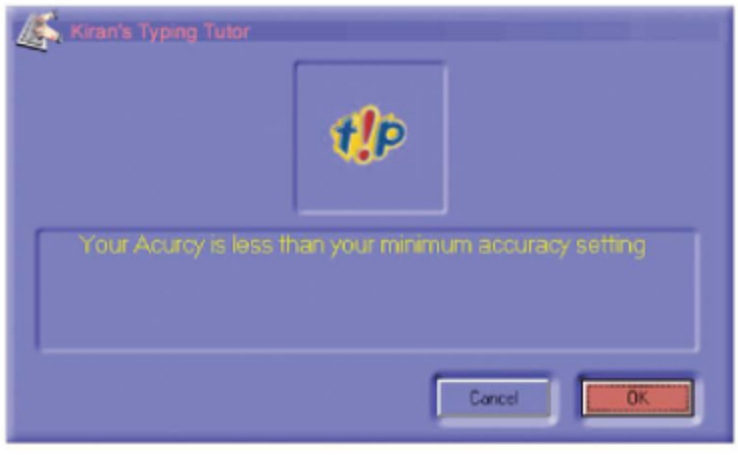
Bước 1: Chọn nút lệnh Kids Typing trên màn hình chính.

Bước 2: Trong mục Course, chọn bài học Words.



Hình 56. *Luyện gõ từ*

Bước 3: Luyện gõ các từ trong bài học Words. Nếu em gõ sai nhiều sẽ có thông báo như sau:



Hình 57. *Thông báo gõ sai*

Khi đó em hãy nháy vào nút lệnh **OK** hoặc nhấn phím **Enter** để gõ tiếp.

Bước 4: Nháy vào nút lệnh 

để về màn hình chính.

NHIỆM VỤ 3 Luyện gõ 10 ngón các kí tự trên của hàng phím số trong mục Typing Practice. Đóng bài luyện tập và thoát khỏi phần mềm.

Hướng dẫn:

Bước 1: Chọn nút lệnh Typing Practice  trên màn hình chính.

Bước 2: Trong mục Course, chọn bài học NumericKeys-Qwerty.



Hình 58. *Chọn bài học*

Bước 3: Chọn các bài luyện tập nhỏ từ số 31 để luyện gõ các kí tự trên của hàng phím số. Khi đó, em có thể quan sát màn hình và thực hiện theo chỉ dẫn của phần mềm để gõ phím nhanh, chính xác.



Hình 59. *Các chỉ dẫn khi gõ phím*

Lưu ý:

– Với các phím có hai kí tự, muốn có kí tự trên của phím như !, @, #,... em nhấn giữ phím **Shift** khi gõ.

– Nếu cần gõ các kí tự trên do tay phải phụ trách thì ngón út tay trái sẽ nhấn giữ phím **Shift** và ngược lại.

Bước 4: Nháy chuột vào nút lệnh 

để về màn hình chính. Nháy chuột tiếp vào nút lệnh 

để thoát khỏi phần mềm.

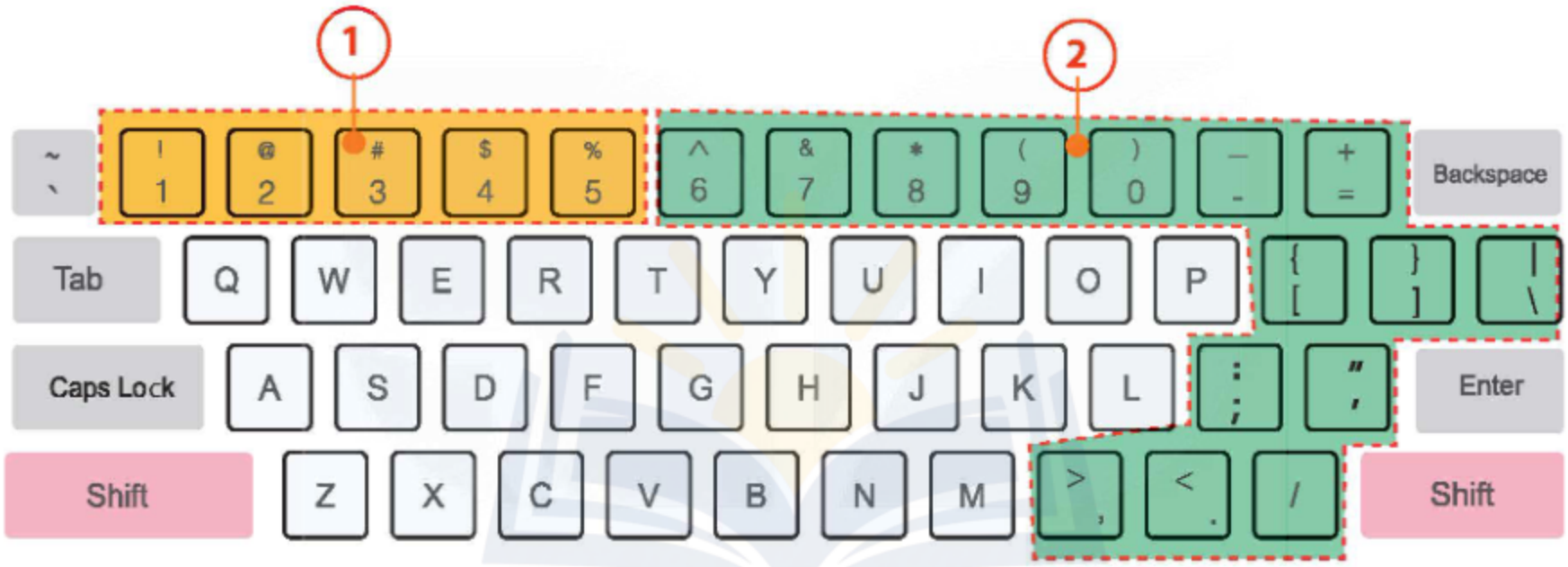


LUYỆN TẬP

1. Muốn gõ chữ hoa, em sử dụng phím nào sau đây?

A. Tab B. Shift C. Ctrl D. Alt

2. Trên bàn phím có hai phím **Shift**, các phím có hai kí tự nằm ở hai khu vực như Hình 60.



Hình 60. *Các phím có hai kí tự*

Muốn gõ các kí tự trên ở khu vực 2, em sử dụng phím **Shift** nào?

A. Phím **Shift** bên trái. B. Phím **Shift** bên phải.

3. Mở chương trình Kiran's Typing Tutor, chọn nút lệnh Kids Typing  và chọn bài học Colours để luyện gõ các từ chỉ màu sắc.



VẬN DỤNG

Hãy mở phần mềm Kiran's Typing Tutor và chọn bài luyện tập gõ hàng phím số.

sách-giáo-khoa.com

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

BÀI 13

CHƠI VỚI MÁY TÍNH

Sau bài này em sẽ:

- Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.
- Nhận biết được các vùng cơ bản trong cửa sổ lập trình trực quan.
- Thực hiện được một số thao tác cơ bản: khởi động phần mềm, chạy chương trình và thoát khỏi phần mềm.

KHỞI ĐỘNG

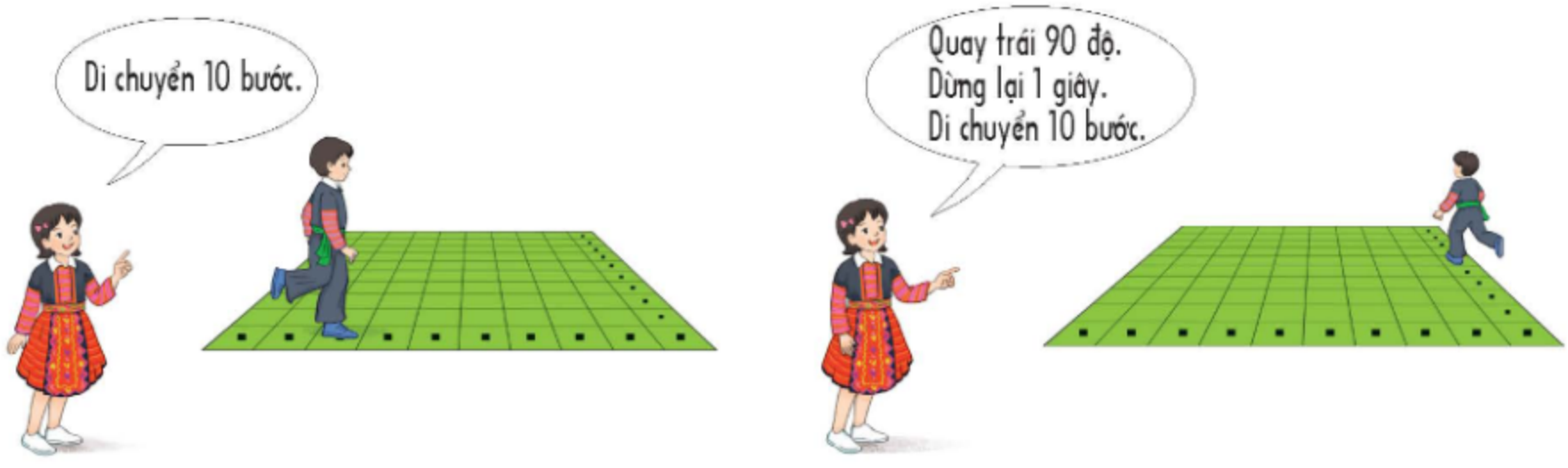
Trò chơi: Điều khiển rô-bốt

Chuẩn bị: Trò chơi tiến hành theo cặp. Với mỗi cặp, một bạn đóng vai rô-bốt, một bạn đưa ra chỉ dẫn để rô-bốt thực hiện. Biết rằng rô-bốt có khả năng: đi về phía trước từng bước, quay trái hoặc phải một góc 90 độ.

Cách chơi: Mỗi cặp thực hiện trong thời gian 2 phút. Trong lúc chơi, một học sinh ghi lại các lệnh của mỗi cặp lên bảng.

• Học sinh 1: Lần lượt đưa ra chỉ dẫn để rô-bốt thực hiện.

• Học sinh 2: Đóng vai rô-bốt, thực hiện theo chỉ dẫn của học sinh 1.



Hình 61. *Trò chơi "Điều khiển rô-bốt"*

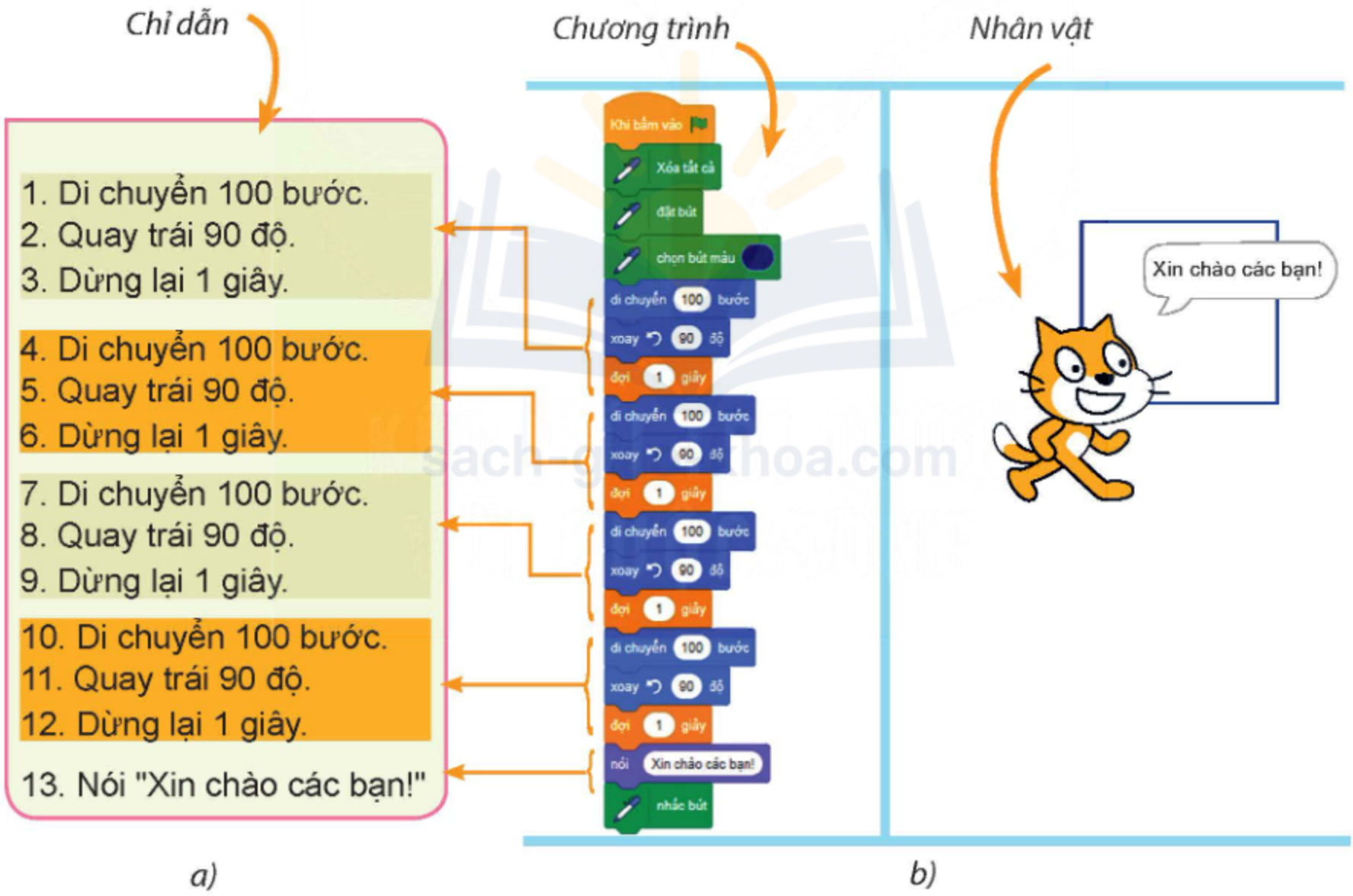
Kết quả: Cặp đôi thắng cuộc là cặp đôi thực hiện được nhiều chỉ dẫn chính xác hơn trong thời gian quy định.

1. CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH

HOẠT ĐỘNG **Điều khiển nhân vật trong máy tính**

Nếu rô-bốt là một nhân vật trong máy tính thì em điều khiển nhân vật này bằng cách nào?

Trong hoạt động khởi động, bạn học sinh đóng vai rô-bốt thực hiện hành động là do hiểu được những chỉ dẫn bằng lời nói của bạn cùng chơi. Nếu rô-bốt là một nhân vật trong máy tính, em cần phải sử dụng một ngôn ngữ riêng, phù hợp để chỉ dẫn cho nhân vật đó. Đó là ngôn ngữ lập trình. Mỗi chỉ dẫn trong ngôn ngữ lập trình được gọi là một câu lệnh. Hình 62 cho em thấy sự tương ứng giữa chỉ dẫn hoạt động (Hình 62a) và câu lệnh trong ngôn ngữ lập trình Scratch (Hình 62b).



Hình 62. *Chương trình máy tính*

Các trò chơi trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình. Chương trình gồm các câu lệnh được sắp xếp theo thứ tự xác định.

Nếu thực hiện theo các chỉ dẫn ở Hình 62a, bạn học sinh sẽ đi như thế nào?

A. Đi thẳng.

B. Đi theo một hình tam giác.

C. Đi theo một hình vuông.

D. Đi theo một hình tròn.

2. THỰC HÀNH CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

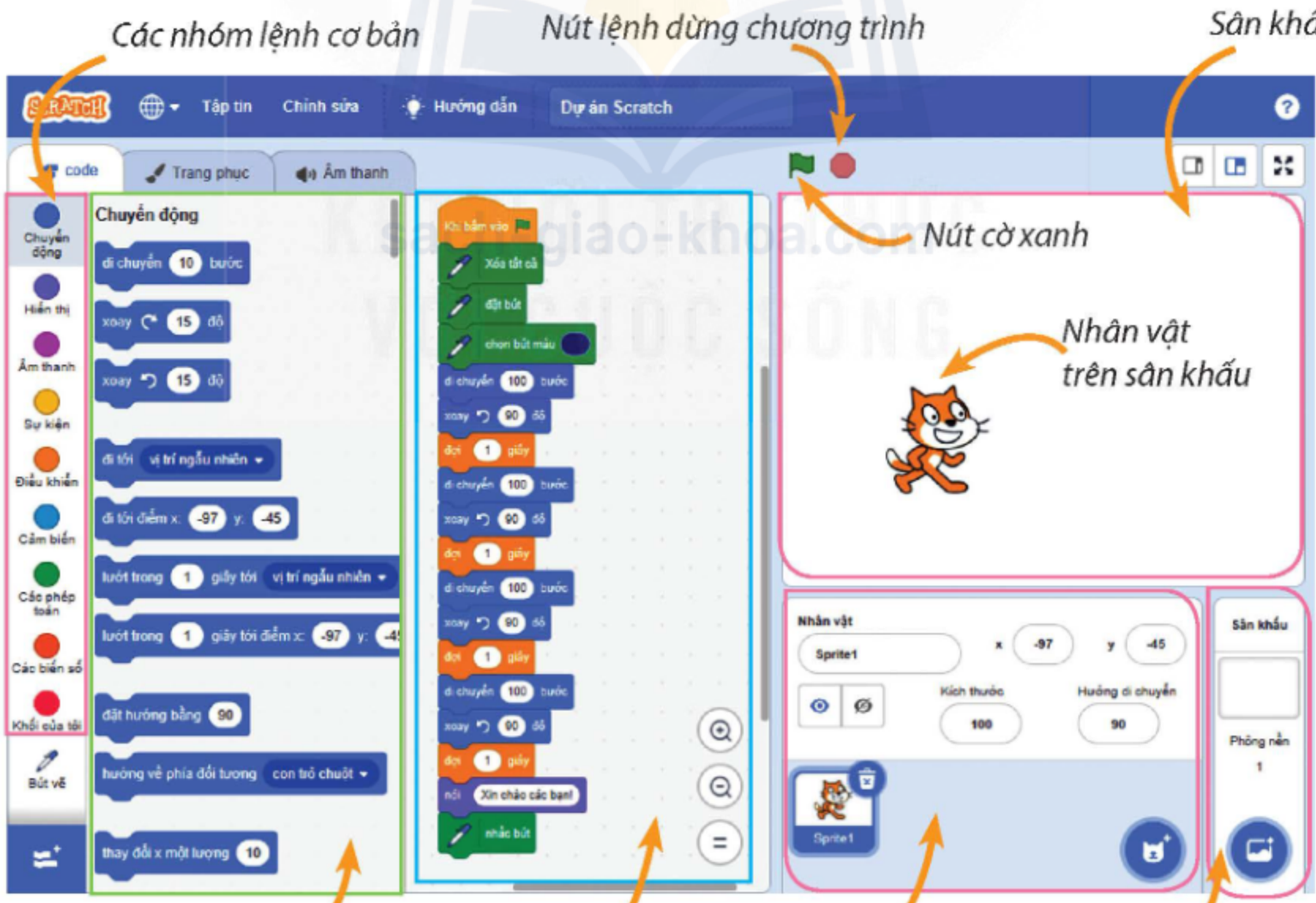
NHIỆM VỤ 1 Khởi động phần mềm Scratch, chọn hiển thị tiếng Việt, mở tệp chương trình, quan sát và nhận biết màn hình Scratch.

Hướng dẫn:

Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng Scratch 3 trên màn hình nền để khởi động phần mềm Scratch.

Bước 2: Nháy chuột vào biểu tượng quả địa cầu ở góc trên bên trái màn hình và chọn một ngôn ngữ, chẳng hạn ngôn ngữ Tiếng Việt.

Bước 3: Nháy chuột chọn **Tập tin** và chọn lệnh **Mở từ máy tính**. Mở tệp chương trình trò chơi "Điều khiển rô-bốt" có tên là Robot. Khi đó màn hình của phần mềm Scratch sẽ xuất hiện như Hình 63. Em hãy quan sát và nhận biết các thành phần của màn hình.



Hình 63. *Màn hình của phần mềm Scratch*

NHIỆM VỤ 2 Chạy chương trình, thoát khỏi phần mềm Scratch.

Hướng dẫn:

Bước 1: Nháy chuột vào khối lệnh hoặc nút lệnh cờ xanh để chạy chương trình.

Bước 2: Nháy chuột vào nút lệnh để dừng chương trình.

Bước 3: Em có thể nháy chuột vào nút lệnh để tiếp tục lượt chơi khác.

Bước 4: Nháy chuột vào nút ☒ ở góc trên bên phải của màn hình Scratch và chọn Leave để thoát khỏi phần mềm.



LUYỆN TẬP

1. Chọn các phương án đúng:

A. Em có thể dùng ngôn ngữ lập trình Scratch để diễn tả từng bước thực hiện một trò chơi trên máy tính.

B. Các câu lệnh của Scratch được sắp xếp theo một thứ tự nhất định tạo thành một chương trình máy tính.

C. Máy tính không thể thực hiện trò chơi.

D. Trong Scratch các lệnh của chương trình máy tính có thể được hiển thị bằng tiếng Việt.

2. Em hãy ghép mỗi biểu tượng ở cột A với ý nghĩa của chúng ở cột B cho thích hợp.

A	B
1)	a) Biểu tượng phần mềm Scratch.
2)	b) Dừng chương trình.
3) Scratch 3	c) Chọn ngôn ngữ hiển thị.

3. Em hãy thực hành trò chơi "Điều khiển rô-bốt" nhiều lần để luyện tập thành thạo các thao tác chạy chương trình trong Scratch.



VẬN DỤNG

Em hãy vận dụng các bước hướng dẫn của bài học để mở tệp Trochoi trên máy tính, chạy chương trình và chơi trò chơi.

BÀI 14

KHÁM PHÁ MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

Sau bài này em sẽ:

- Nhận biết được nhóm lệnh và các lệnh thuộc nhóm lệnh.
- Thực hiện được các thao tác cơ bản: kéo thả lệnh, xoá lệnh, ghép các lệnh thành khối lệnh.
- Tự thiết lập và tạo được chương trình đơn giản.

KHỞI ĐỘNG

Sau khi chơi trò chơi "Điều khiển rô-bốt" trên máy tính ở Bài 13, bạn An rất muốn biết cách tạo ra chương trình. Chắc em cũng có mong muốn tạo ra chương trình đó phải không? Bài học này sẽ giúp em thực hiện điều đó.

1. LỆNH VÀ NHÓM LỆNH

HOẠT ĐỘNG **Nhận biết các lệnh trong các nhóm lệnh**

Quan sát màn hình Scratch, em có thể nhìn thấy những nhóm lệnh nào? Hãy đưa ra nhận xét về màu sắc của nhóm lệnh "Chuyển động" và các lệnh trong nhóm đó.

Trong phần mềm Scratch, mỗi nhóm lệnh cơ bản và các lệnh thuộc nhóm đó có cùng màu sắc. Ví dụ, nhóm lệnh 

và lệnh 

của nhóm này cùng có màu xanh.

Tên của mỗi nhóm lệnh gợi ý công dụng của chúng. Ví dụ: nhóm lệnh 

gồm các lệnh điều khiển nhân vật di chuyển, nhóm lệnh 

gồm các lệnh thay đổi hình ảnh nhân vật, sân khấu và các thông báo sẽ xuất hiện trên màn hình,...

Bảng 4 dưới đây minh hoạ một số lệnh được sử dụng trong chương trình "Điều khiển rô-bốt".

Bảng 4. *Một số lệnh sử dụng trong chương trình "Điều khiển rô-bốt"*

Nhóm lệnh	Lệnh	Ý nghĩa
Sự kiện	Khi bấm vào	Khi nháy chuột vào nút lệnh thì chạy chương trình.
Chuyển động	di chuyển 10 bước	Nhân vật di chuyển 10 bước theo đường thẳng.
Điều khiển	đợi 1 giây	Nhân vật sẽ đợi 1 giây, sau đó thực hiện lệnh tiếp theo.
Bút vẽ	Xóa tất cả	Xoá tất cả các hình vẽ đang có trên sân khấu.
	đặt bút	Đặt bút để nhân vật bắt đầu vẽ.
	chọn bút màu	Chọn màu cho bút vẽ.
	nhấc bút	Nhấc bút để nhân vật dừng việc vẽ hình.

Muốn đưa lệnh vào chương trình để điều khiển một nhân vật, em thực hiện các thao tác như sau:



Hình 64. *Các thao tác để tạo chương trình*

Các lệnh được ghép với nhau tạo thành khối lệnh. Ví dụ, Hình 65 là khối lệnh gồm 3 lệnh. Khi chạy chương trình, các lệnh trong khối lệnh được thực hiện lần lượt theo thứ tự từ trên xuống dưới.



Hình 65. *Khối lệnh*

Trong Scratch, mỗi nhóm lệnh có nhiều lệnh và chúng cùng màu. Mỗi lệnh sẽ điều khiển nhân vật thực hiện một hành động.

Em hãy ghép mỗi lệnh sau với nhóm lệnh thích hợp.

Nhóm lệnh	Lệnh
a) Hiển thị	1) đi tới vị trí ngẫu nhiên
b) Chuyển động	2) phát âm thanh Meow đến hết
c) Âm thanh	3) nói Xin chào!

2. THỰC HÀNH MỘT SỐ THAO TÁC CƠ BẢN

NHIỆM VỤ 1 Tạo chương trình "Điều khiển rô-bốt" như Hình 66.

Hướng dẫn:

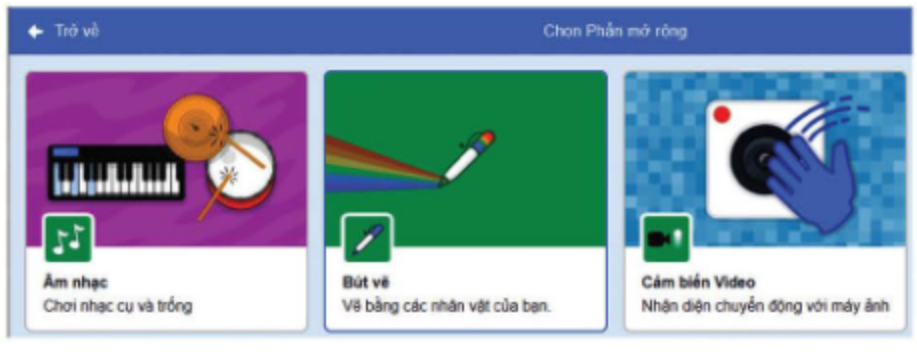
Bước 1: Mở phần mềm Scratch.

Bước 2: Nháy chuột vào nhóm lệnh Sự kiện, kéo thả lệnh Khi bấm vào vào vùng tạo chương trình.

Bước 3: Nháy chuột vào biểu tượng để xuất hiện danh sách nhóm lệnh mở rộng. Trong danh sách này, em chọn nhóm lệnh "Bút vẽ" như minh hoạ của Hình 67.

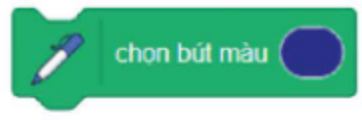


Hình 66. *Chương trình "Điều khiển rô-bốt"*



Hình 67. *Danh sách nhóm lệnh mở rộng*

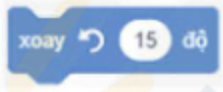
Khi đó, nhóm lệnh  sẽ được thêm vào khu vực nhóm lệnh.

Bước 4: Nháy chuột vào nhóm lệnh  , kéo thả lệnh  đặt nối tiếp sau lệnh ở bước 2. Tiếp tục kéo thả lần lượt các lệnh  ,  đặt nối tiếp vào khối lệnh.

Bước 5: Nháy chuột vào nhóm lệnh  , kéo thả lệnh  đặt nối tiếp sau lệnh ở bước 4. Thay đổi số bước di chuyển thành 100 bằng cách sau:



Hình 68. *Thay đổi số bước*

Bước 6: Tương tự bước 5, kéo thả lệnh  vào chương trình và thay đổi góc quay thành 90 độ.

Bước 7: Nháy chuột vào nhóm lệnh  , kéo thả lệnh  đặt nối tiếp sau lệnh ở bước 6.

Bước 8: Lặp lại các bước 5, 6, 7 để tiếp tục đưa các lệnh vào vùng tạo chương trình.

Bước 9: Nháy chuột vào nhóm lệnh  , kéo thả lệnh  đặt nối tiếp sau lệnh cuối cùng ở bước 8.

Lưu ý: Nếu em muốn loại bỏ lệnh nào đó, em có thể kéo lệnh từ vùng tạo chương trình trả lại khu vực nhóm lệnh.

NHIỆM VỤ 2 Chạy chương trình "Điều khiển rô-bốt", lưu tệp và thoát khỏi phần mềm.

Hướng dẫn:

Bước 1: Nháy chuột vào nút lệnh  ở góc trên bên phải để sân khấu mở rộng toàn màn hình. Nháy chuột vào nút lệnh  để chạy chương trình.

Bước 2: Nhấn phím ESC để quay lại màn hình Scratch.

sach-giao-khoa.com

Bước 3: Chọn lệnh **Lưu về máy tính** trong bảng chọn **Tập tin**. Cửa sổ **Save as** hiện ra, em hãy chọn thư mục lưu trữ và đặt tên tệp là Robot 2.

Bước 4: Để thoát khỏi phần mềm Scratch, em nháy chuột vào nút ☒ ở góc trên bên phải của màn hình Scratch.



LUYỆN TẬP

1. Chương trình nào dưới đây điều khiển nhân vật thực hiện lần lượt hành động sau?

1. Di chuyển 60 bước.
2. Quay phải 15 độ.



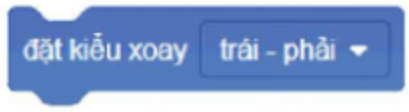
A. B. C. D.

2. Em hãy tạo chương trình trong Scratch để kiểm tra kết quả Câu 1.



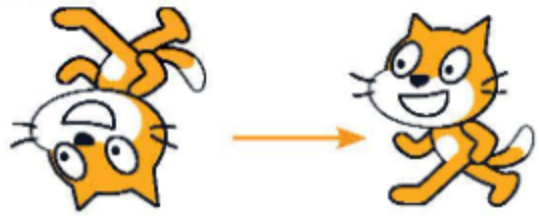
VẬN DỤNG

sach-giao-khoa.com

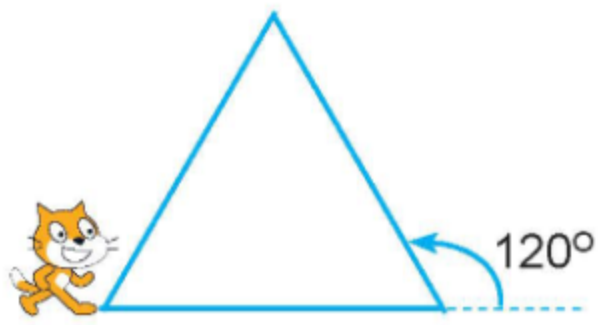
1. Trong khi di chuyển hoặc quay, có thể nhân vật mèo sẽ lộn ngược. Lệnh 

giúp em khắc phục điều này. Em hãy mở chương trình "Điều khiển rô-bốt", bổ sung lệnh này vào sau lệnh 

và chạy thử.



2. Em hãy tạo một chương trình điều khiển nhân vật mèo vừa đi vừa vẽ hình tam giác, biết góc quay để vẽ hình tam giác là 120 độ.



Hình 69. *Mô phỏng đường đi của mèo*

BÀI 15

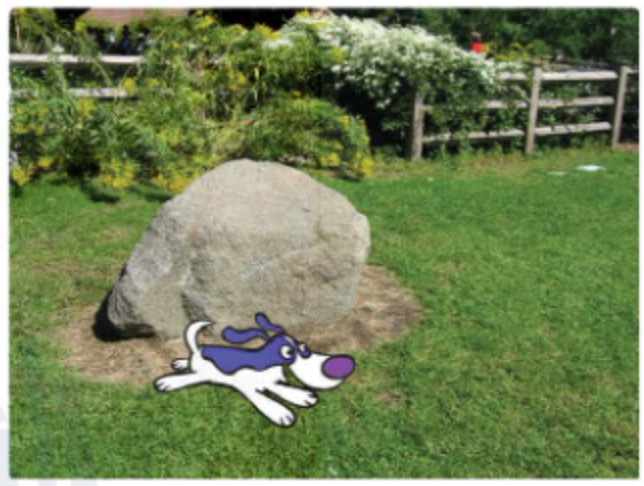
TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ DIỄN TẢ Ý TƯỞNG

Sau bài này em sẽ:

- Nêu được ví dụ cụ thể về sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.
- Thực hiện được các thao tác thêm nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu.

KHỞI ĐỘNG

Nhìn thấy chú mèo di chuyển sống động trên màn hình khi làm chương trình "Điều khiển rô-bốt", bạn An nghĩ ngay đến chú chó Lu đáng yêu ở nhà. Bạn An muốn tạo một chương trình "Chú chó đáng yêu" để mô tả hoạt động của chú chó Lu trong khu vườn. Vừa chạy chú chó Lu vừa phát ra tiếng sủa như đã tìm thấy gì đó. Chúng ta cùng bạn An tìm hiểu cách tạo chương trình đó nhé!



1. Ý TƯỞNG CÂU CHUYỆN VÀ XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH

HOẠT ĐỘNG **Xác định công việc cần thực hiện**

Để tạo được chương trình "Chú chó đáng yêu" trong Scratch như bạn An mong muốn, em hãy xác định các công việc phải thực hiện.

Trong phần mềm Scratch, em là đạo diễn của câu chuyện hay trò chơi,... Muốn tạo ra một chương trình hay, hấp dẫn thì ý tưởng câu chuyện rất quan trọng. Để có thể tạo được chương trình "Chú chó đáng yêu" theo ý tưởng của bạn An, chúng ta thực hiện các công việc như sau:

1. Thay đổi nhân vật và sân khấu:
   – Nhân vật: Một chú chó.
   – Sân khấu: Một khu vườn.
2. Tạo chương trình:
   – Sử dụng các lệnh điều khiển chú chó di chuyển đến vị trí ngẫu nhiên trong khu vườn.

– Sử dụng lệnh điều khiển chú chó không chạy ra khỏi khu vườn.
– Sử dụng lệnh điều khiển chú chó phát âm thanh tiếng chó sủa.

a) Nhân vật và sân khấu

Nhân vật thực hiện hành động trên sân khấu theo các câu lệnh mà em lập trình cho nó.

Khi em khởi động phần mềm Scratch, nhân vật mặc định là chú mèo và phông nền sân khấu là màu trắng. Em có thể thêm, bớt nhân vật, thay đổi phông nền sân khấu cho phù hợp với ý tưởng câu chuyện.

b) Một số lệnh để tạo chương trình

Bảng 5 là các lệnh sẽ được sử dụng cho nhân vật chú chó để từng bước tạo chương trình theo ý tưởng của bạn An.

Bảng 5. *Một số lệnh tạo chương trình "Chú chó đáng yêu"*

Thực hiện ý tưởng	Lệnh	Nhóm lệnh	Ý nghĩa
Chú chó chạy trong khu vườn.	đi tới vị trí ngẫu nhiên	Chuyển động	Nhân vật di chuyển đến vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
Chú chó không chạy ra khỏi khu vườn.	bật lại nếu chạm cạnh	Chuyển động	Nếu nhân vật chạm vào cạnh của sân khấu thì bật lại. Lệnh này giúp nhân vật không di chuyển ra ngoài sân khấu.
Phát âm thanh tiếng chó sủa.	phát âm thanh dog1 đến hết	Âm thanh	Phát âm thanh "dog1". Mỗi nhân vật sẽ có âm thanh riêng của chúng.



Chương trình nào dưới đây thực hiện ý tưởng của bạn An?

A.



B.



C.



D.



2. THỰC HÀNH TẠO CHƯƠNG TRÌNH DIỄN TẢ Ý TƯỞNG CÂU CHUYỆN

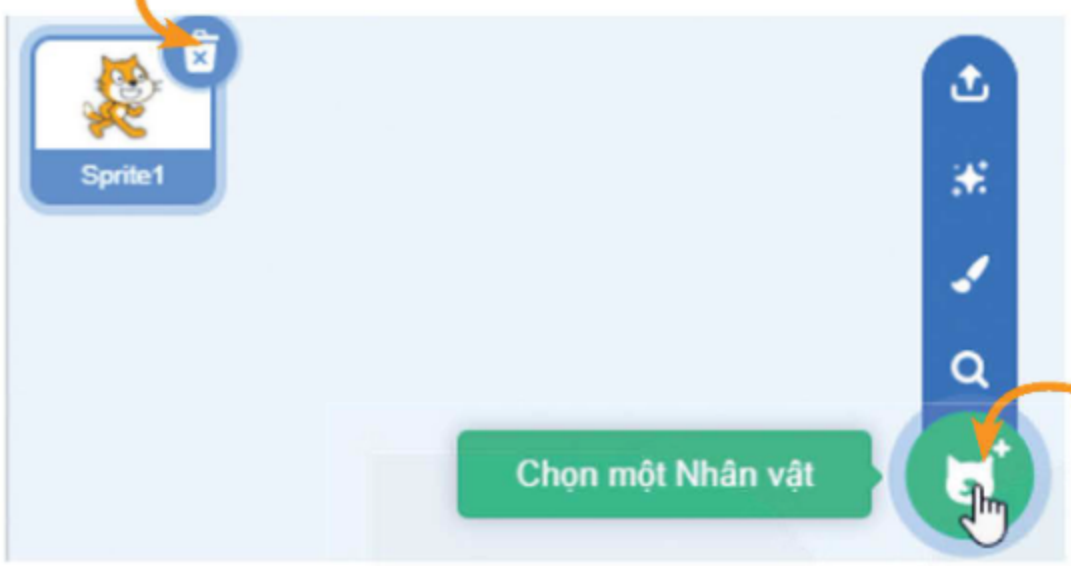
NHIỆM VỤ 1 Thay đổi nhân vật, sân khấu.

Hướng dẫn:

a) Thay đổi nhân vật

Để thay đổi nhân vật, trong Vùng tạo nhân vật, em thực hiện như sau:

Bước 1: Nháy chuột vào biểu tượng thùng rác để xoá nhân vật mèo.



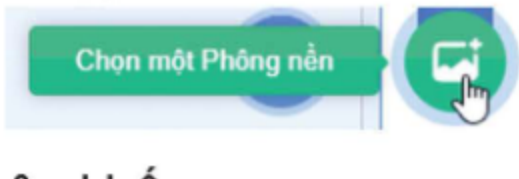
Bước 2: Nháy chuột vào nút lệnh nhân vật để mở thư viện nhân vật.

Bước 3: Chọn nhân vật trong thư viện.



Hình 70. *Cửa sổ chọn một nhân vật*

b) Thay đổi phông nền sân khấu

Bước 1: Nháy chuột vào nút lệnh 

trong Vùng tạo sân khấu để mở thư viện phông nền sân khấu.



Bước 2: Chọn phông nền sân khấu.

Hình 71. *Cửa sổ chọn một phông nền*

NHIỆM VỤ 2 Tạo chương trình "Chú chó đáng yêu" thực hiện ý tưởng của bạn An được minh hoạ trong Hình 72.



Hình 72. *Chương trình "Chú chó đáng yêu"*

Hướng dẫn:

Bước 1: Em hãy quan sát Hình 72 và kéo thả các lệnh để tạo chương trình cho chú chó.

Bước 2: Nháy chuột vào nút lệnh để chạy chương trình. Tiếp tục nháy chuột nhiều lần vào nút lệnh để chú chó di chuyển liên tục trong khu vườn.

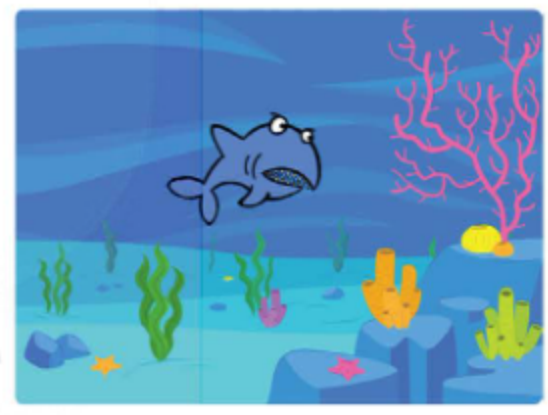
Bước 3: Chọn lệnh **Lưu về máy tính** trong bảng chọn **Tập tin**. Cửa sổ **Save as** hiện ra, em hãy chọn thư mục lưu trữ và đặt tên tệp là ChuCho.



LUYỆN TẬP

1. Em hãy trình bày cách xoá nhân vật, cách thêm nhân vật.

2. Ý tưởng của bạn Minh là tạo chương trình "Bể cá cảnh", trong đó có một chú cá bơi tung tăng, nếu chạm phải cạnh bể thì chú cá phải quay trở lại. Chương trình nào sau đây diễn tả ý tưởng của bạn Minh?



Hình 73. *Bể cá cảnh*

sách-giáo-khoa.com



A.



B.



C.

3. Em hãy tạo chương trình Scratch để thực hiện ý tưởng của bạn Minh ở Câu 2.



VẬN DỤNG

Em hãy nâng cấp chương trình "Chú chó đáng yêu" và "Bể cá cảnh" để nhân vật khi va vào cạnh sân khấu và bật ngược lại không bị lộn ngược đầu.

BÀI 16

CHƯƠNG TRÌNH CỦA EM

Sau bài này em sẽ:

- Tạo được chương trình đơn giản.

KHỞI ĐỘNG

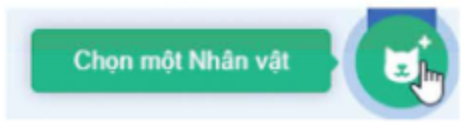
Bạn Minh muốn nâng cấp chương trình "Chú chó đáng yêu" của bạn An như sau: Thêm một chú bướm trên sân khấu, chú chó sẽ đuổi theo chú bướm, mỗi lần đuổi kịp chú bướm thì chú chó kêu lên một tiếng.

Lúc này, công việc của Minh là thêm nhân vật chú bướm và lập trình cho chú bướm chuyển động ngẫu nhiên trên màn hình. Điều chỉnh lại lệnh của nhân vật chú chó sao cho chú chó đuổi theo chú bướm. Chúng ta sẽ tạo chương trình cùng Minh nhé.

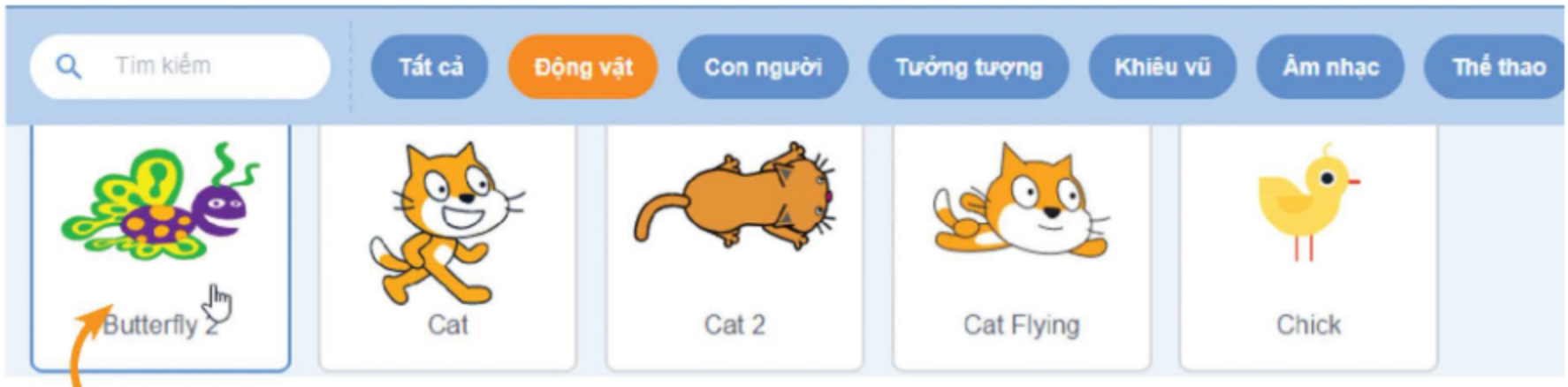
NHIỆM VỤ Mở tệp ChuCho đã lưu ở bài thực hành trước. Thêm nhân vật chú bướm vào chương trình và lập trình cho chú bướm. Điều chỉnh lệnh của các nhân vật. Lưu lại tệp với tên DuoiBat.

Hướng dẫn:

Bước 1: Chọn lệnh **Mở từ máy tính** trong bảng chọn **Tập tin**. Mở tệp chương trình "Chú chó đáng yêu" có tên là ChuCho đã lưu trên máy tính ở Bài 15.

Bước 2: Nháy chuột vào nút lệnh 

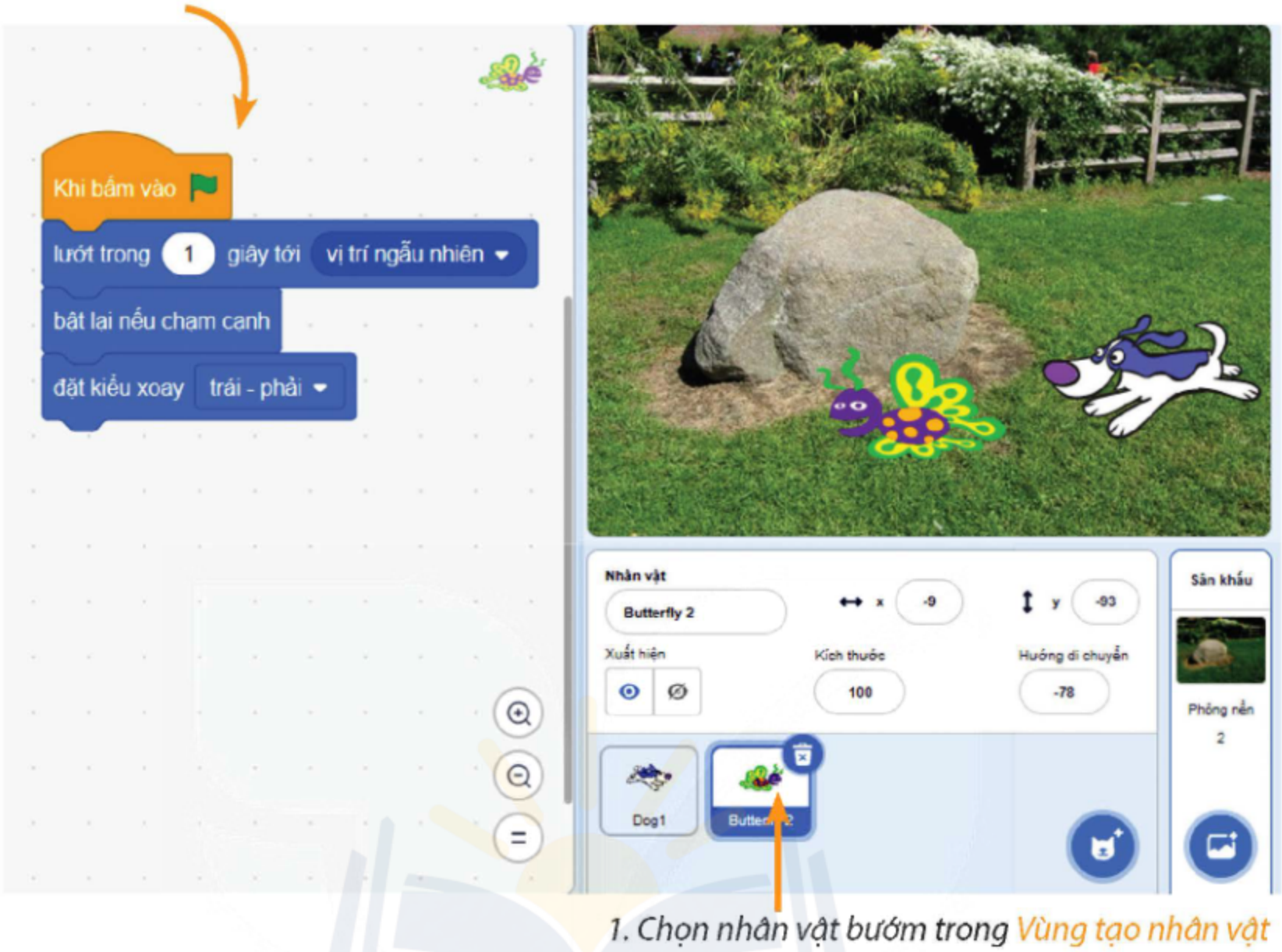
để thêm nhân vật chú bướm.



Chọn nhân vật chú bướm trong thư viện

Hình 74. *Thêm nhân vật*

Bước 3: Tạo chương trình cho chú bướm như minh hoạ trong Hình 75.



Hình 75. *Tạo chương trình cho chú bướm*

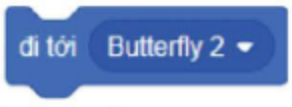
Lưu ý: Lệnh 

sẽ giúp chú bướm bay trong 1 giây rồi dừng lại tại vị trí ngẫu nhiên.

Bước 4: Chọn nhân vật chú chó và chỉnh sửa chương trình cho chú chó như minh hoạ trong Hình 76.

Bước 5: Nháy chuột vào nút lệnh  để chạy chương trình nhiều lần và xem kết quả.

Bước 6: Chọn lệnh **Lưu về máy tính** trong bảng chọn **Tập tin**. Cửa sổ **Save as** hiện ra, em hãy chọn thư mục lưu trữ và đặt tên tệp là DuoiBat.

Lưu ý: Lệnh 

sẽ làm chú chó đuổi theo chú bướm.



Hình 76. *Chương trình của chú chó*

LUYỆN TẬP

1. Em hãy mở chương trình "Bể cá cảnh" đã làm ở phần luyện tập Bài 15, rồi thực hiện các nhiệm vụ sau:

a) Thêm nhiều nhân vật cá khác nhau và tạo chương trình giống nhân vật cá ban đầu.

b) Chạy chương trình và quan sát kết quả.

2. Em hãy mở chương trình "Điều khiển rô-bốt" đã lưu ở Bài 14, rồi thực hiện các nhiệm vụ sau:

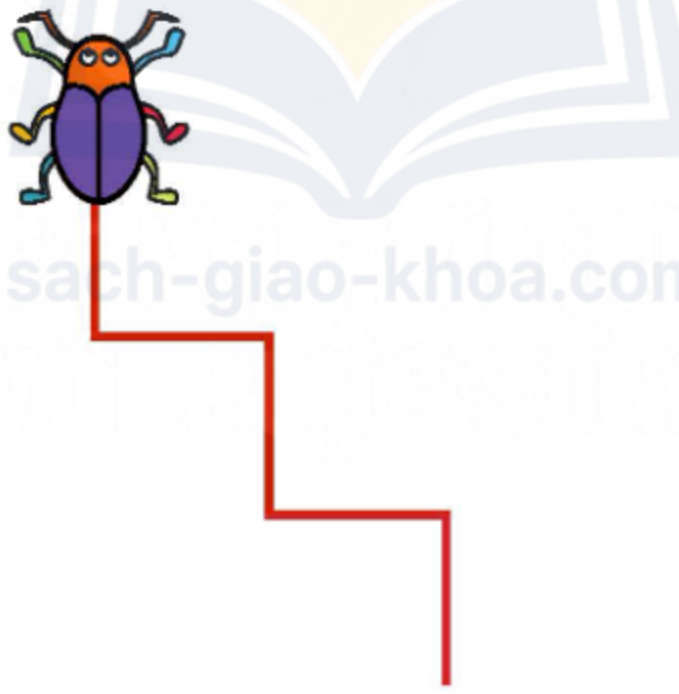
a) Thêm nhân vật bọ dừa và tạo chương trình cho bọ dừa vẽ hình chữ nhật.

b) Xoá nhân vật mèo.

c) Chạy chương trình và quan sát kết quả.

VẬN DỤNG

Tạo chương trình mới cho nhân vật bọ cánh cứng vừa di chuyển vừa vẽ đường như Hình 77 dưới đây.



Hình 77. *Hình vẽ của bọ cánh cứng*

Lưu ý: Mỗi đoạn thẳng tương ứng với 60 bước.

sach-giao-khoa.com

BẢNG GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

Thuật ngữ	Giải thích	Trang
Đ		
Đa phương tiện	Video, bài trình chiếu,... trên máy tính có sử dụng nhiều dạng thông tin.	52
H		
Hiệu ứng chuyển trang	Cách trang chiếu xuất hiện khi trình chiếu.	39
L		
Lập trình	Sử dụng một ngôn ngữ lập trình để tạo các chương trình.	59
M		
Máy tìm kiếm	Công cụ giúp tìm kiếm thông tin trên Internet.	18
P		
Phông chữ	Hình thức thể hiện của kí tự.	34
T		
Từ khoá	Từ hoặc cụm từ mô tả nội dung thông tin cần tìm kiếm.	18
V		
Virus máy tính	Một loại phần mềm độc hại, có khả năng lây lan và phá hoại máy tính.	8

sach-giao-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 THANH XUÂN – PHẠM THỊ THANH NAM
Biên tập tái bản: PHẠM THỊ THANH NAM
Biên tập mĩ thuật: NGUYỄN BÍCH LA
Thiết kế sách: NGUYỄN THÚY QUỲNH
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Minh hoạ: NGUYỄN THỊ HUẾ – NGUYỄN THẾ PHI
Sửa bản in: VŨ THỊ THANH TÂM – PHẠM THỊ TÌNH
Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN MĨ THUẬT VÀ TRUYỀN THÔNG

Bản quyền © (2023) 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 4
Mã số: G1HH4I001h26
In ..... bản, (QĐ .....) khổ 19 x 26,5 cm.
Đơn vị in:.....
Cơ sở in:.....
Số ĐKXB: 7-2026/CXBIPH/31-09/GD
Số QĐXB: .../..... ngày ... tháng ... năm .....
In xong và nộp lưu chiểu quý ..... năm .....
Mã số ISBN: 978-604-0-35029-9



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH





BỘ SÁCH GIÁO KHOA LỚP 4 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

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

Website: https://www.nxbgd.vn

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

ISBN 978-604-0-35029-9

9 786040 350299

Giá: 9.300 đ