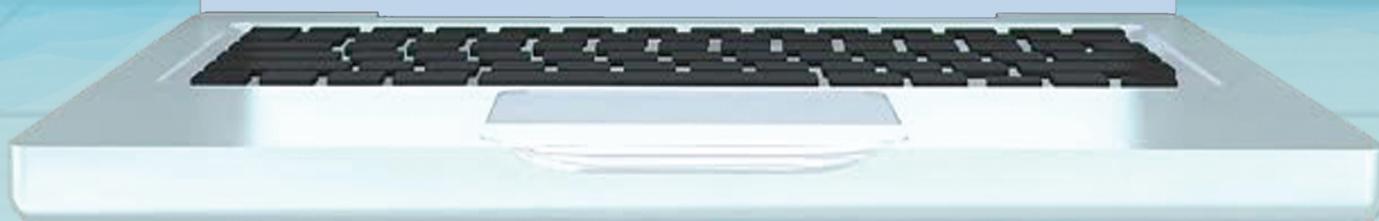




QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM THỊ QUỲNH ANH (đồng Chủ biên)
ĐỖ MINH HOÀNG ĐỨC – LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI
NGUYỄN MINH THIÊN HOÀNG – NGUYỄN THỊ HỒNG NHUNG

TIN HỌC



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



QUÁCH TẤT KIÊN (Tổng Chủ biên kiêm Chủ biên)
PHẠM THỊ QUỲNH ANH (đồng Chủ biên)
ĐỖ MINH HOÀNG ĐỨC – LÊ TẤN HỒNG HẢI – TRỊNH THANH HẢI
NGUYỄN MINH THIỀN HOÀNG – NGUYỄN THỊ HỒNG NHUNG

TIN HỌC



Chân trời sáng tạo

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH

Mỗi bài học đều được thiết kế bao gồm mục tiêu và các hoạt động dạy và học, mỗi nội dung này được nhận biết thông qua một hình ảnh nhận diện còn gọi là các "biểu tượng" hay "icon":



MỤC TIÊU là những gì em sẽ đạt được sau bài học. Bắt đầu bài học, em cần đọc mục tiêu để biết các yêu cầu cần đạt. Trước khi kết thúc bài học, cần so sánh những gì em đã học được với mục tiêu của bài.



KHỞI ĐỘNG là hoạt động để gợi mở, tạo hứng thú học tập và định hướng cho các em suy nghĩ, khám phá nội dung bài học. Em sẽ giải quyết được vấn đề đặt ra ở phần này khi tìm hiểu nội dung ở phần khám phá.



KHÁM PHÁ là nội dung chính để tìm hiểu kiến thức, kỹ năng mới của bài học. Đọc (và quan sát), làm, ghi nhớ là ba hoạt động em cần thực hiện để hoàn thành các nhiệm vụ học tập ở phần này.



Đọc (và quan sát) - gấp biểu tượng này, em cần đọc, quan sát để tìm hiểu kiến thức, kỹ năng mới của bài học.



Làm - thực hiện các yêu cầu để hoàn thành nhiệm vụ học tập này giúp em khám phá, lĩnh hội kiến thức, kỹ năng mới của bài học.



Ghi nhớ - tóm tắt ngắn gọn kiến thức, kỹ năng trọng tâm của mỗi phần nội dung bài học mà em cần ghi nhớ.



LUYỆN TẬP là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kỹ năng trong bài học.



THỰC HÀNH trên máy tính là hoạt động rèn luyện thao tác sử dụng thiết bị máy tính, phần mềm tin học (gồm những công việc em đã tìm hiểu ở phần khám phá, các bài tập thực hành ở mức độ luyện tập tương tự và mức độ vận dụng).



VẬN DỤNG là nội dung gồm các câu hỏi, bài tập, tình huống, vấn đề thực tiễn mà em cần vận dụng kiến thức, kỹ năng vừa học để giải quyết.



EM CÓ BIẾT là mục cung cấp cho em một số thông tin bổ sung, mở rộng, nâng cao liên quan đến nội dung bài học.

Ngoài ra:

Các hình ảnh trong sách không chỉ là minh họa mà còn là một phần quan trọng của nội dung học tập. Các em cần “đọc” được nội dung của hình ảnh (quan sát, tìm hiểu, so sánh, ...) để hoàn thành nhiệm vụ học tập. Kỹ năng có được của các em thông qua quá trình làm việc với kênh hình (kênh thông tin về hình ảnh) là yếu tố quan trọng để phát triển năng lực tự tìm hiểu, khám phá phần mềm máy tính trong môn Tin học.

Các chữ số đặt trong vòng tròn (1, 2, 3, ...) được dành riêng để đánh số thứ tự các thao tác, công việc cần được thực hiện theo trình tự. Điều này giúp các em dễ dàng nhận biết lôgic thực hiện nhiệm vụ và rất thuận tiện cho việc đối chiếu, tra cứu khi thực hành trên máy tính.

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

LỜI NÓI ĐẦU

Các em học sinh thân mến!

Từ lớp 3, các em bắt đầu được học môn Tin học. Sách Tin học 3 sẽ giúp em khám phá chân trời kiến thức mới về công nghệ kĩ thuật số với người bạn đồng hành là chiếc máy tính.

Cuốn sách giáo khoa Tin học 3 được biên soạn theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018 của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Sách gồm 6 chủ đề, 16 bài học, mỗi bài được thiết kế gồm các nhiệm vụ học tập, theo đó **cá nhân tự giải quyết các nhiệm vụ học tập với sự hướng dẫn, hỗ trợ của thầy giáo, cô giáo**. Ở mỗi nhiệm vụ học tập, các em sẽ được khơi gợi hứng thú học tập, phát huy tính tích cực, chủ động bằng sự đa dạng của các nhiệm vụ học tập, bằng sự kết hợp linh hoạt, phong phú của phương pháp, cách tổ chức học tập và thông qua việc liên hệ, vận dụng kiến thức, kĩ năng vào情境 huống thực tiễn.

Thông qua các bài học, em có thể sử dụng máy tính đúng cách, an toàn; xem tin tức, giải trí trên Internet; sử dụng phần mềm máy tính để tìm hiểu hệ Mặt Trời, rèn luyện kĩ năng sử dụng chuột máy tính, tạo được trang trình chiếu đơn giản; nhận thấy vai trò của thông tin trong việc ra quyết định của con người; biết được phân loại, sắp xếp thông tin để dễ tìm thấy và áp dụng cho việc phân loại, sắp xếp đồ dùng học tập, vật dụng cá nhân của em; biết chia công việc thành việc nhỏ hơn để dễ thực hiện và thực hiện công việc theo các bước.

Chúc các em học thật giỏi và vận dụng hiệu quả kiến thức, kĩ năng tin học vào học tập và thực tiễn cuộc sống!

NHÓM TÁC GIẢ

Mục lục

Hướng dẫn sử dụng sách	2
Lời nói đầu	3
CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM	5
Bài 1. Thông tin và quyết định	5
Bài 2. Xử lí thông tin	7
Bài 3. Máy tính – những người bạn mới	11
Bài 4. Làm việc với máy tính	16
Bài 5. Tập gõ bàn phím	24
CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET	30
Bài 6. Xem tin và giải trí trên Internet.....	30
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN	35
Bài 7. Sắp xếp để dễ tìm	35
Bài 8. Làm quen với thư mục lưu trữ thông tin trong máy tính.....	39
CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ	47
Bài 9. Lưu trữ, trao đổi và bảo vệ thông tin của em và gia đình	47
CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC	51
Bài 10. Trang trình chiếu của em.....	51
Bài 11A. Hệ Mặt Trời.....	59
Bài 11B. Luyện tập sử dụng chuột máy tính	64
CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH	69
Bài 12. Thực hiện công việc theo các bước	69
Bài 13. Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết.....	72
Bài 14. Thực hiện công việc theo điều kiện.....	74
Bài 15. Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính	77



CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH



Sau bài học này, em sẽ:

- Nêu được ví dụ về vai trò quan trọng của thông tin đối với việc ra quyết định của con người.
- Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong ví dụ cụ thể.



Quan sát Hình 1 và cho biết có những người và phương tiện tham gia giao thông nào đang dừng lại. Tại sao?



Hình 1. Người và phương tiện tham gia giao thông dừng lại khi thấy tín hiệu đèn đỏ



Vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định của con người

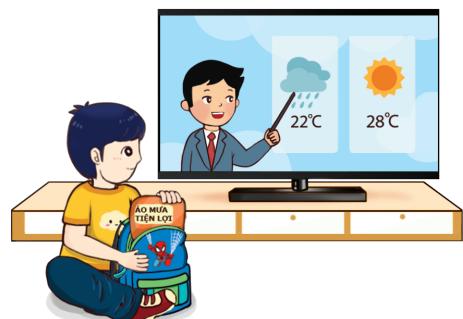
 An xem chương trình dự báo thời tiết trên ti vi để quyết định có mang áo mưa đi học hay không. Có hai trường hợp:
 1. Nếu trời mưa thì An mang áo mưa.
 2. Nếu trời không mưa thì An không mang áo mưa.

Ở trường hợp 1, **trời mưa** là thông tin và **mang áo mưa** là quyết định.

Ở trường hợp 2, **trời không mưa** là thông tin và **không mang áo mưa** là quyết định.

Quyết định của bạn An phụ thuộc vào thông tin thời tiết.

Như vậy, thông tin đóng vai trò quan trọng trong việc ra quyết định của con người.



Hình 2. Xem thông tin thời tiết để quyết định mang hoặc không mang áo mưa



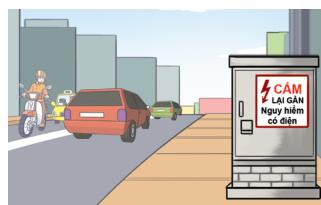
 Hãy cho biết đâu là thông tin, đâu là quyết định trong các tình huống dưới đây.



Hình 3a. Nghe thấy tiếng còi xe cấp cứu, các phương tiện giao thông di chuyển sát lề đường bên phải để nhường đường.



Hình 3b. Nghe thấy tiếng trống báo hết giờ ra chơi, các bạn đi vào lớp học.



Hình 3c. Em không đến gần bốt điện có cảnh báo nguy hiểm có điện.

Hình 3

- Con người thu nhận thông tin và đưa ra quyết định phù hợp.
- Thông tin đóng vai trò quan trọng trong việc ra quyết định của con người.

-  1. Hãy cho biết đâu là thông tin, đâu là quyết định trong tình huống ở Hình 1.
2. Hãy cho biết đâu là thông tin, đâu là quyết định trong các tình huống dưới đây.



Hình 4a. Thấy biển báo chú ý sàn ướt, mọi người đi chậm, cẩn thận.



Hình 4b. Mọi người không bỏ rác ở những nơi có biển báo cấm xả rác.



Hình 4c. Học sinh ngừng thảo luận khi giáo viên ra hiệu trật tự để nghe giảng.



Hình 4d. Em không lại gần nơi có biển báo nguy hiểm nước sâu.

Hình 4

 Nếu ví dụ cho thấy vai trò của thông tin với việc ra quyết định, hành động của em. Chỉ ra trong ví dụ đó đâu là thông tin, đâu là quyết định.



BÀI 2. XỬ LÍ THÔNG TIN



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết được ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh. Nhận ra thông tin được thu nhận, thông tin được xử lí, kết quả của xử lí thông tin trong ví dụ cụ thể.
- Nêu được ví dụ minh họa cho các nhận xét: Bộ óc của con người là một bộ phận xử lí thông tin, cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.
- Nhận ra trong ví dụ cụ thể máy đã xử lí thông tin nào và kết quả xử lí ra sao.



Quan sát Hình 1 và cho biết thông tin thời tiết mà em thu nhận được. Thông tin có mưa được thể hiện ở những chi tiết nào?



Hình 1. Bản tin dự báo thời tiết



1. Ba dạng thông tin thường gặp: chữ, âm thanh, hình ảnh

Trong bản tin dự báo thời tiết trên, thông tin trời mưa được thể hiện bằng *hình ảnh* đám mây có giọt nước đang rơi xuống; thể hiện bằng *chữ* là "NGÀY MAI CÓ MƯA"; thể hiện bằng *âm thanh* là lời nói của phát thanh viên.



 Quan sát và trả lời các câu hỏi trong mỗi tình huống dưới đây.



Thông tin cấm hút thuốc ở Hình 2 được thể hiện ở những dạng nào?

Hình 2. Biển báo cấm hút thuốc



Hình 3. Đánh trống trường

Ở trường em, thông tin giờ vào học, giờ ra chơi, giờ tan trường được thông báo đến học sinh ở dạng nào?



Cảnh sát điều khiển giao thông ở ngã tư đường thông qua những dạng thông tin nào?

Hình 4. Điều khiển giao thông

- Trên trang sách em đang học, thông tin được thể hiện ở những dạng nào?
- Trong giờ học, thông tin được giáo viên truyền đạt đến học sinh ở những dạng nào?



Thông tin thường được thể hiện ở ba dạng: chữ, âm thanh, hình ảnh.

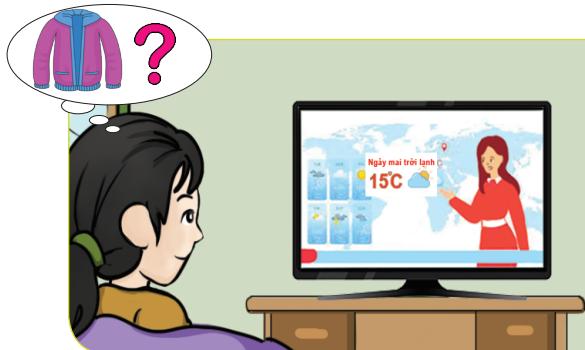
2. Thu nhận và xử lí thông tin của con người



Quan sát Hình 5 và cho biết:

- Các bạn học sinh tiếp nhận yêu cầu gì?
- Nhiệm vụ của các bạn học sinh là gì?
- Bộ phận nào của con người đã xử lí để đưa ra kết quả của phép tính?

Hình 5. Thực hiện phép tính



Hình 6. Xem dự báo thời tiết

Quan sát Hình 6 và cho biết:

- Bạn xem ti vi thu nhận và xử lí thông tin gì?
- Kết quả là bạn ấy nghĩ sẽ làm gì?
- Bộ phận nào của con người đã xử lí thông tin **ngày mai trời lạnh** để ra quyết định sẽ mặc áo ấm?



Hình 7. Dừng xe khi đèn đỏ

Quan sát Hình 7 và cho biết:

- Thông tin người tham gia giao thông thu nhận và xử lí là gì?
- Kết quả là người tham gia giao thông đã làm gì?
- Bộ phận nào của con người đã xử lí thông tin để đưa ra quyết định dừng xe?



Trong ví dụ ở Hình 5, các bạn học sinh tiếp nhận yêu cầu thực hiện phép tính trên bảng. Nhiệm vụ của các bạn học sinh là thực hiện phép tính $25 + 17$. Não bộ của các bạn học sinh đã xử lí để tính ra kết quả phép tính.

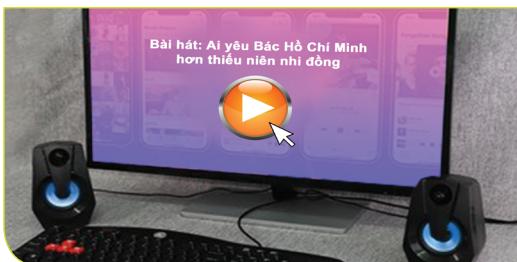
Não bộ của con người là một bộ phận xử lí thông tin.

3. Thu nhận và xử lí thông tin của máy móc

 Quan sát Hình 8 và cho biết nhận được thông tin bấm nút điều khiển, ti vi đã thực hiện việc gì?



Hình 8. Bấm nút điều khiển để mở ti vi



Hình 9. Nghe nhạc trên máy tính

Quan sát Hình 9 và cho biết:

- Khi người dùng chọn nút Play thì máy tính sẽ làm gì?
- Thông tin nào đã được máy tính tiếp nhận và kết quả xử lí thông tin này là gì?



Tivi nhận thông tin nút được bấm trên điều khiển để thực hiện mở, tắt, chuyển kênh, ... Máy tính nhận thông tin nút Play được chọn để phát bài hát. Có nhiều thiết bị khác như điều hoà, quạt điện, máy giặt, nồi cơm điện, ... nhận thông tin và thực hiện theo yêu cầu của người dùng.



Cuộc sống quanh ta có những máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động.

1. Quan sát và chỉ ra trọng tài đã sử dụng chữ, âm thanh hay hình ảnh để thể hiện thông tin trong các hình dưới đây. Thông tin đó là gì?



Hình 10a



Hình 10b



Hình 10c

Hình 10. Thông báo của trọng tài bóng đá

Em hãy kể tên ba dạng thông tin hay gặp.

Thưa cô, đó là thông tin dạng chữ, hình ảnh và âm thanh.



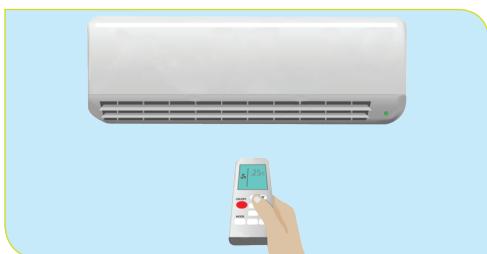
Hình 11. Đánh giá thường xuyên

2. Quan sát Hình 11 và cho biết:

- Thông tin bạn học sinh thu nhận là gì?
- Kết quả xử lý thông tin là gì?
- Bộ phận nào của con người đã thực hiện xử lý thông tin?



1. Nêu ví dụ cho thấy bộ óc của con người là một bộ phận xử lý thông tin. Trong ví dụ của em thông tin thu nhận là gì? Kết quả là gì? (gợi ý: Nghe thấy còi xe cứu hỏa, người tham gia giao thông nhanh chóng nhường đường, ...).
2. Nêu ví dụ cho thấy máy móc tiếp nhận thông tin để quyết định hành động. Trong ví dụ của em thông tin máy tiếp nhận là gì? Kết quả là máy thực hiện hành động gì? (gợi ý: Máy điều hoà, quạt điện nhận thông tin nút được bấm trên điều khiển từ xa để quyết định hoạt động.)



Hình 12a. Máy điều hoà



Hình 12b. Quạt điện



BÀI 3. MÁY TÍNH – NHỮNG NGƯỜI BẠN MỚI



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết và phân biệt được hình dạng thường gặp của máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh cùng các thành phần cơ bản của chúng như màn hình, thân máy, bàn phím, chuột.
- Nêu được sơ lược về chức năng của 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.



Tìm nhà cho máy tính

Em nhận ra được những máy tính nào ở Hình 1?

Trong Hình 1 có bốn máy tính ở bên ngoài đang tìm nhà để về. Em hãy tìm nhà cho các máy tính đó.



Hình 1. Tìm nhà cho máy tính



1. Một số máy tính thông dụng

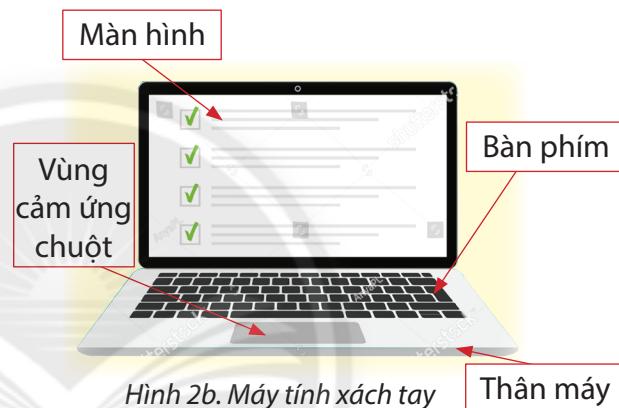
 Tim hiểu bốn loại máy tính dưới đây và cho biết các máy tính tại mỗi ngôi nhà ở Hình 1 thuộc loại nào.

Máy tính để bàn gồm màn hình, bàn phím, chuột, thân máy và thường để cố định trên bàn làm việc. Thân máy kết nối với các bộ phận khác bằng dây cáp.



Hình 2a. Máy tính để bàn

Máy tính xách tay nhỏ hơn, nhẹ hơn máy tính để bàn; bàn phím, vùng cảm ứng chuột gắn liền với thân máy; màn hình gắn với thân máy bằng bản lề, có thể mở ra, gấp vào.



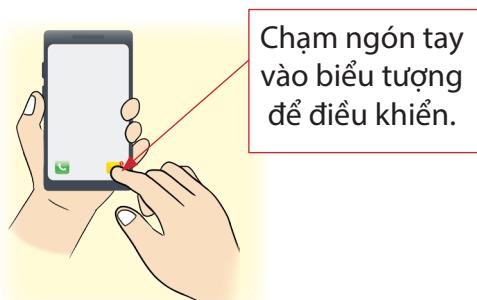
Hình 2b. Máy tính xách tay

Máy tính bảng nhỏ hơn máy tính xách tay, trông giống như một chiếc bảng con. Có màn hình cảm ứng liền với thân máy. Việc điều khiển được thực hiện bằng cách dùng ngón tay chạm trực tiếp vào biểu tượng, gõ phím trên màn hình.



Hình 2c. Máy tính bảng

Điện thoại thông minh trông giống máy tính bảng nhưng nhỏ hơn, có màn hình cảm ứng như máy tính bảng.



Hình 2d. Điện thoại thông minh



- Máy tính có bốn thành phần cơ bản: màn hình, thân máy, bàn phím, chuột.
- Có bốn loại máy tính thông dụng: máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh.

2. Chức năng các bộ phận của máy tính

a) Chức năng của bàn phím, chuột, màn hình, loa



Khi em viết một bức thư, em gõ phím trên bàn phím. Chữ em gõ được hiển thị trên màn hình.

Hình 3a



Khi muốn nghe bài hát, em nhấn nút chuột rồi thả ra để ra lệnh cho máy tính thực hiện bài hát. Âm thanh bài hát được phát ra ở loa.

Hình 3b

Hình 3. Chức năng của bàn phím, chuột, màn hình, loa

Chức năng của bàn phím, chuột là tiếp nhận thông tin vào máy tính. Vì vậy bàn phím và chuột được gọi là *thiết bị vào*.

Chức năng của màn hình, loa là đưa thông tin ra. Vì vậy màn hình và loa còn được gọi là *thiết bị ra*.



Quan sát Hình 4 và cho biết bộ phận nào của máy tính được dùng để nhập phép tính $7 + 5$ và kết quả phép tính được hiển thị ở đâu.



Hình 4. Thiết bị vào, ra của máy tính xách tay



- Bàn phím, chuột là bộ phận tiếp nhận thông tin vào máy tính (thiết bị vào).
- Màn hình, loa là bộ phận đưa thông tin ra của máy tính (thiết bị ra).



b) Chức năng của màn hình cảm ứng

Quan sát Hình 5a, 5b và cho biết:

- Loại máy tính mà người dùng đang sử dụng.
- Bộ phận nào của máy tính thực hiện tiếp nhận thông tin vào?
- Bộ phận nào của máy tính thực hiện đưa thông tin ra?



Màn hình cảm ứng của điện thoại thông minh tiếp nhận phép tính $6 + 3$ từ người dùng và kết quả phép tính cũng được hiển thị trên màn hình cảm ứng.

Hình 5a. Điện thoại thông minh



Màn hình cảm ứng của máy tính bảng tiếp nhận nét vẽ của người dùng (từ bút cảm ứng) và kết quả cũng được hiển thị trên màn hình.

Hình 5b. Máy tính bảng

Màn hình cảm ứng của điện thoại thông minh, máy tính bảng vừa có chức năng tiếp nhận thông tin vào, vừa có chức năng hiển thị thông tin ra.

1. Em hãy phân loại các máy tính ở Hình 6.



Hình 6a



Hình 6b



Hình 6c



Hình 6d



Hình 6f



Hình 6e



Hình 6g



Hình 6k



Hình 6i

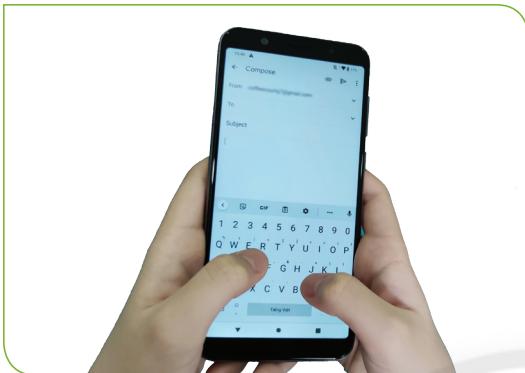
Hình 6. Một số máy tính thông dụng



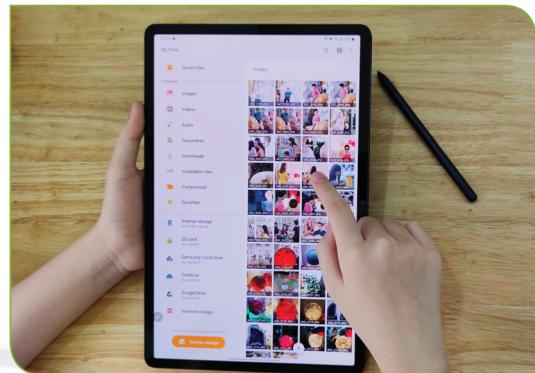
2. Trong các bộ phận sau đây của máy tính, bộ phận nào thực hiện chức năng tiếp nhận thông tin vào? Bộ phận nào thực hiện chức năng đưa thông tin ra?

- a) Loa
- b) Bàn phím
- c) Chuột
- d) Màn hình
- e) Máy in
- f) Màn hình cảm ứng

3. Hãy chỉ ra thiết bị vào, thiết bị ra của các máy tính ở Hình 7.



Hình 7a



Hình 7b



Hình 7c



Hình 7d

Hình 7. Thiết bị vào, ra của một số máy tính thông dụng



Em hay người thân của em đang sử dụng loại máy tính nào? Máy tính đó có những thiết bị vào, thiết bị ra nào?



BÀI 4. LÀM VIỆC VỚI MÁY TÍNH



Sau bài học này, em sẽ:

- Biết cầm chuột đúng cách, thực hiện được các thao tác cơ bản với chuột.
- Khởi động, tắt được máy tính đúng cách; kích hoạt được phần mềm ứng dụng; nếu được ví dụ về thao tác không đúng cách sẽ gây tổn hại cho thiết bị, phần mềm.
- Biết ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính; biết vị trí phù hợp của màn hình; nếu được tác hại của việc ngồi sai tư thế, sử dụng máy tính quá lâu; nhận ra được tư thế ngồi sai khi làm việc với máy tính.
- Biết thực hiện quy tắc an toàn về điện, có ý thức đề phòng tai nạn về điện khi sử dụng máy tính.



Bạn Chim Cánh Cụt ở Hình 1 chưa biết cách khởi động và làm việc với máy tính. Em hãy giúp bạn nhé!

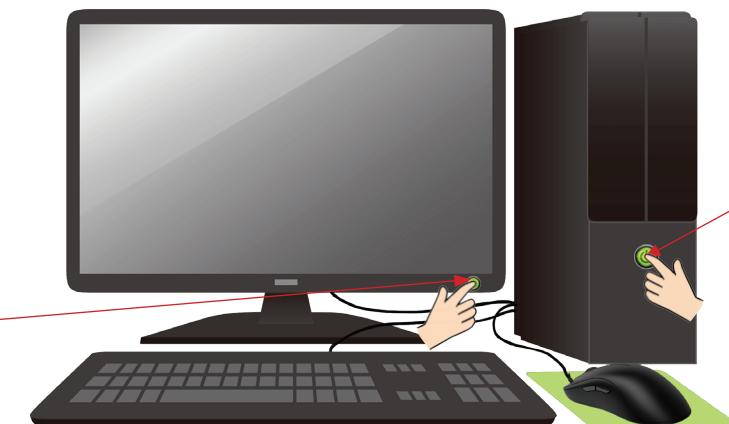


1. Khởi động máy tính



② Nhấn nút nguồn màn hình.

① Nhấn nút nguồn trên thân máy tính.



Hình 2. Nhấn nút nguồn



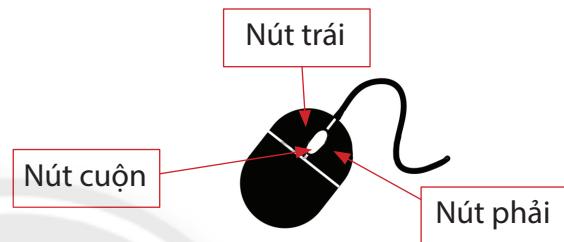
Hình 3. Máy tính đã khởi động xong

③ Chờ máy tính khởi động xong và sẵn sàng để sử dụng.

2. Sử dụng chuột máy tính



Chuột thường có nút trái, nút phải và nút cuộn (Hình 4).



Hình 4. Chuột máy tính

a) Vị trí đặt chuột máy tính

Đặt chuột trên mặt phẳng nằm ngang (mặt bàn), bên phải bàn phím và có đủ không gian để di chuyển chuột.



Hình 5. Vị trí đặt chuột

b) Cách cầm chuột máy tính

Tay phải cầm chuột. Cổ tay thẳng với bàn tay, ngón trỏ đặt vào nút trái, ngón giữa đặt vào nút phải, ngón cái và các ngón còn lại giữ hai bên chuột.



Hình 6. Cầm chuột đúng cách



 Hình nào dưới đây là cách cầm chuột đúng, cách cầm chuột sai? Tại sao?



Hình 7a



Hình 7b



Hình 7c

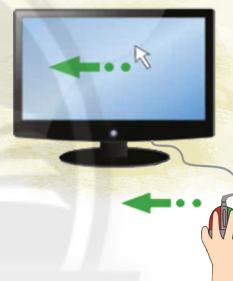
Hình 7. Cách cầm chuột đúng, sai

c) Các thao tác với chuột máy tính



Di chuyển chuột

Cầm chuột và di chuyển chuột trên mặt phẳng nằm ngang, con trỏ chuột (thường có dạng ) sẽ di chuyển tương ứng trên màn hình.



Nháy chuột

Dùng ngón tay trỏ nhấn nút trái chuột rồi thả ngón tay.



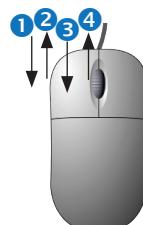
Nháy phải chuột

Dùng ngón tay giữa nhấn nút phải chuột rồi thả ngón tay.



Nháy đúp chuột

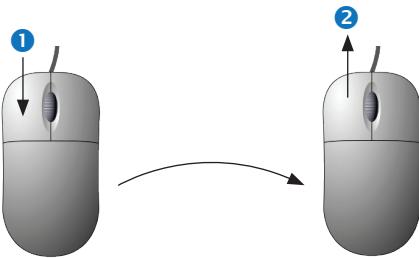
Thực hiện nhanh việc nháy chuột hai lần liên tiếp.





Kéo thả chuột

Nhấn và giữ nút trái chuột, đồng thời di chuyển chuột đến vị trí khác rồi thả nút trái chuột ra.



Lưu ý: Thực hiện thao tác với chuột nhẹ nhàng.

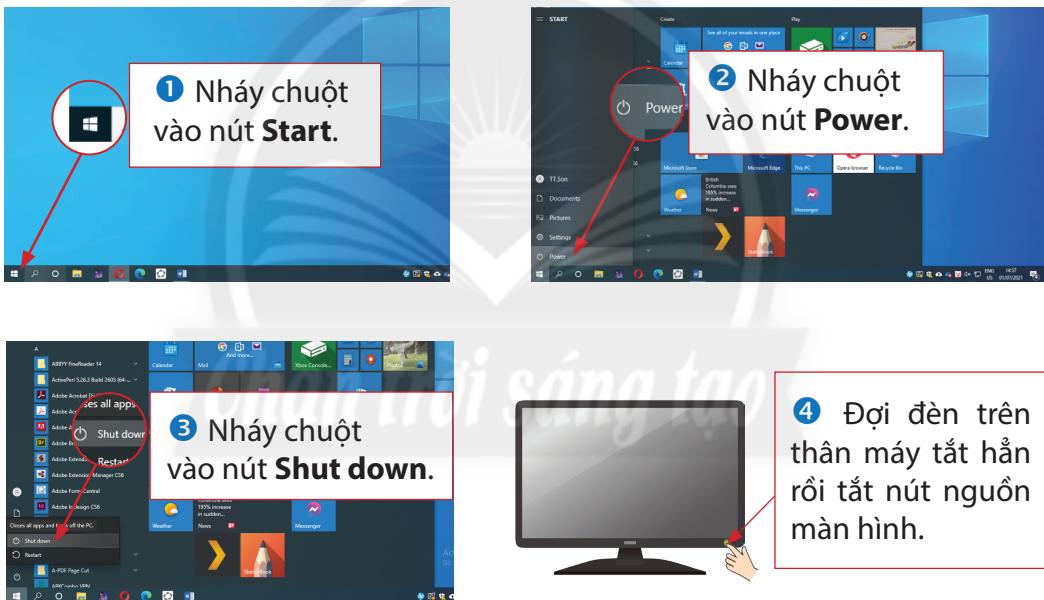


- Cách cầm chuột: Cầm chuột bằng tay phải, ngón trỏ đặt vào nút trái, ngón giữa đặt vào nút phải, ngón cái và các ngón còn lại giữ hai bên chuột.
- Các thao tác với chuột gồm: Di chuyển chuột, nháy chuột, nháy đúp chuột, nháy phải chuột, kéo thả chuột.

3. Tắt máy tính



Quan sát các hình dưới đây và nêu các thao tác tắt máy tính.



Hình 8. Các bước tắt máy tính



Lưu ý:

- Đóng các ứng dụng trước khi tắt máy tính.
- Không được tắt máy tính đột ngột bằng cách nhấn giữ nút nguồn trên thân máy hoặc ngắt nguồn điện. Vì tắt như vậy sẽ làm mất thông tin và hư hỏng máy tính.



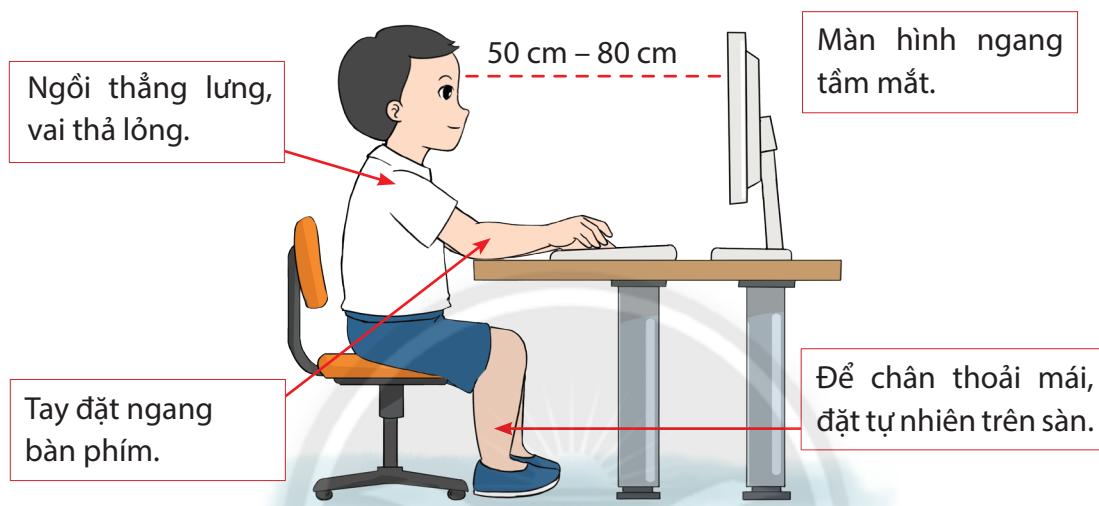
- Thực hiện khởi động, tắt máy tính đúng cách. Không tắt máy tính bằng cách ngắt nguồn điện.
- Tắt máy tính không đúng cách sẽ làm hư hỏng máy tính.



4. Tư thế ngồi làm việc với máy tính và vị trí của màn hình

Khi làm việc với máy tính, em ngồi thẳng lưng, chân chạm mặt sàn, tư thế thoải mái. Mắt ngang với màn hình và cách màn hình khoảng 50 – 80 cm. Tay đặt ngang với bàn phím.

Ngồi không đúng tư thế sẽ gây hại cho mắt và cột sống, gây đau mỏi cổ, vai, tay. Em không nên làm việc với máy tính quá 30 phút liên tục. Không để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt.



Hình 9. Tư thế ngồi làm việc với máy tính

Chọn phương án đúng nhất:

1. Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính giúp tránh:
 - a) Cong, vẹo cột sống.
 - b) Cận thị.
 - c) Đau, mỏi vai, tay, cổ.
 - d) Cả a, b và c.
2. Để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình hoặc mắt sẽ dẫn đến:
 - a) Chói mắt.
 - b) Mỏi mắt.
 - c) Hóng mắt.
 - d) Cả a, b và c.

- Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính giúp em bảo vệ sức khoẻ.
- Không để ánh sáng chiếu trực tiếp vào màn hình, vào mắt.
- Trẻ em không nên làm việc với máy tính quá 30 phút liên tục.



5. An toàn về điện

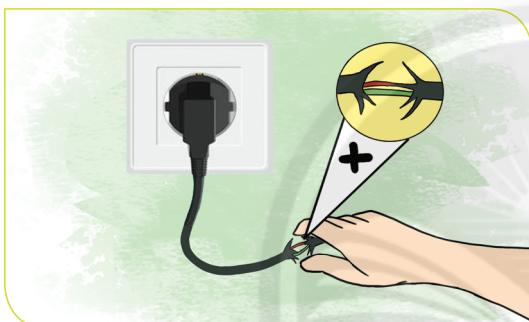
 Các hình dưới đây là những tình huống sử dụng máy tính không an toàn, dễ bị tai nạn về điện. Em hãy ghép câu nhắc nhở an toàn về điện phù hợp với mỗi tình huống trong hình (sử dụng các gợi ý trong khung).



Hình 10a



Hình 10b



Hình 10c



Hình 10d



Hình 10e



Hình 10g

Hình 10. Một số tình huống **không** an toàn về điện

1. Không dùng tay ướt chạm vào máy tính.
2. Không dùng khăn ướt để lau máy tính.
3. Không giẫm, đạp, va chạm vào dây điện.
4. Không chạm vào những chỗ dây điện bị hở, tróc vỏ.
5. Không vừa sạc pin vừa sử dụng điện thoại di động.
6. Không được để thức ăn, đồ uống gần máy tính.



Cần thực hiện quy tắc an toàn về điện để tránh bị điện giật, hư hỏng thiết bị.



1. Tư thế nào là đúng khi làm việc với máy tính?



Hình 11a



Hình 11b



Hình 11c



Hình 11d



Hình 11e



Hình 11g

2. Sắp xếp các bước dưới đây theo thứ tự tắt máy tính:

- Nháy nút chuột vào nút **Power**.
- Nháy nút chuột vào nút **Shut down**.
- Nháy nút chuột vào nút **Start**.
- Đợi đèn của nút nguồn trên thân máy tắt hẳn rồi tắt nút nguồn màn hình.

3. Em hãy chỉ ra những việc không nên làm trong những việc sau đây:

- Em tự cắm dây nguồn máy tính vào ổ điện.
- Chạm tay vào các phần kim loại trên máy tính khi máy tính đang hoạt động.
- Thông báo cho người lớn khi dây điện bị hở, ổ cắm bị lỏng.
- Giữ tay khô, sạch khi sử dụng máy tính.



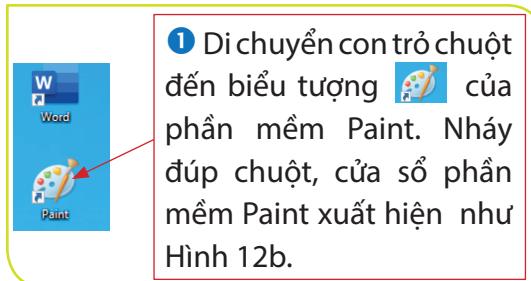
Em hãy thực hiện các việc dưới đây:

- Quan sát và chỉ ra vị trí nút nguồn trên thân máy, màn hình.
- Quan sát chuột máy tính và chỉ ra nút phải, nút trái, nút cuộn.

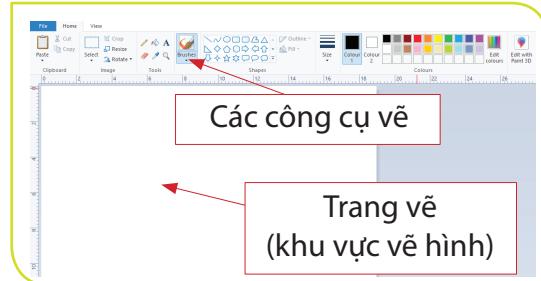


3. Kích hoạt phần mềm Paint.

- Thực hiện khởi động máy tính đúng cách.
- Thực hiện di chuyển chuột trên mặt phẳng nằm ngang, đồng thời quan sát sự di chuyển con trỏ chuột trên màn hình.
- Thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để tập sử dụng chuột với phần mềm Paint.



Hình 12a. Biểu tượng phần mềm Paint

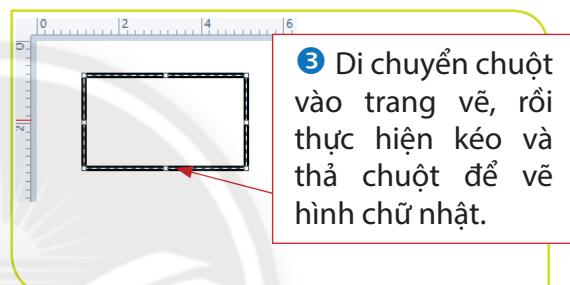


Hình 12b. Cửa sổ phần mềm Paint



② Nháy chuột vào công cụ vẽ hình chữ nhật.

Hình 12c. Chọn công cụ vẽ hình



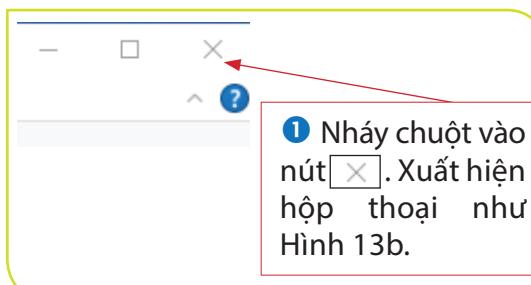
③ Di chuyển chuột vào trang vẽ, rồi thực hiện kéo và thả chuột để vẽ hình chữ nhật.

Hình 12d. Vẽ hình chữ nhật

- Tương tự, em hãy lựa chọn công cụ vẽ hình tam giác, di chuyển chuột vào trang vẽ, kéo thả chuột để vẽ hình tam giác.

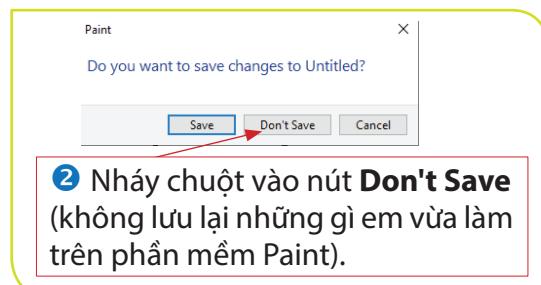
4. Tắt máy tính.

- Trước khi tắt máy tính em cần thực hiện đóng phần mềm Paint theo hướng dẫn dưới đây.



① Nháy chuột vào nút **X**. Xuất hiện hộp thoại như Hình 13b.

Hình 13a



② Nháy chuột vào nút **Don't Save** (không lưu lại những gì em vừa làm trên phần mềm Paint).

Hình 13b

Hình 13. Đóng chương trình Paint

- Thực hiện tắt máy tính đúng cách.



Trong tiết thực hành Tin học, em hãy quan sát và cho biết bạn bên cạnh em đã ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính chưa. Bạn cầm chuột đúng cách chưa?



BÀI 5. TẬP GÕ BÀN PHÍM



Sau bài học này, em sẽ:

- Chỉ ra được khu vực chính của bàn phím và nêu 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 cơ sở, hàng trên, hàng dưới đúng quy định của cách gõ bàn phím.

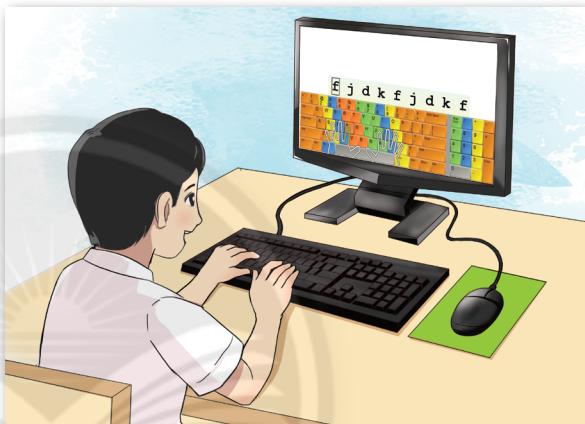


Nhà vô địch 17 tuổi

Năm 17 tuổi, Ermolin đã trở thành người thắng cuộc trong cuộc thi "Vô địch đánh máy" với tốc độ 233 từ trong 1 phút.

Em có biết vì sao Ermolin có thể đánh máy nhanh như vậy không?

Điều gì đã tạo nên thành công của Ermolin?



1. Bàn phím máy tính

Các khu vực của bàn phím



Quan sát bàn phím ở Hình 1 và chỉ ra khu vực có nhiều phím nhất.



Hình 1. Các khu vực của bàn phím máy tính

Bàn phím có các khu vực như khu vực chính, khu vực phím mũi tên, khu vực phím số, ... Khu vực chính là khu vực có nhiều phím nhất, khu vực này gồm năm hàng phím sau:



Hình 2. Các hàng phím của khu vực chính



Hãy gọi tên các hàng phím của khu vực chính theo thứ tự từ trên xuống.



Khu vực chính của bàn phím có năm hàng phím: hàng phím số, hàng phím trên, hàng phím cơ sở, hàng phím dưới, hàng phím chứa dấu cách.

2. Cách đặt tay lên bàn phím



Các ngón tay theo thứ tự đặt lên các phím kế tiếp.

Hai ngón trỏ đặt lên phím F và phím J. Hai phím này có gờ để nhận biết việc đặt ngón đúng phím mà không cần nhìn vào bàn phím.



Hình 3. Cách đặt ngón tay lên bàn phím

Ban đầu ta đặt các ngón tay lên các phím A, S, D, F và J, K, L; trên hàng phím cơ sở, do đó các phím này còn được gọi là các **phím khởi hành**. Hai tay thả lỏng trên bàn phím.



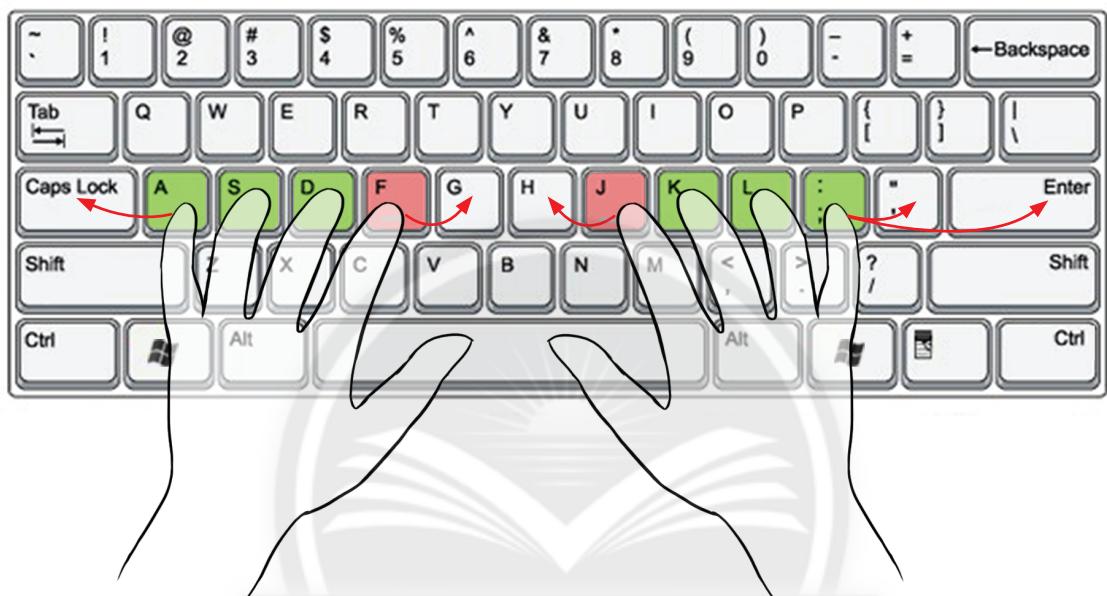
Các phím F, J thuộc hàng phím nào?



Đặt ngón tay lên các phím khởi hành tại hàng phím cơ sở. Hai tay thả lỏng trên bàn phím.

3. Gõ phím ở hàng phím cơ sở

Quan sát Hình 4 và cho biết ngón tay nào phụ trách phím nào của hàng phím cơ sở.



Hình 4. Phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím cơ sở

Các ngón tay gõ nhẹ, dứt khoát. Khi cần gõ các phím khác phím khởi hành, ngón tay phụ trách phím nào thì vươn ra để gõ phím đó, rồi đưa ngay về phím khởi hành.



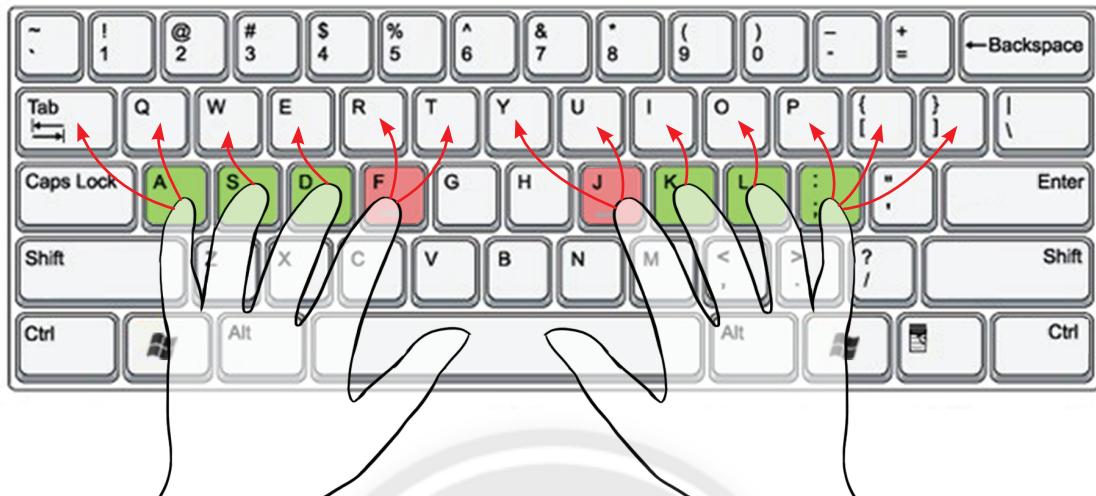
Ngón tay phụ trách phím nào thì gõ phím đó. Vươn ngón tay để gõ phím ngoài phím khởi hành, sau đó đưa ngón tay về phím khởi hành. Gõ nhẹ, dứt khoát.



4. Gõ phím ở hàng phím trên và hàng phím dưới

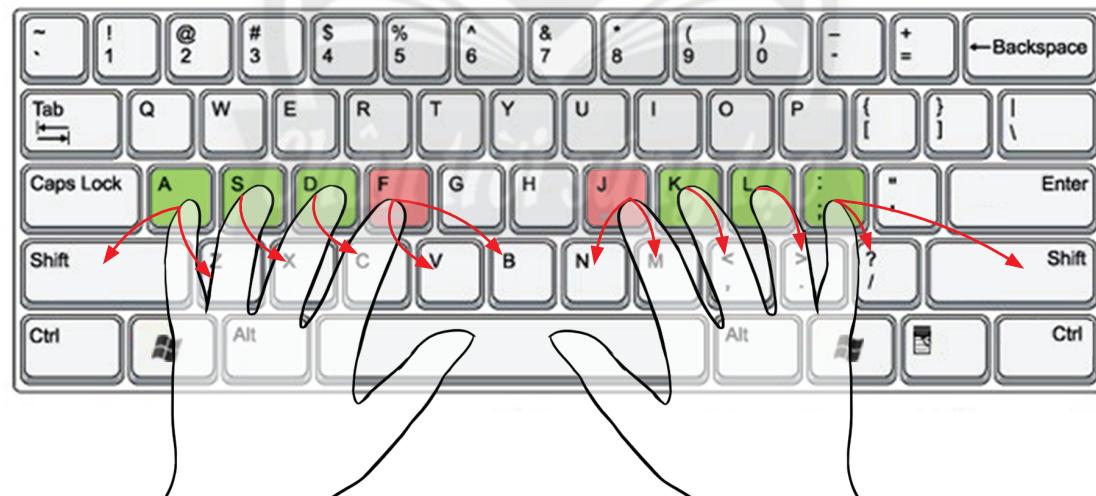


Quan sát Hình 5 và cho biết ngón tay nào phụ trách phím nào của hàng phím trên.



Hình 5. Phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím trên

Quan sát Hình 6 và cho biết ngón tay nào phụ trách phím nào của hàng phím dưới.



Hình 6. Phân công ngón tay phụ trách các phím ở hàng phím dưới



- Ngón tay phụ trách phím nào thì thực hiện gõ phím đó.
- Ngón tay vươn ra để gõ các phím ở hàng trên và co ngón tay để gõ các phím ở hàng dưới, rồi đưa về phím khởi hành.



5. Luyện tập gõ phím với phần mềm RapidTyping

Thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để thực hành luyện gõ bàn phím 10 ngón với phần mềm RapidTyping.

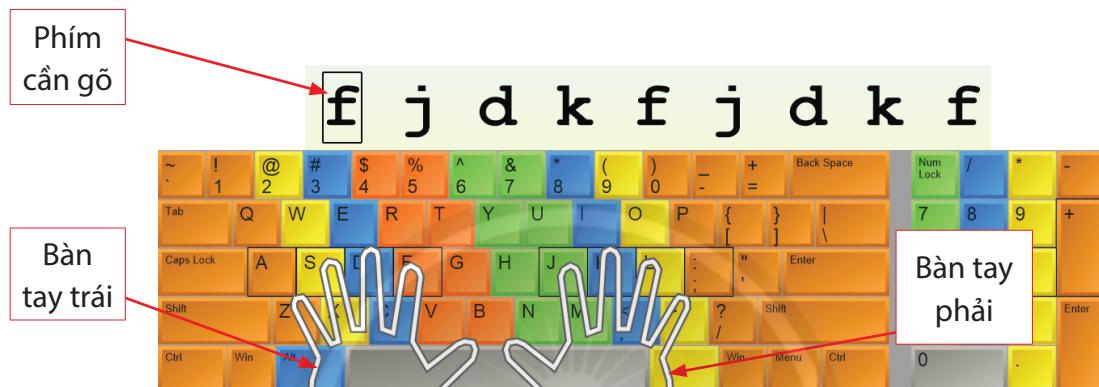
Bước 1: Khởi động.



Nhấp đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình để khởi động RapidTyping. Màn hình luyện tập gõ phím xuất hiện như Hình 8.

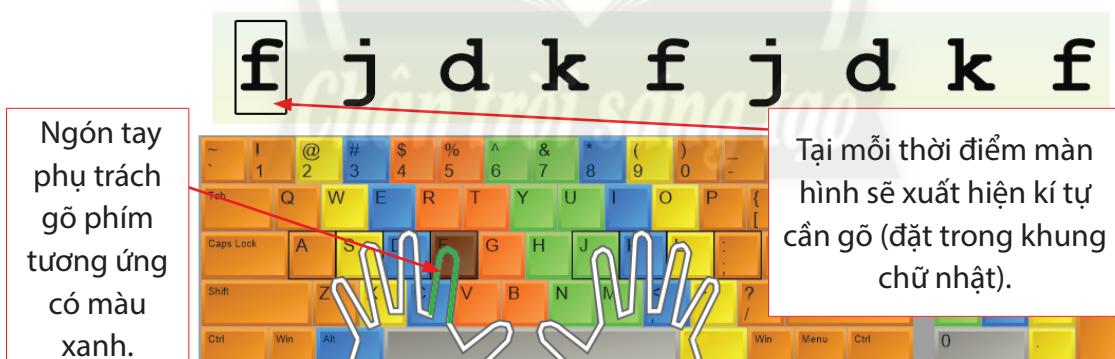
Hình 7. Khởi động phần mềm RapidTyping

Bước 2: Thực hành gõ phím.



Hình 8. Luyện gõ phím ở hàng phím cơ sở

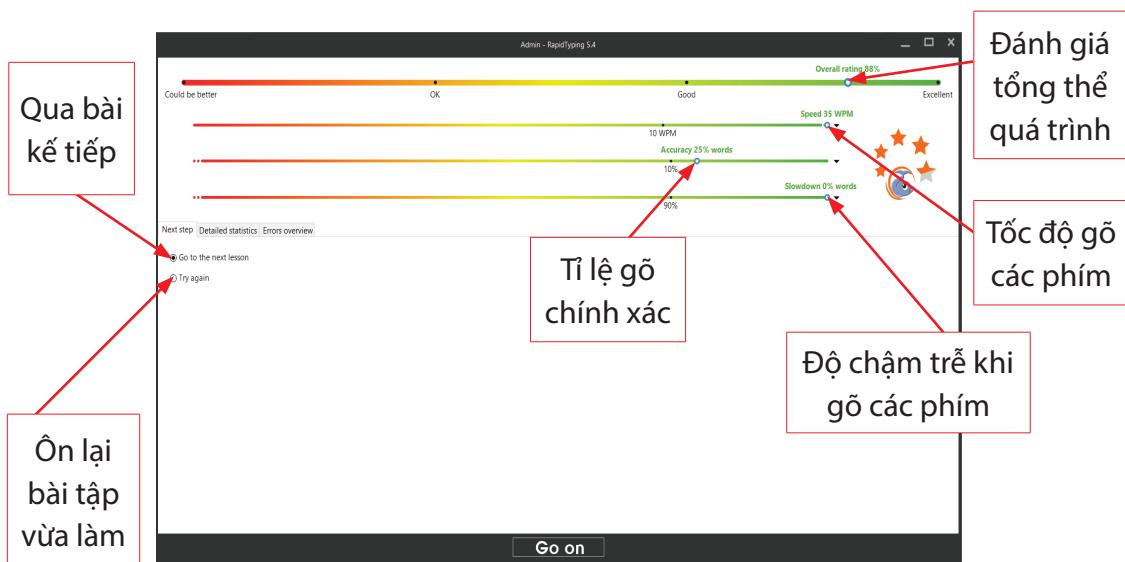
Đặt tay lên hàng phím cơ sở và thực hiện thao tác gõ phím theo hướng dẫn ở mục 3.



Hình 9. Màn hình luyện gõ phím

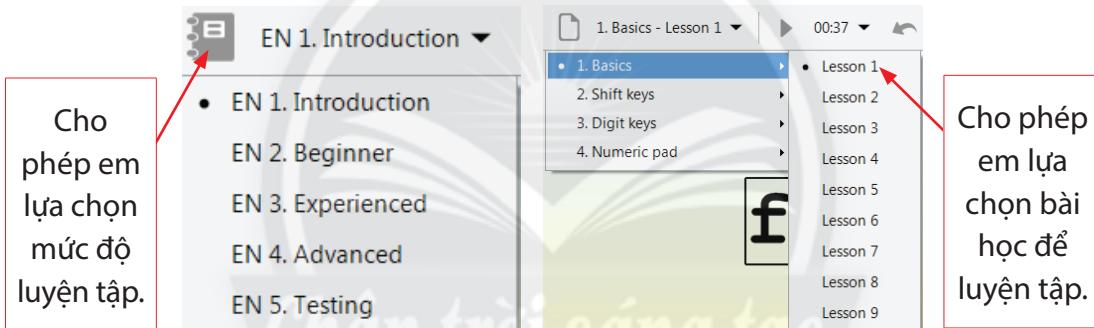
Khi luyện gõ phím, em nhìn màn hình (không nhìn bàn phím) và thực hiện gõ phím kí tự trong khung chữ nhật bằng ngón tay tương ứng với ngón tay màu xanh trên màn hình. Ví dụ, tại Hình 9 xuất hiện **f** và ngón trỏ trái màu xanh hướng dẫn em dùng ngón trỏ trái để gõ phím F.

- Nếu gõ đúng phím thì kí tự cần gõ sẽ chuyển sang màu xanh.
- Nếu gõ nhầm phím thì kí tự cần gõ sẽ chuyển sang màu đỏ.
- Sau khi đã gõ đúng phím thì kí tự cần gõ tiếp theo xuất hiện và ngón tay phụ trách gõ phím tương ứng sẽ chuyển sang màu xanh.
- Sau khi hoàn thành bài luyện gõ màn hình sẽ xuất hiện bảng thông báo như Hình 10.



Hình 10. Màn hình thông báo kết quả luyện tập gõ phím

Em có thể chọn mức độ luyện gõ và chọn hàng phím để luyện tập gõ theo hướng dẫn ở Hình 11.



Hình 11. Lựa chọn mức độ và hàng phím để luyện gõ

Việc nắm rõ và thành thạo quy tắc gõ bàn phím sẽ giúp em gõ nhanh và chính xác.

-  1. Khu vực chính của bàn phím gồm những hàng phím nào?
 2. Các kí tự dưới đây thuộc hàng phím nào?
 q w e r t y u l o p [] \ a s d f g h j k l ; ' z x c v b n m , . /
 3. Các phím nào được gọi là các phím khởi hành? Tại sao các phím đó lại được gọi như vậy?

 Thực hành lựa chọn bài và luyện gõ các phím ở:

- a) Hàng phím cơ sở (Lesson 1).
- b) Hàng phím trên (Lesson 6).
- c) Hàng phím dưới (Lesson 7).

 Quan sát và cho biết bạn của em (hay người thân của em) đã thực hiện đúng thao tác gõ phím hay chưa.



CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 6. XEM TIN VÀ GIẢI TRÍ TRÊN INTERNET



Sau bài học này, em sẽ:

- Nếu được ví dụ về tin tức và chương trình giải trí có thể xem được khi truy cập Internet.
- Nếu được ví dụ 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.



Phương nói rằng với máy tính kết nối Internet, bạn ấy có thể xem thông tin thời tiết và nghe những bài hát thiếu nhi.

Hãy kể những việc em có thể làm được với máy tính kết nối Internet.



Hình 1. Xem thông tin thời tiết, nghe nhạc trên Internet



1. Xem tin tức, giải trí trên Internet



a) Xem thông tin dự báo thời tiết

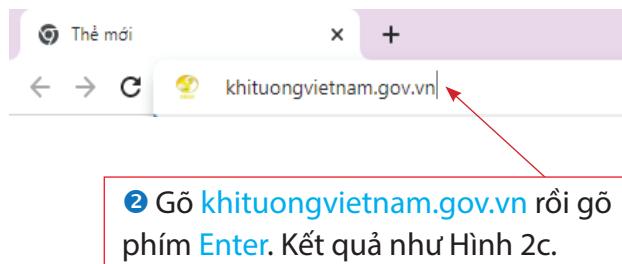
Thông tin dự báo thời tiết được Trung tâm Dự báo Khí tượng Thuỷ văn quốc gia cung cấp thường xuyên trên Internet.

Thực hiện theo hướng dẫn ở Hình 2 em có thể xem thông tin dự báo thời tiết trên Internet.

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng để mở trình duyệt web.



Hình 2a. Mở trình duyệt web

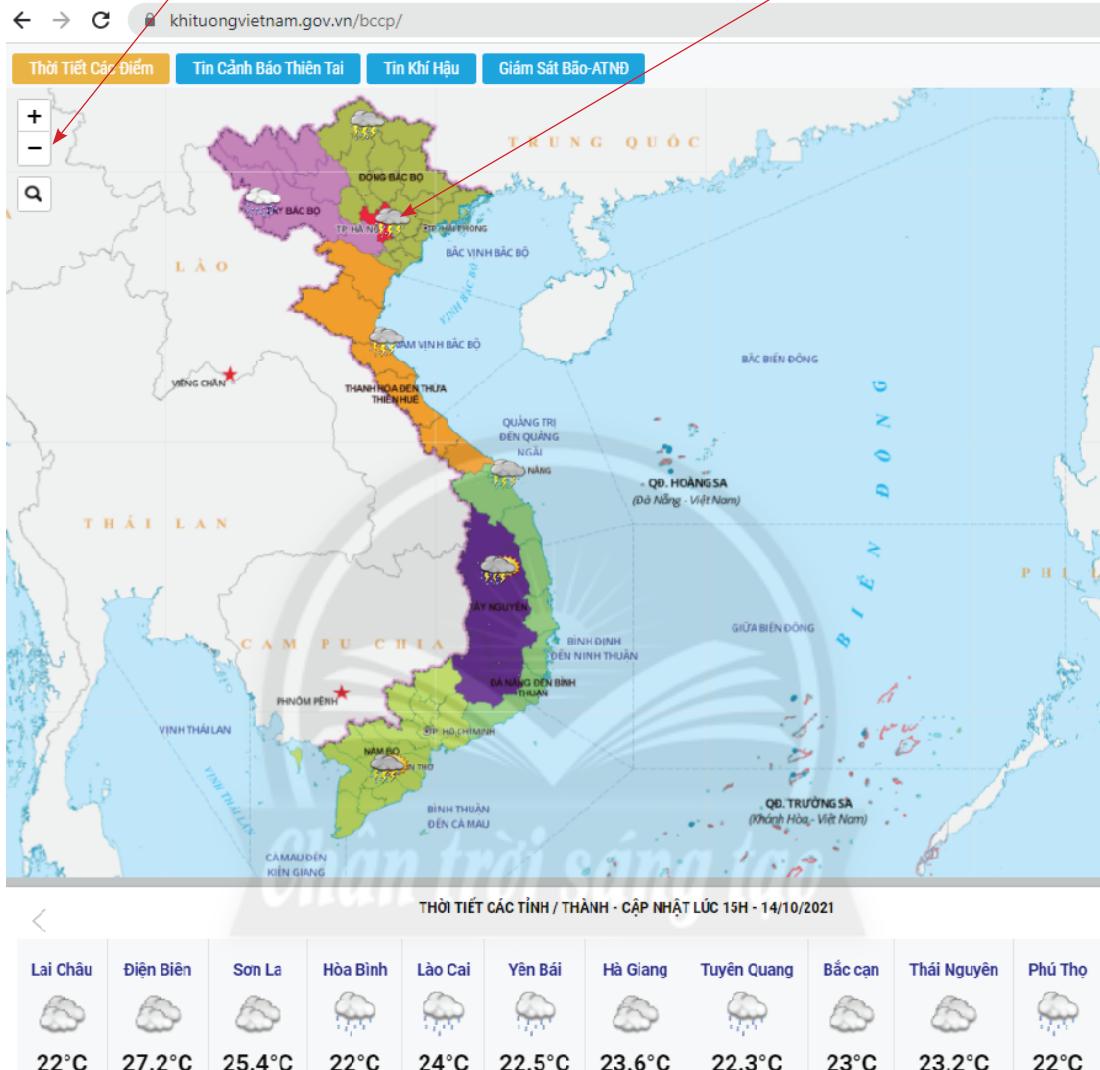


Hình 2b. Truy cập trang web của Trung tâm Dự báo khí tượng Thuỷ văn quốc gia



Nháy chuột vào nút **[+]** để phóng to,
nút **[-]** để thu nhỏ.

Nháy chuột vào đám mây để
xem thông tin chi tiết thời tiết
tại địa phương.



Hình 2c. Xem thông tin thời tiết trên trang web của Trung tâm Dự báo Khí tượng Thủy văn quốc gia
Hình 2. Xem thông tin dự báo thời tiết trên Internet

Ở Hình 2c, em có thể phóng to bản đồ, nháy chuột vào đám mây tại tỉnh, thành phố nơi em đang sinh sống để xem thông tin thời tiết chi tiết.

Trên Internet, ngoài thông tin về dự báo thời tiết, em còn có thể xem các thông tin khác như lịch thi đấu bóng đá, lịch chiếu phim, giờ mở cửa và giá vé của bảo tàng, khu vui chơi, giải trí, ...

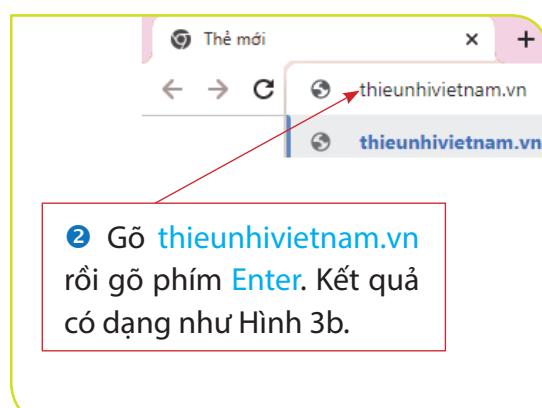
Hình chụp trang web ngày 14/10/2021



b) Nghe bài hát thiếu nhi

Dưới đây là hướng dẫn các bước để nghe bài hát thiếu nhi trên Internet.

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng để mở trình duyệt web.



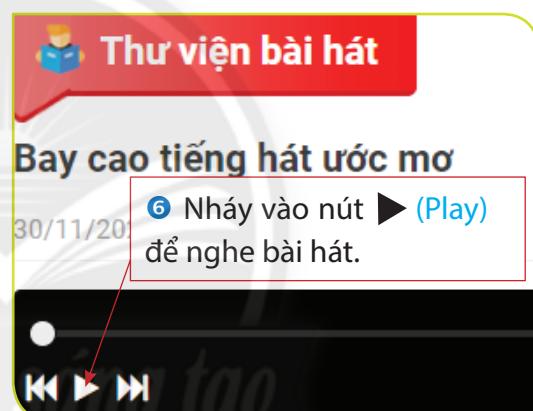
Hình 3a. Truy cập trang web của Hội đồng Đội Trung ương



Hình 3b. Mở mục *Bài hát của thiếu nhi*



Hình 3c. Danh sách bài hát



Hình 3d. Nghe bài hát *Bay cao tiếng hát ước mơ*

Lưu ý:

- Để nghe được bài hát, máy tính của em cần có loa hay tai nghe. Loa được tích hợp sẵn trên máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh.
- Trên Internet có những chương trình giải trí phù hợp với lứa tuổi của em như các bài hát thiếu nhi, truyện cổ tích, phim hoạt hình, ...

- Em có thể xem những tin tức, chương trình giải trí nào dưới đây trên Internet?
- Giờ mở cửa, giá vé của bảo tàng.
 - Lịch thi đấu bóng đá.
 - Truyện cổ tích.
 - Phim hoạt hình.
 - Cả a, b, c và d.

Em có thể xem trên Internet các tin tức như thông tin dự báo thời tiết, lịch thi đấu bóng đá, ... và các chương trình giải trí như ca nhạc, phim hoạt hình, truyện cổ tích, ...

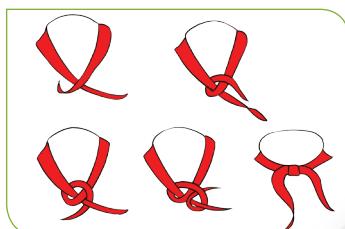
Hình chụp trang web ngày 25/10/2021



2. Internet – kho thông tin khổng lồ

 Đọc đoạn hội thoại dưới đây và cho biết ai đã tìm được thông tin gì.

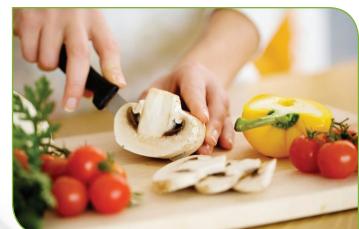
- An: Trên máy tính của tớ không có hướng dẫn cách quàng khăn đỏ, nhưng tớ đã tìm thấy trên Internet.
- Bình: Trên máy tính của tớ cũng không có, bạn chỉ cho tớ cách quàng khăn đỏ nhé.
- An: Đồng ý. Bố của tớ tìm thấy trên Internet những hình ảnh, video rất đẹp, thú vị về những dải thiên hà trong vũ trụ. Trong máy tính của bạn có chưa?
- Bình: Chưa có. Mẹ của tớ hay xem trên Internet cách nấu các món ăn rất ngon.
- An: Hay quá. Trên máy tính của nhà tớ chưa có. Tớ sẽ nói với mẹ xem trên Internet để làm các món ăn tớ thích.



Hình 4a. Cách quàng khăn đỏ



Hình 4b. Dải thiên hà



Hình 4c. Hướng dẫn cách làm món ăn

Có những thông tin không có sẵn trên máy tính nhưng có thể tìm thấy trên Internet.

Internet là kho thông tin khổng lồ với rất nhiều thông tin đa dạng và phong phú. Thông tin trên Internet được nhiều người cung cấp, cập nhật thường xuyên. Ai cũng có thể tìm thấy thông tin hữu ích, phù hợp với mình trên Internet. Em có thể tìm được nhiều thông tin bổ ích cho việc học tập, giải trí của em.



Internet là kho thông tin khổng lồ, đa dạng, phong phú. Khi cần, em có thể tìm thông tin trên Internet.

3. Thông tin phù hợp trên Internet

 Thông tin được đưa lên Internet dành cho những lứa tuổi khác nhau như thiếu nhi, thiếu niên, người lớn. Mỗi thông tin phù hợp với mỗi đối tượng khác nhau như học sinh, sinh viên, giáo viên, nhà khoa học, nghệ sĩ, ... Do vậy, không phải thông tin nào cũng phù hợp với em.

Ngoài ra, một số thông tin trên Internet sai sự thật, có nội dung xấu, bạo lực, không phù hợp với truyền thống tốt đẹp của Việt Nam.



Hình 5. Có những thông tin trên Internet **không** phù hợp với em



Xem thông tin không phù hợp trên Internet có thể gây ra nhiều tác hại. Ví dụ, xem phim kinh dị, bạo lực sẽ làm cho em sợ hãi.

Để đảm bảo an toàn, khi xem thông tin trên Internet em cần có sự chỉ bảo, cho phép, đồng hành của thầy, cô hoặc bố mẹ.

Những thông tin nào trên Internet dưới đây phù hợp với em?

- a) Hướng dẫn học tập dành cho học sinh lớp 3.
- b) Video lịch sử, văn hóa dành cho thiếu nhi.
- c) Trò chơi trực tuyến có tính bạo lực.
- d) Truyền cổ tích Việt Nam.



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



1. Nêu ví dụ về tin tức, chương trình giải trí em có thể xem được trên Internet.
2. Nêu ví dụ về thông tin không có sẵn trong máy tính nhưng có thể tìm thấy trên Internet.
3. Lựa chọn những khẳng định đúng về đặc điểm thông tin trên Internet:
 - a) Thông tin nào trên Internet cũng phù hợp với lứa tuổi của em.
 - b) Thông tin trên Internet có thể không chính xác.
 - c) Thông tin trên Internet đa dạng, phong phú và luôn được cập nhật.
 - d) Rất nhiều thông tin có thể tìm thấy trên Internet.



Dưới sự hướng dẫn của thầy, cô, em sử dụng máy tính có kết nối Internet để tiến hành các công việc sau:

- a) Thực hiện theo hướng dẫn ở mục 1a để xem thông tin thời tiết ở Hà Nội và địa phương nơi em đang sinh sống.
- b) Thực hiện theo hướng dẫn ở mục 1b để nghe bài hát thiếu nhi.
- c) Trao đổi với bạn hay nhờ sự hỗ trợ của thầy, cô để xem truyện cổ tích, phim hoạt hình dành cho thiếu nhi mà em yêu thích.



Sắp tới em tổ chức chuyến đi dã ngoại ở Thảo Cầm Viên. Trước chuyến đi, em muốn tìm hiểu thông tin về các con thú ở Thảo Cầm Viên. Theo em, các thông tin này có thể tìm thấy trên Internet không? Em có thể nhờ sự hỗ trợ của ai để tìm những thông tin này?



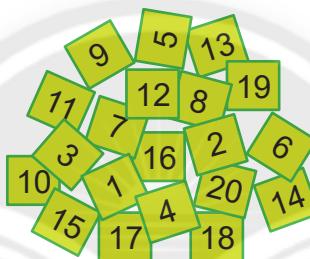
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 7. SẮP XẾP ĐỂ DỄ TÌM



Sau bài học này, em sẽ:

- Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lý thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.
- Sắp xếp được đồ vật hợp lý theo một số yêu cầu cụ thể.
- Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.
- Biết được có thể biểu diễn một phương án sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.



Hình 1a. Các thẻ số chưa sắp xếp



Hình 1b. Các thẻ số được sắp xếp

Hình 1a và Hình 1b có các thẻ số từ 1 đến 20. Em hãy đề nghị bạn tìm một thẻ số nào đó (ví dụ số 1, 19) trong mỗi hình.

Trao đổi với bạn và cho biết tìm kiếm ở hình nào dễ hơn, nhanh hơn. Tại sao?

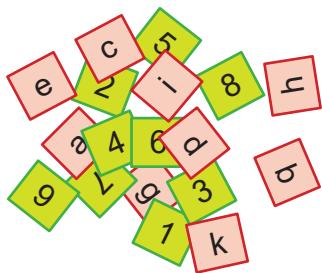


1. Sắp xếp để tìm kiếm nhanh hơn

Khác với Hình 1a, các thẻ số ở Hình 1b được sắp xếp thành một dãy theo thứ tự tăng dần. Do vậy, khi tìm kiếm một số nào đó ở Hình 1b em có thể dễ dàng biết được số cần tìm ở khu vực nào của dãy số (ví dụ số bé thì ở đầu dãy, số lớn thì ở cuối dãy), từ đó nhanh chóng xác định được vị trí của số cần tìm. Vì thế mà tìm kiếm thẻ số ở Hình 1b sẽ nhanh hơn, dễ hơn.

Hình 2a và Hình 2b có các thẻ số từ 1 đến 9 và thẻ chữ cái từ a đến k. Em hãy đề nghị bạn tìm vị trí của thẻ số và thẻ chữ cái nào đó trong mỗi hình.

Trao đổi với bạn và cho biết tìm kiếm ở hình nào nhanh hơn. Tại sao?



Hình 2a. Thẻ số và thẻ chữ chưa sắp xếp



Hình 2b. Thẻ số và thẻ chữ đã sắp xếp

Khác với Hình 2a, ở Hình 2b đã phân loại các thẻ số và các thẻ chữ cái. Đồng thời, đối với mỗi loại lại được sắp xếp theo thứ tự. Do vậy, để tìm một thẻ (số hoặc chữ cái) ở Hình 2b trước tiên em cần xác định thẻ cần tìm là số hay chữ, sau đó tìm nó trong dãy đã được sắp xếp.



Việc tìm kiếm sẽ nhanh hơn nếu đồ vật, dữ liệu được phân loại, sắp xếp một cách hợp lí.

2. Sắp xếp đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể

Một bạn đã phân loại và sắp xếp sách, vở, đồ dùng học tập lên giá sách như Hình 3. Theo em cách sắp xếp của bạn đã hợp lí chưa? Tại sao?

Hãy nêu cách tìm đúng và nhanh một quyển sách, một quyển vở hay một đồ dùng học tập trong giá sách ở Hình 3.



Hình 4a. Giá để bát đĩa



Hình 3. Giá sách



Hình 4b. Đồ vật cần sắp xếp

Hình 4. Sắp xếp đồ vật vào giá để bát đĩa



Hãy trao đổi với bạn để chỉ ra cách sắp xếp các đồ vật ở Hình 4b vào giá để bát đĩa ở Hình 4a cho hợp lí.

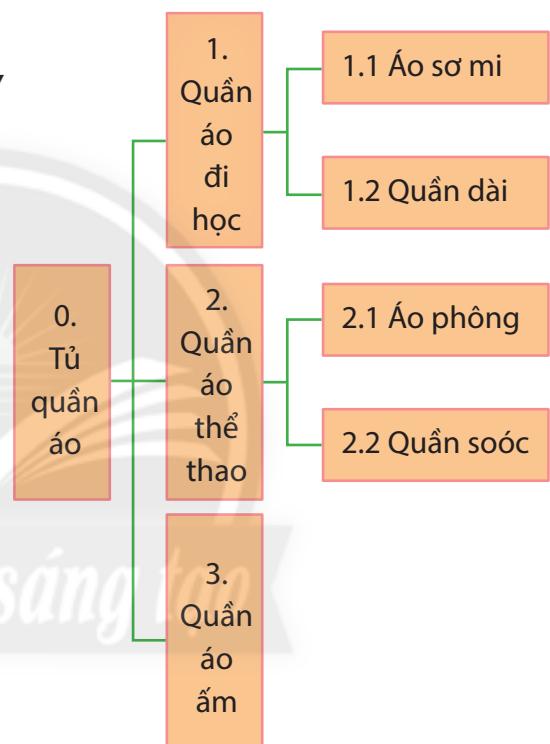


- Việc phân loại, sắp xếp các đồ vật được thực hiện phù hợp với yêu cầu, điều kiện cụ thể.
- Khi đã được phân loại, sắp xếp, để tìm đồ vật nào đó thì cần tìm đến ngăn chứa loại đó, sau đó dựa vào thứ tự sắp xếp để xác định vị trí đồ vật cần tìm.

3. Biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây



Hình 5a. Tủ quần áo



Hình 5b. Sơ đồ hình cây

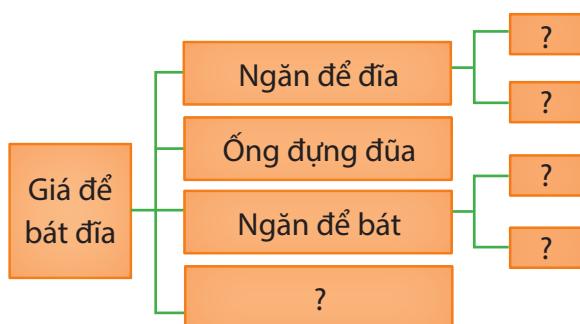
Hình 5. Mô tả cách sắp xếp quần áo trong tủ bằng sơ đồ hình cây



Bạn Minh có tủ quần áo như Hình 5a. Minh sử dụng sơ đồ hình cây ở Hình 5b để mô tả cách phân loại, sắp xếp quần áo trong tủ với bạn ở lớp. Trong đó, **0. Tủ quần áo** tương ứng với gốc cây, tiếp theo có 3 ngăn tủ tương ứng với 3 nhánh cây (nhánh **1. Quần áo đi học**, nhánh **2. Quần áo thể thao**, nhánh **3. Quần áo ấm**). Trong nhánh 1 và nhánh 2 lại có các nhánh con (ví dụ nhánh 1 có hai nhánh con là **1.1 Áo sơ mi**, **1.2 Quần dài**).



 Em hãy cho biết nội dung cần điền vào chỗ có dấu ? trong sơ đồ hình cây ở Hình 6 để mô tả cách em đã phân loại, sắp xếp bát, đĩa, đũa, thìa vào giá để bát đĩa ở Hình 4a.



Hình 6. Sơ đồ hình cây mô tả cách sắp xếp bát, đĩa, đũa, thìa vào giá để bát đĩa ở Hình 4a



Sơ đồ hình cây là một phương pháp để biểu diễn cách sắp xếp, phân loại.

1. Hãy nêu cách em sắp xếp sách, vở, đồ dùng học tập vào cặp để đi học. Tại sao em lại sắp xếp như vậy? Hãy vẽ sơ đồ hình cây mô tả cách em sắp xếp. Nếu muốn lấy một cuốn sách, một quyển vở hay một đồ dùng học tập trong cặp thì em sẽ làm thế nào? Tại sao em làm như vậy?
2. Hãy nêu cách sắp xếp thực phẩm ở Hình 7a vào tủ lạnh ở Hình 7b.



Hình 7a. Thực phẩm



Hình 7b. Tủ lạnh

Hình 7. Sắp xếp thực phẩm vào tủ lạnh



1. Hãy nêu cách để em tìm đến một bài học nào đó trong cuốn sách Tin học 3 này. Tại sao em làm như vậy?
2. Hãy cho biết quần, áo của em đã được sắp xếp, phân loại hợp lý chưa. Tại sao?



BÀI 8. LÀM QUEN VỚI THƯ MỤC LƯU TRỮ THÔNG TIN TRONG MÁY TÍNH



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết được tệp, thư mục và ổ đĩa.
- Mô tả sơ lược được vai trò của cấu trúc cây thư mục trong việc lưu các tệp và các thư mục.
- 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.



Ở bài 7 em đã biết đồ vật cần được sắp xếp một cách hợp lí để dễ tìm kiếm.

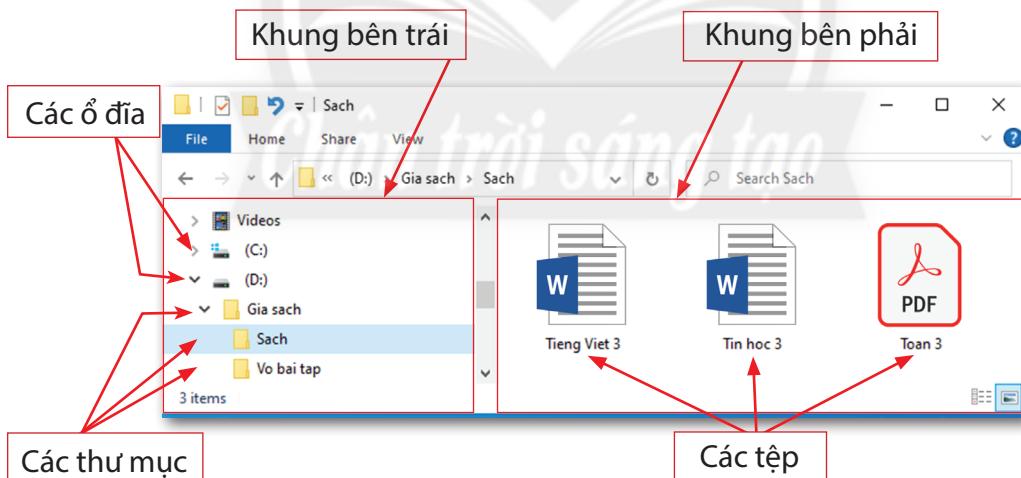
Tương tự, thông tin được lưu trữ trong máy tính cũng cần được sắp xếp.

Thông tin trong máy tính được lưu trữ thành các tệp (file). Các tệp được lưu trữ trong các thư mục (folder). Các thư mục được chứa trong ổ đĩa (drive).

Trong bài học này, em sẽ tìm hiểu về tổ chức lưu trữ thông tin trong máy tính.



1. Tìm hiểu tệp, thư mục, ổ đĩa trong máy tính



Hình 1. Quan sát ổ đĩa, thư mục, tệp bằng phần mềm File Explorer

Hình 1 là cửa sổ của phần mềm File Explorer giúp em có thể quan sát được ổ đĩa, thư mục, tệp trong máy tính.

Ở Hình 1, em có thể nhìn thấy:

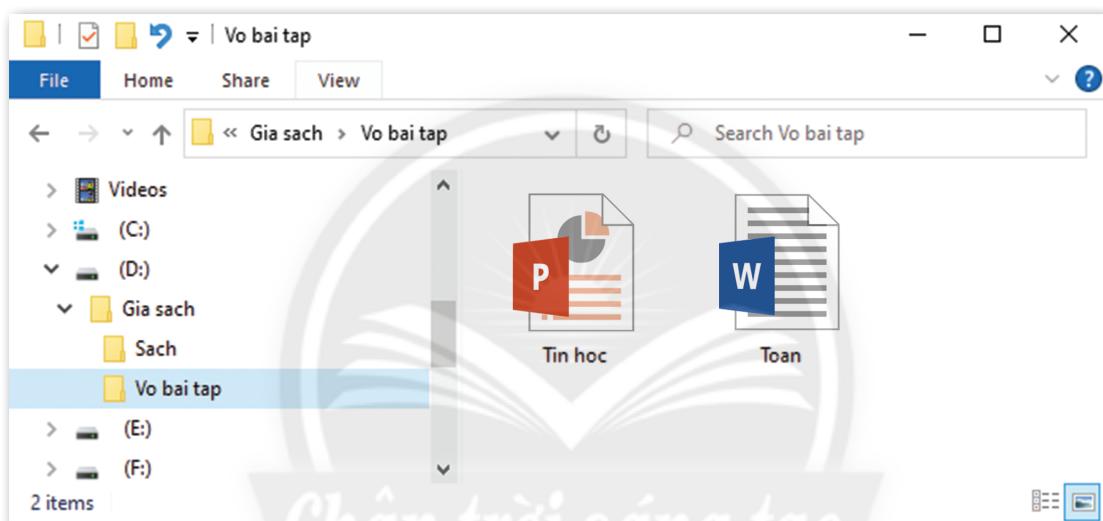
- Các ổ đĩa có biểu tượng kèm theo tên là các chữ cái (C:), (D:).



- Các thư mục có biểu tượng giống chiếc kẹp giấy màu vàng kèm theo tên thư mục là **Gia sach**, **Sach**, **Vo bai tap**. Thư mục **Sach** đang được mở (có vệt màu xanh) và nội dung của thư mục **Sach** được hiển thị ở khung bên phải.
- Các tệp có biểu tượng kèm theo tên tệp là **Tieng Viet 3**, **Tin hoc 3**, **Toan 3**.
Trong máy tính có ổ đĩa (còn gọi là thư mục gốc) để chứa thư mục và tệp. Các thư mục **Sach**, **Vo bai tap** là thư mục con của thư mục **Gia sach** (thư mục mẹ).
Để mở một thư mục, em nháy chuột vào thư mục đó ở khung bên trái, nội dung thư mục được mở sẽ hiển thị ở khung bên phải của cửa sổ phần mềm File Explorer.

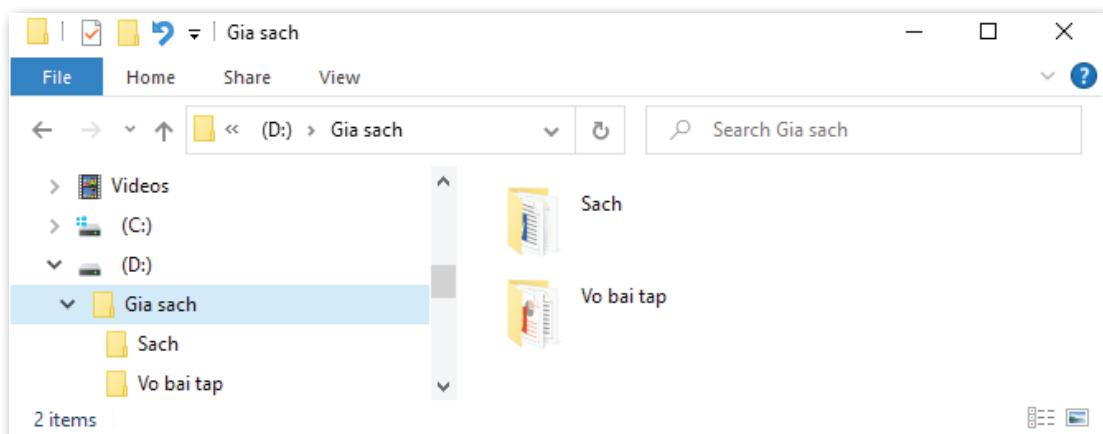


Em hãy chỉ ra các ổ đĩa, thư mục và các tệp ở Hình 2.



Hình 2

Quan sát Hình 3 và cho biết thư mục nào đang được mở, nội dung của thư mục đó gồm những gì. Thư mục **Gia sach** chứa những thư mục con nào?



Hình 3



- Trong máy tính có thể có nhiều ổ đĩa được đặt tên là (C:), (D:), (E:), ...
- Trong ổ đĩa có thư mục và tệp.
- Trong thư mục có thể có thư mục con và tệp.

2. Cây thư mục

 Ở bài 7 em đã biết có thể mô tả mỗi cách sắp xếp đồ vật theo sơ đồ hình cây. Tương tự, cách sắp xếp thông tin trong máy tính cũng có thể được mô tả bằng sơ đồ hình cây. Sơ đồ hình cây biểu diễn việc lưu trữ tệp trong các ổ đĩa, thư mục được gọi là cây thư mục.

Hình 4 là cây thư mục mô tả cách sắp xếp, lưu trữ thông tin trong ổ đĩa (D:) mà em đã tìm hiểu ở mục 1.

Cây thư mục giúp em dễ dàng hình dung được việc tổ chức lưu trữ, sắp xếp thông tin trong máy tính.



Hình 4. Cây thư mục

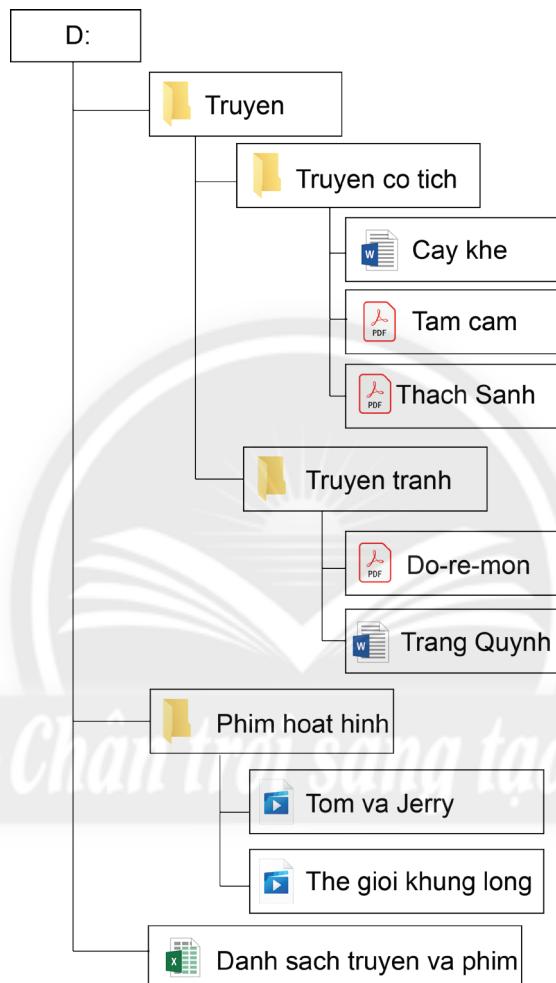
Trên máy tính, để tìm đến tệp **Tieng Viet 3** em thực hiện các bước như sau:

- ➊ Mở ổ đĩa (D:).
- ➋ Mở thư mục **Gia sach**.
- ➌ Mở thư mục **Sach**.
- ➍ Tìm tệp **Tieng Viet 3**.



 Tìm hiểu cây thư mục ở Hình 5 và cho biết:

- Nêu tên các thư mục con, tệp trong thư mục gốc.
- Trong thư mục **Truyen** có những thư mục con nào? Trong các thư mục con đó có những gì?
- Trong thư mục **Phim hoạt hình** có những gì?
- Các bước để tìm đến tệp **The gioi khung long** trong máy tính.



Hình 5. Cây thư mục



- Thông tin trong máy tính được tổ chức lưu trữ dưới dạng sơ đồ hình cây, gọi là cây thư mục.
- Cây thư mục giúp dễ dàng tìm được thư mục, tệp lưu trữ trong máy tính.



3. Tạo, đổi tên, xoá thư mục

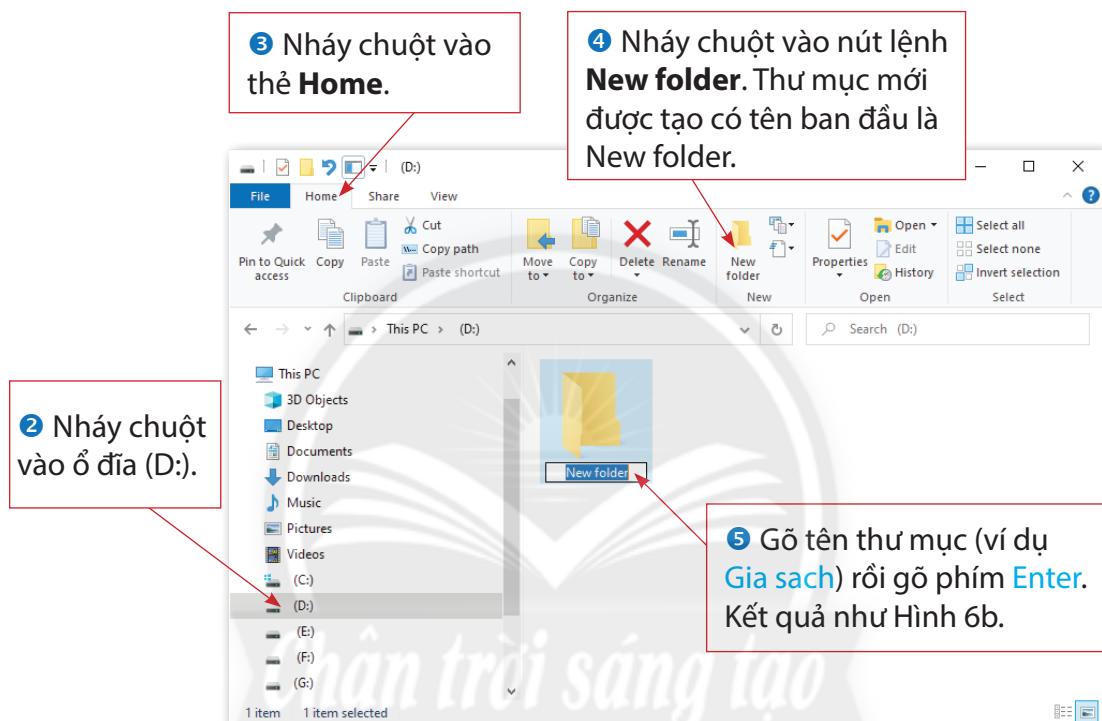
 Dưới đây là hướng dẫn sử dụng phần mềm File Explorer để tạo, đổi tên, xoá thư mục.

Lưu ý: Nhấn phím **Shift** và gõ phím kí tự để viết chữ hoa.

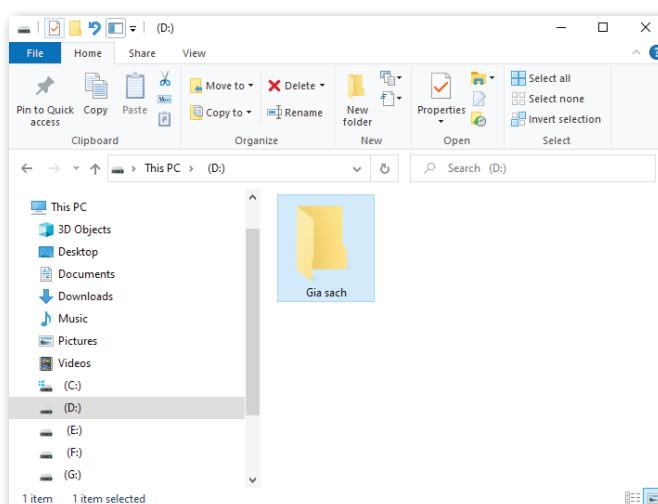
a) Tạo thư mục

Để tạo thư mục **Gia sach** trong ổ đĩa (D:), em thực hiện như hướng dẫn tại Hình 6.

① Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền. Cửa sổ phần mềm File Explorer hiện ra có dạng như Hình 6a.



Hình 6a. Các bước tạo thư mục



Hình 6b. Thư mục **Gia sach** đã được tạo trong ổ đĩa (D:)

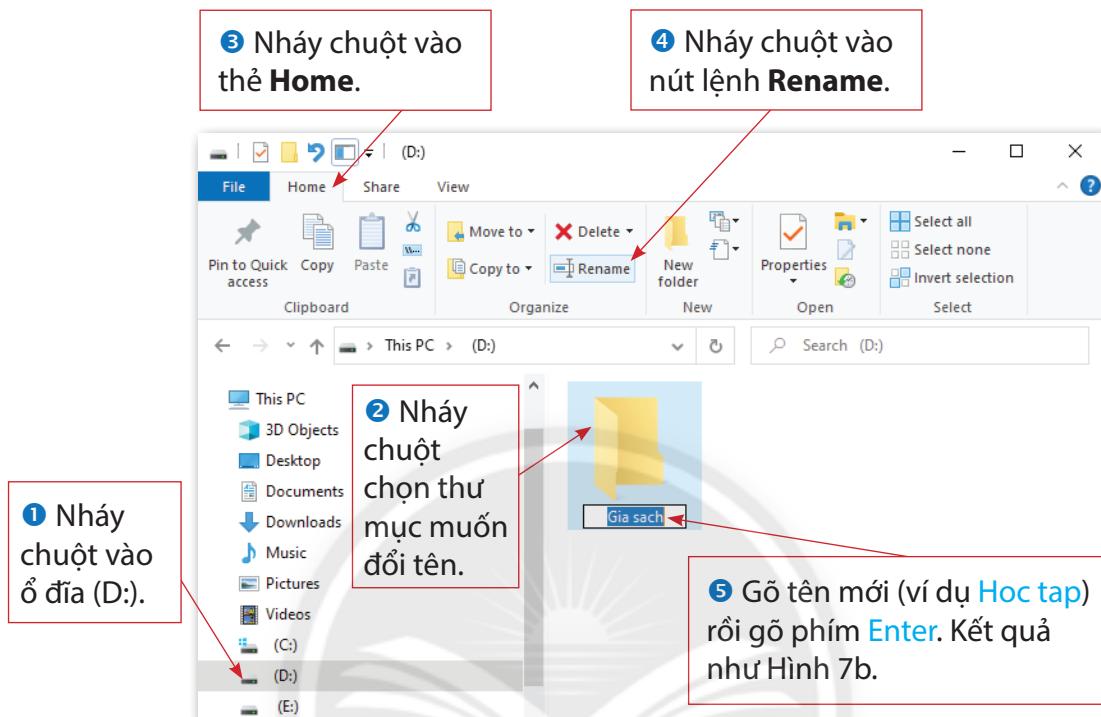
Hình 6. Tạo thư mục



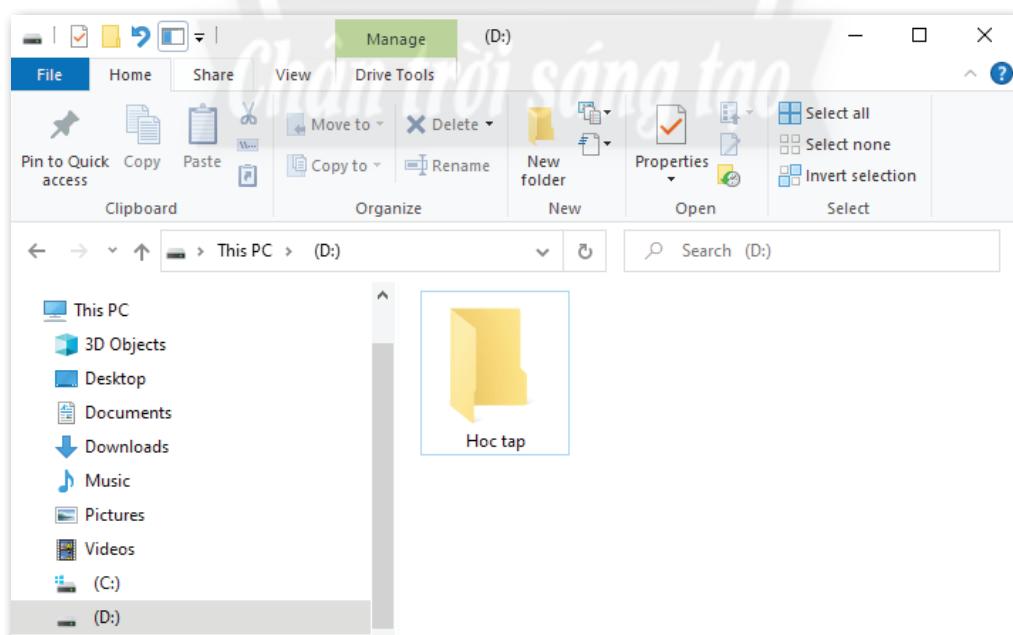
Hãy nêu các bước tạo thư mục **Sach** trong thư mục **Gia sach**.

b) Đổi tên thư mục

Để đổi tên thư mục **Gia sach** em vừa tạo trong ổ đĩa (D:) thành **Hoc tap**, em thực hiện theo các bước ở Hình 7a.



Hình 7a. Các bước đổi tên thư mục



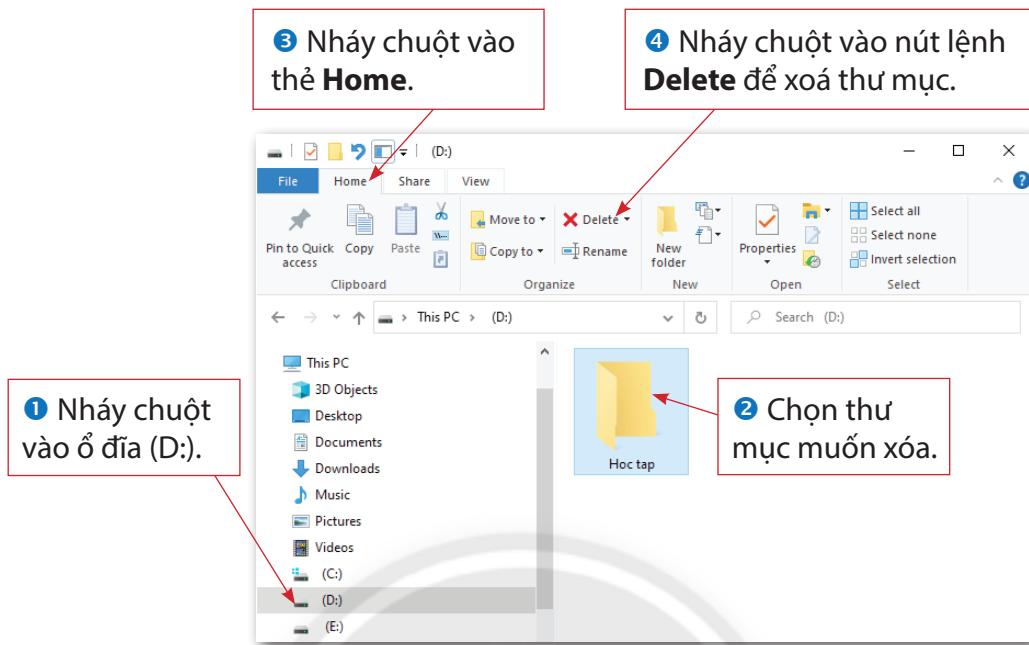
Hình 7b. Thư mục **Gia sach** đã được đổi tên thành **Hoc tap**

Hình 7. Đổi tên thư mục



c) Xoá thư mục

Để xoá thư mục **Hoc tap** trong ổ đĩa (D:) em thực hiện theo các bước ở Hình 8.



Hình 8. Xoá thư mục

- Tạo thư mục mới: Mở đến thư mục muốn tạo thư mục con trong đó, chọn thẻ **Home**, chọn nút lệnh **New folder**, gõ tên thư mục, gõ phím **Enter**.
- Đổi tên thư mục: Chọn thư mục muốn đổi tên, chọn thẻ **Home**, chọn nút lệnh **Rename**, gõ tên mới, gõ phím **Enter**.
- Xoá thư mục: Chọn thư mục muốn xoá, chọn nút lệnh **Delete**.

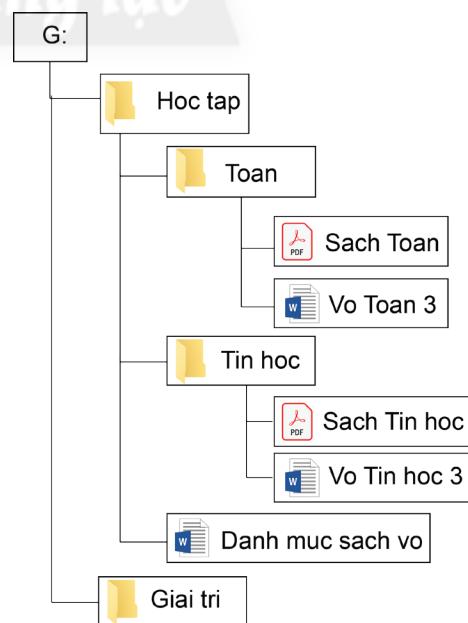


1. Câu nào sau đây sai?

- Trong máy tính có thể có nhiều ổ đĩa.
- Ổ đĩa có thể chứa nhiều thư mục và tệp.
- Trong một thư mục có thể chứa nhiều thư mục con cùng tên.
- Trong một thư mục có thể chứa nhiều thư mục con và tệp.

2. Quan sát cây thư mục ở Hình 9 và cho biết:

- Ổ đĩa tên là gì?
- Thư mục **Hoc tap** chứa các thư mục con và tệp nào?
- Các bước tìm đến tệp **Danh muc sach vo**, **Vo Tin hoc 3**.



Hình 9



3. Lựa chọn khẳng định đúng nhất.

- a) Thông tin trong máy tính được tổ chức lưu trữ dưới dạng cây thư mục.
- b) Cây thư mục giúp dễ dàng hình dung được cách sắp xếp, lưu trữ thông tin trong máy tính.
- c) Cả a và b.



1. Thực hành tìm hiểu máy tính em đang sử dụng và cho biết:

- a) Tên các ổ đĩa trên máy tính là gì?
- b) Kể tên một số thư mục, tệp có trên ổ đĩa (D:).
- c) Mở một thư mục trong ổ đĩa (D:) và nêu tên một số thư mục con, tệp trong thư mục đó.

2. Thực hành tạo cây thư mục có cấu trúc như Hình 10 trên ổ đĩa (D:) của máy tính.



Hình 10

- Em hãy chọn và mở đến thư mục **Truyen co tích**, sau đó cho biết đó là thư mục con của thư mục nào? Hãy nêu cách mở đến thư mục đó.
- Em hãy đổi tên thư mục **Giai tri** thành **Truyen thieu nhi**.
- Xoá các thư mục em vừa tạo.

3. Thực hiện tìm tệp trong máy tính theo yêu cầu của thầy, cô giáo.



Hãy tạo trong ổ đĩa (D:) cây thư mục tương ứng với cách sắp xếp quần áo của em trong tủ.



CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 9. LƯU TRỮ, TRAO ĐỔI VÀ BẢO VỆ THÔNG TIN CỦA EM VÀ GIA ĐÌNH



Sau bài học này, em sẽ:

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



Đọc thông tin dưới đây và cho biết thông tin nào là thông tin cá nhân, gia đình, thông tin nào không phải là thông tin cá nhân, gia đình?

Tên, năm sinh của em, địa chỉ nhà em.
Ảnh của em.

Tên, địa chỉ, ảnh chụp một trường tiểu học.

Tên, số điện thoại, nghề nghiệp của bố, mẹ em.

Bức ảnh chụp gia đình em.



1. Thông tin cá nhân, gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính

Quan sát Hình 1 và cho biết thông tin cá nhân, gia đình có thể được lưu trữ ở đâu.



Hình 1a



Hình 1b

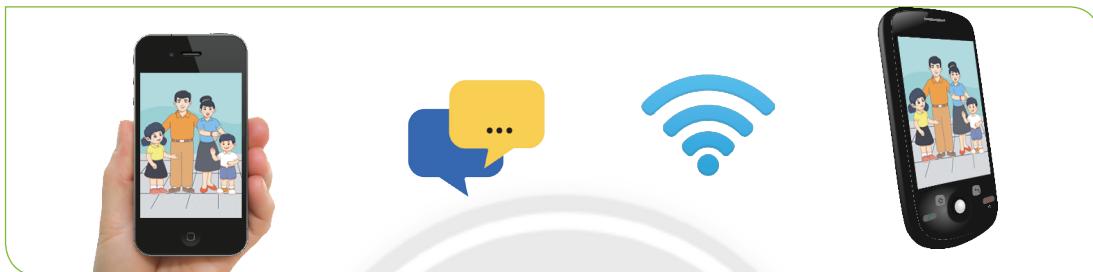
Hình 1. Lưu trữ thông tin cá nhân, gia đình



Quan sát Hình 2 và cho biết thông tin cá nhân, gia đình có thể được trao đổi nhờ máy tính bằng cách nào.



Hình 2a. Trao đổi thông tin qua thư điện tử



Hình 2b. Trao đổi thông tin qua tin nhắn

Hình 2. Trao đổi thông tin nhờ máy tính

Kể thêm các thông tin cá nhân của em, gia đình em có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.



- Tên, ngày sinh, số điện thoại, ảnh chụp, kết quả học tập của em, ... là thông tin cá nhân. Ảnh chụp gia đình, kế hoạch đi du lịch, địa chỉ nhà ở, giờ giấc sinh hoạt của gia đình em, ... là thông tin gia đình.
- Thông tin cá nhân, gia đình có thể được lưu trữ và trao đổi nhờ máy tính.

2. Bảo vệ thông tin cá nhân, gia đình

 Quan sát Hình 3 và cho biết kẻ xấu có thể làm gì khi biết gia đình em đang đi du lịch.



Hình 3



Một số người có thói quen lấy họ và tên, ngày sinh của bản thân, địa chỉ nhà để đặt mật khẩu cho hộp thư điện tử, tài khoản mạng xã hội, điện thoại, máy tính. Lợi dụng điều này, kẻ xấu có thể đoán được mật khẩu và truy cập, sử dụng tài khoản, thiết bị của nạn nhân để làm những việc xấu (lấy cắp thông tin, mạo danh để nói xấu, hăm doạ người khác, phát tán thư rác, ...).



Hình 4. Không nên đặt mật khẩu dễ đoán

Không cung cấp thông tin của em, gia đình em cho người lạ. Kẻ xấu có thể sử dụng để làm ảnh hưởng đến an toàn của em và gia đình.



Hình 5. Không cung cấp thông tin cá nhân, gia đình cho người lạ



Hình 6. Không nhấp chuột vào liên kết web do người lạ gửi đến

Không nhấp chuột vào liên kết web (link) do người lạ gửi. Kẻ xấu có thể tạo những trang web giả mạo, khai thác thông tin cá nhân để lừa đảo, gây hại cho em và gia đình.



 Thảo luận nhóm để nêu những việc xấu mà người khác có thể làm khi có được những thông tin cá nhân, gia đình.



- Thông tin cá nhân của em, gia đình em có thể bị kẻ xấu lợi dụng để gây hại cho em và gia đình.
- Không cung cấp thông tin cá nhân, gia đình cho người lạ.



1. Nêu ví dụ về những thông tin của em, gia đình em có thể lưu trữ, trao đổi trên máy tính.
2. Theo em có cần bảo vệ thông tin cá nhân, gia đình hay không? Tại sao?
3. Nêu một trường hợp mà kẻ xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân, gia đình để gây hại cho em, gia đình em.



Nếu người lạ hỏi về thời gian đi làm vắng nhà của các thành viên trong gia đình, em có cung cấp thông tin không? Tại sao?





CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 10. TRANG TRÌNH CHIẾU CỦA EM



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm.
- Tạo được trang trình chiếu đơn giản có hình ảnh minh họa, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.



Hình 1 là trang trình chiếu bạn Chi đã tạo ra để giới thiệu về bản thân. Em có biết bạn Chi đã sử dụng phần mềm nào để tạo ra trang trình chiếu đó không? Trong bài học này em sẽ tìm hiểu phần mềm để tạo ra trang trình chiếu nhé.

The screenshot shows a Microsoft PowerPoint window with the title bar 'GIOI THIEU - CHI - 3C - PowerPoint'. The ribbon menu includes File, Home, Insert, Draw, Design, Transitions, Animation, Slide Show, Review, View, MathType, Recording, Help, Tell me, and Share. The Home tab is selected. The slide content includes the title 'GIOI THIEU VE BAN THAN' and a photograph of yellow tulips. Below the photo is a text box containing the student's name, class, school, and hobby: 'Ho ten: Tran Phuong Chi', 'Lop: 3C', 'Truong: Tieu hoc Tan Dan', and 'So thich: Hoa tulips'. The bottom status bar shows 'Slide 1 of 1', 'English (United States)', 'Notes', 'Comments', and a zoom level of 53%.

Hình 1. Trang trình chiếu của bạn Chi



1. Tạo trang trình chiếu của em

Phần mềm trình chiếu giúp tạo ra các trang trình chiếu sinh động, hấp dẫn trên máy tính. Nội dung trang trình chiếu có thể bao gồm chữ, hình ảnh, video, ... Dưới đây là hướng dẫn sử dụng phần mềm trình chiếu Microsoft PowerPoint (viết tắt là MS PowerPoint) để tạo được trang trình chiếu như Hình 1.

Nháy chuột vào biểu tượng trên màn hình để khởi động phần mềm MS PowerPoint, xuất hiện giao diện màn hình làm việc như Hình 2.



Bảng chọn các thẻ: File, Home, Insert, ...

Dải lệnh Home

Trang trình chiếu thu nhỏ

Trang trình chiếu

Các khung văn bản để nhập nội dung

Các nhóm lệnh trong dải lệnh Home

Click to add title

Click to add subtitle

Hình 2. Màn hình làm việc của MS PowerPoint

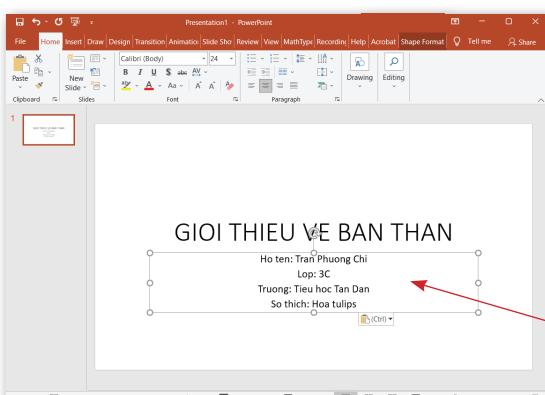
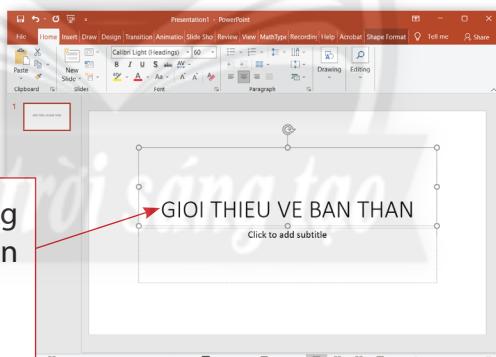
Nháy đúp chuột vào biểu tượng để khởi động phần mềm trình chiếu MS PowerPoint.

2. Nhập chữ vào trang trình chiếu



① Nháy chuột vào bên trong khung văn bản để xuất hiện con trỏ soạn thảo có dạng | rồi gõ tiêu đề.

Ví dụ: GIOITHIEU VE BAN THAN



② Nháy chuột vào bên trong khung nhập nội dung để xuất hiện con trỏ soạn thảo, rồi gõ nội dung.

Ví dụ:

Ho ten: Tran Phuong Chi
Lop: 3C
Truong: Tieu hoc Tan Dan
So thich: Hoa tulips

Hình 3. Nhập chữ vào trang trình chiếu



Lưu ý:

- Bật/Tắt phím **Caps Lock** để bật/tắt chế độ gõ chữ hoa/ chữ thường hoặc nhấn giữ phím **Shift** và gõ phím kí tự để viết chữ hoa.
- Gõ phím **Backspace** để xoá kí tự ngay trước con trỏ soạn thảo.



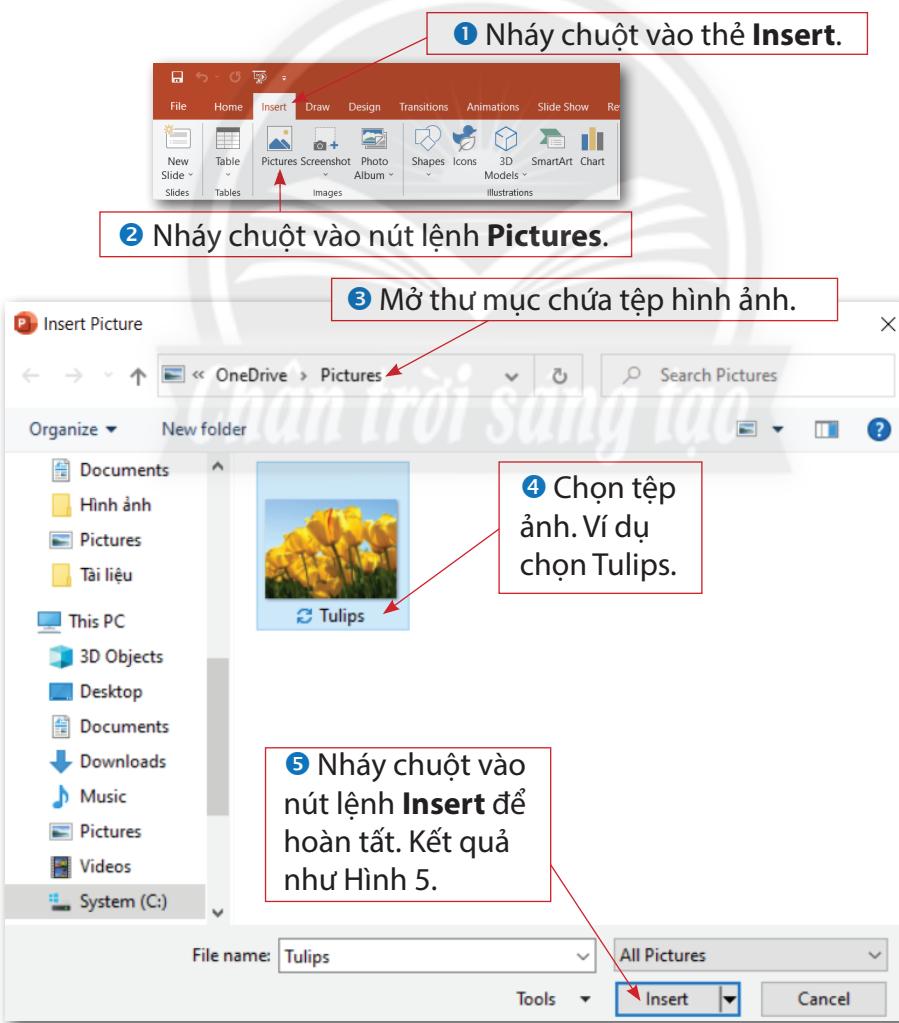
Hãy nêu các bước nhập chữ vào trang trình chiếu.



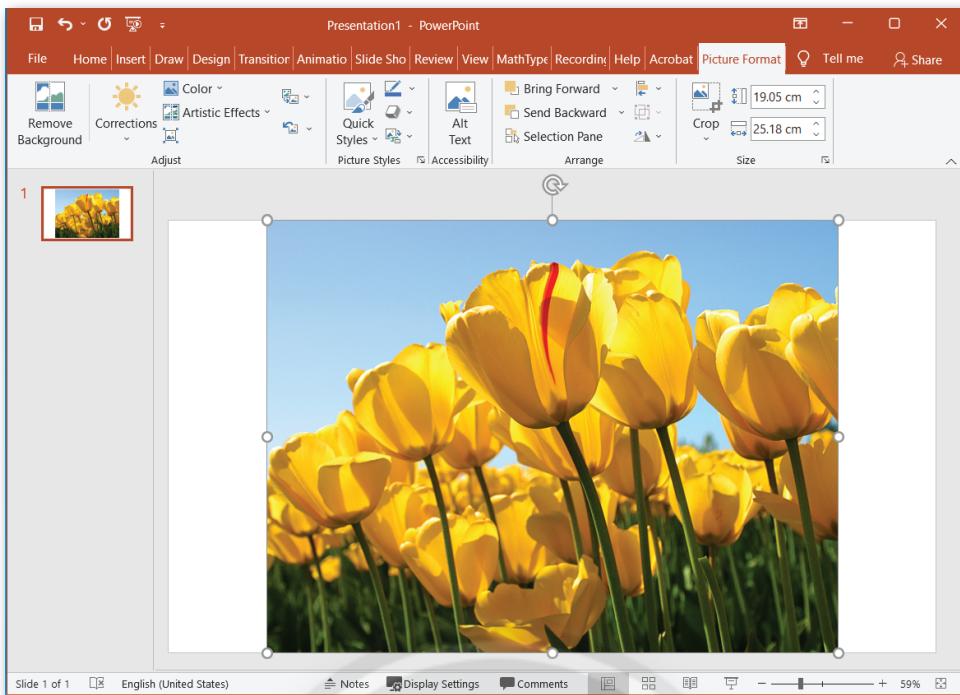
Nháy chuột vào bên trong khung để làm xuất hiện con trỏ soạn thảo, rồi gõ nội dung.

3. Chèn ảnh vào trang trình chiếu

Để trang trình chiếu thêm sinh động, em có thể chèn hình ảnh minh họa vào trang trình chiếu. Dưới đây là hướng dẫn chèn hình ảnh vào trang trình chiếu.



Hình 4. Chèn hình ảnh vào trang trình chiếu



Hình 5. Kết quả chèn hình ảnh vào trang trình chiếu



Hãy nêu các bước chèn hình ảnh vào trang trình chiếu.

Hình ảnh được chèn vào giữa trang chiếu và che khuất nội dung vừa gõ (Hình 5). Sau đây là hướng dẫn điều chỉnh kích thước và vị trí của hình ảnh để phù hợp với nội dung trang trình chiếu.

a) Thay đổi kích thước hình ảnh



Hình 6. Thu nhỏ, phóng to ảnh



Presentation1 - PowerPoint

File Home Insert Draw Design Transition Animatio Slide Sho Review View MathType Recording Help Acrobat Picture Format Tell me Share

Remove Background Corrections Artistic Effects Quick Styles Alt Text Accessibility

Bring Forward Send Backward Selection Pane Crop Size

1 GIOI THIEU VE BAN THAN

Ho ten: Tran Phuong Chi
Lop: 3C
Truong: Tieu hoc Tan Dan
So thich: Hoa tulips

Slide 1 of 1 English (United States) Notes Display Settings Comments

Hình 7. Ảnh đã được thu nhỏ

b) Thay đổi vị trí hình ảnh

Ở Hình 7, sau khi thu nhỏ, vị trí của hình ảnh chưa phù hợp. Em thực hiện theo hướng dẫn dưới đây để di chuyển hình ảnh đến vị trí mong muốn.

① Chọn hình ảnh.

② Kéo thả chuột để di chuyển ảnh đến vị trí mong muốn.

Presentation1 - PowerPoint

File Home Insert Draw Design Transition Animatio Slide Sho Review View MathType Recording Help Acrobat Picture Format Tell me Share

Remove Background Corrections Artistic Effects Quick Styles Alt Text Accessibility

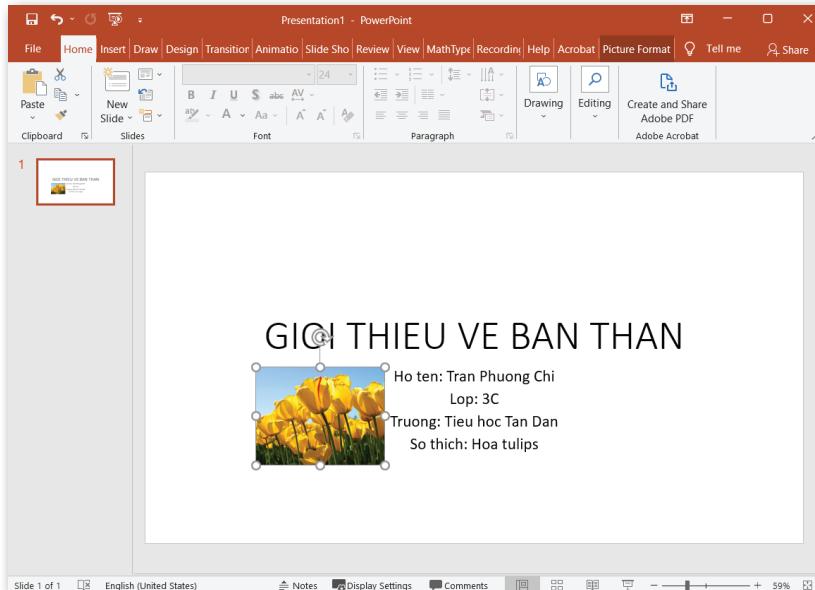
Bring Forward Send Backward Selection Pane Crop Size

1 GIOI THIEU VE BAN THAN

Ho ten: Tran Phuong Chi
Lop: 3C
Truong: Tieu hoc Tan Dan
So thich: Hoa tulips

Slide 1 of 1 English (United States) Notes Display Settings Comments

Hình 8. Thay đổi vị trí hình ảnh



Hình 9. Hình ảnh đã được di chuyển về vị trí thích hợp

Sau khi hoàn thành trang trình chiếu em có thể thực hiện trình chiếu bằng cách gõ phím **F5**. Khi đó trang trình chiếu sẽ được hiển thị trên toàn màn hình (chế độ trình chiếu) như Hình 10.



Hình 10. Trang trình chiếu được hiển thị trên toàn màn hình

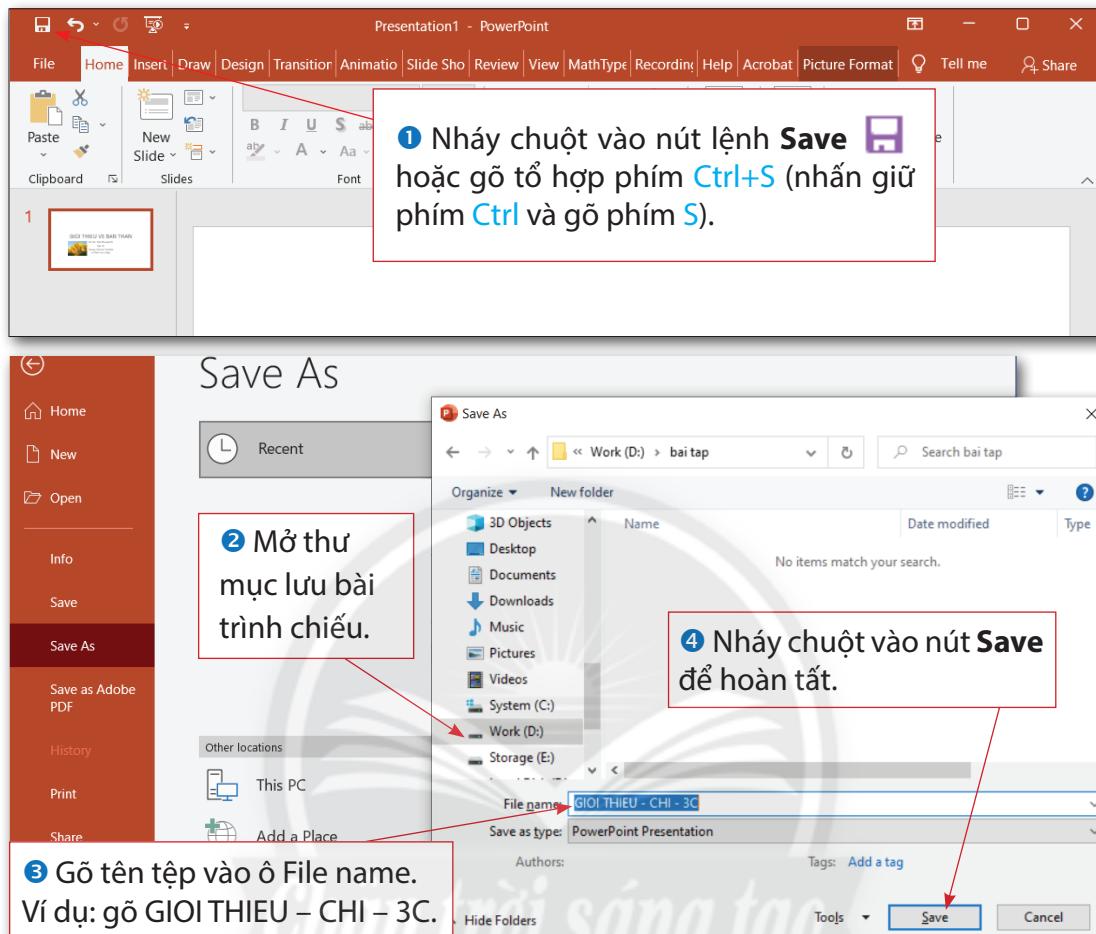
Khi đang ở chế độ trình chiếu như Hình 10, em gõ phím **ESC** để thoát khỏi chế độ trình chiếu và trở về chế độ soạn thảo như Hình 9.

- Chèn hình ảnh vào trang trình chiếu: Chọn thẻ **Insert**, nháy chuột vào nút lệnh **Pictures**. Cửa sổ **Insert Picture** được mở ra, thực hiện chọn ảnh, nháy chuột vào nút **Insert**.
- Thay đổi kích thước hình ảnh: Chọn hình ảnh, kéo thả nút tròn để thay đổi kích thước hình ảnh.
- Thay đổi vị trí hình ảnh: Chọn hình ảnh, kéo thả hình ảnh để thay đổi vị trí hình ảnh.



4. Lưu bài trình chiếu

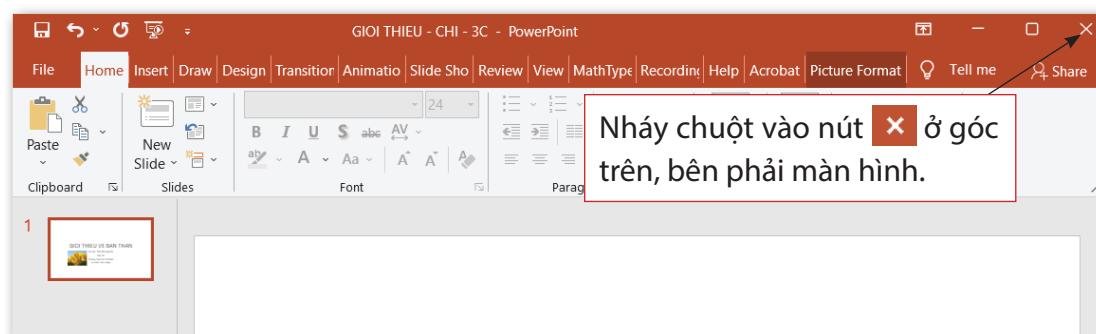
Em có thể lưu lại bài trình chiếu vào máy tính để có thể sử dụng lần sau. Lần đầu tiên lưu bài trình chiếu, em thực hiện các thao tác như sau:



Hình 11. Lưu tệp trình chiếu

Nếu có thay đổi, chỉnh sửa trang trình chiếu em nhớ lưu lại vào máy tính bằng cách nháy chuột vào nút lệnh hoặc gõ tổ hợp phím **Ctrl + S**.

Sau khi đã hoàn thành trang bài trình chiếu và lưu lại, em có thể thoát khỏi MS PowerPoint bằng cách nháy vào nút ở góc trên bên phải cửa sổ của phần mềm (Hình 12).



Hình 12. Thoát khỏi phần mềm MS PowerPoint



Lưu ý: Em có thể mở tệp trình chiếu đã lưu bằng cách thực hiện như sau:

- ① Khởi động MS PowerPoint.
- ② Nháy chuột vào thẻ **File**, chọn **Open**.
- ③ Tại cửa sổ Open được mở ra, chọn thư mục chứa tệp trình chiếu, chọn tệp trình chiếu, nháy chọn nút lệnh **Open**.



Lưu bài trình chiếu (lần đầu tiên): nháy chuột vào nút lệnh , chọn thư mục lưu bài trình chiếu, gõ tên tệp, nháy nút **Save**.



1. Hãy chỉ ra biểu tượng của phần mềm trình chiếu MS PowerPoint:

- a)
- b)
- c)
- d)

2. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự thực hiện để nhập chữ vào trang chiếu:

- a) Gõ nội dung.
- b) Nháy chuột vào bên trong khung để làm xuất hiện con trỏ soạn thảo.

3. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự thực hiện chèn hình ảnh vào trang trình chiếu:

- a) Chọn **Pictures**.
- b) Nháy chuột vào thẻ **Insert**.
- c) Nháy chuột vào nút lệnh **Insert**.
- d) Mở thư mục chứa tệp ảnh, chọn tệp ảnh.

4. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự thực hiện để lưu tệp trình chiếu:

- a) Chọn thư mục lưu bài trình chiếu.
- b) Gõ tên tệp vào ô File name.
- c) Nháy chuột vào nút lệnh .
- d) Nháy chuột vào nút lệnh **Save** để hoàn tất.



1. Thực hành theo hướng dẫn để tạo trang trình chiếu giới thiệu về bản thân em.
Lưu trang trình chiếu em vừa tạo và thoát khỏi MS PowerPoint.

2. Thực hiện các việc sau:

- a) Khởi động MS PowerPoint.
- b) Mở tệp trình chiếu em đã lưu.
- c) Trình chiếu cho bạn xem và lấy ý kiến góp ý của bạn để hoàn thiện bài trình chiếu.
- d) Chính sửa bài trình chiếu nếu cần thiết và lưu lại.
- e) Thoát khỏi MS PowerPoint.



Tạo trang trình chiếu có cả chữ và hình ảnh để giới thiệu về một người bạn thân của em.



BÀI 11A. HỆ MẶT TRỜI

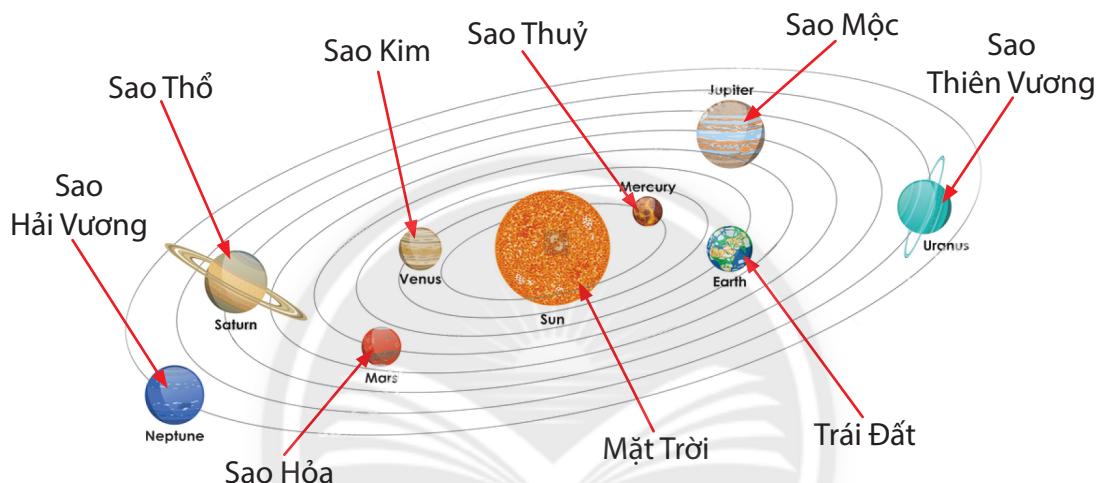


Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận thấy máy tính giúp tìm hiểu, quan sát hệ Mặt Trời.
- Kể lại được những hiểu biết mới sau khi quan sát.



Trao đổi với bạn để chỉ ra vị trí Mặt Trời, các hành tinh trong hệ Mặt Trời ở Hình 1.



Hình 1. Hệ Mặt Trời



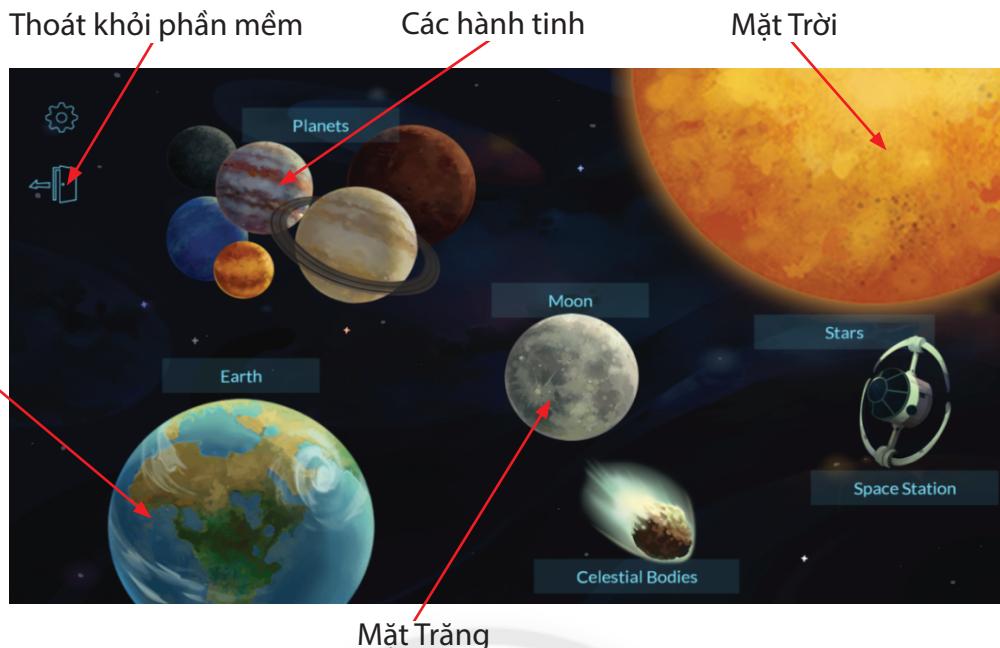
Tìm hiểu hệ Mặt Trời với phần mềm SolarSystem

SolarSystem là phần mềm mô phỏng hệ Mặt Trời rất trực quan và sinh động. Sau đây là hướng dẫn sử dụng phần mềm SolarSystem để tìm hiểu hệ Mặt Trời.

a) Khởi động phần mềm SolarSystem



Nháy đúp chuột vào biểu tượng để khởi động phần mềm SolarSystem. Cửa sổ ban đầu của phần mềm SolarSystem xuất hiện như Hình 2.



Hình 2. Cửa sổ ban đầu của phần mềm SolarSystem

Tại cửa sổ ban đầu, để tìm hiểu thành phần nào của hệ Mặt Trời em nháy chuột vào biểu tượng tương ứng.

b) Tìm hiểu về Trái Đất

Nháy chuột vào biểu tượng Trái Đất, cửa sổ tìm hiểu Trái Đất xuất hiện như Hình 3.



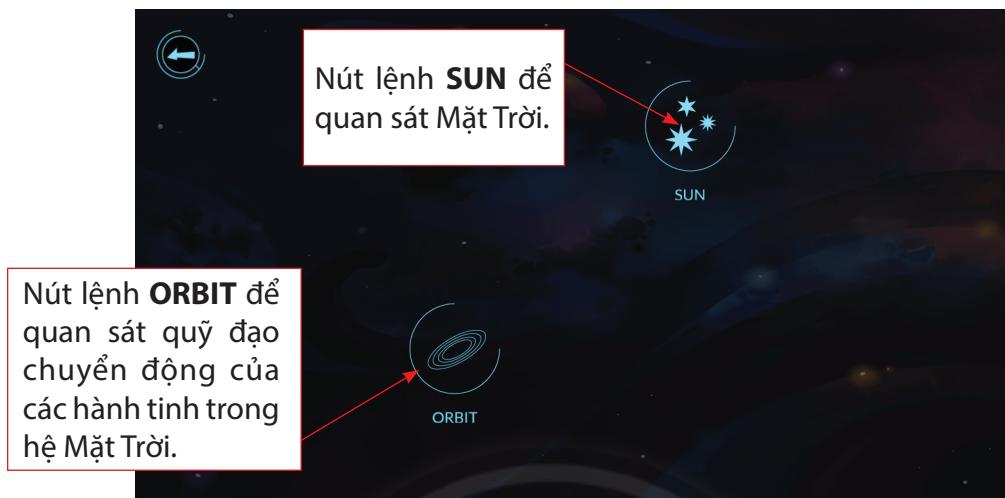
Hình 3. Cửa sổ tìm hiểu Trái Đất

Nháy chuột vào từng nút lệnh trong cửa sổ để quan sát, tìm hiểu về Trái Đất.



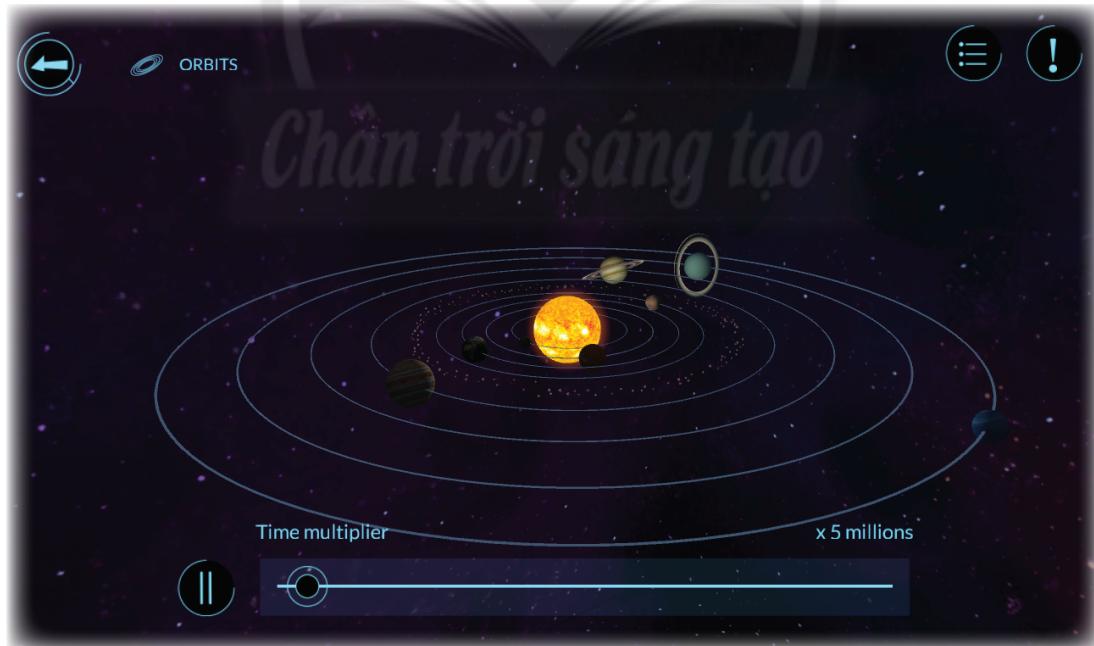
c) Tìm hiểu Mặt Trời

Tại cửa sổ ban đầu, nháy chuột vào biểu tượng Mặt Trời, cửa sổ tìm hiểu Mặt Trời hiện ra như Hình 4.



Hình 4. Cửa sổ tìm hiểu Mặt Trời

Nháy chuột vào nút lệnh **ORBIT** để quan sát chuyển động của các hành tinh trong hệ Mặt Trời.



Hình 5. Cửa sổ quan sát các hành tinh quay quanh Mặt Trời

Tương tự, em hãy trao đổi với bạn để chỉ ra các bước tìm hiểu Mặt Trăng, các hành tinh trong hệ Mặt Trời.



Tại cửa sổ ban đầu của phần mềm SolarSystem, để tìm hiểu thành phần nào thì nháy chuột vào biểu tượng tương ứng; sau đó nháy chuột vào từng nút lệnh để quan sát, tìm hiểu chi tiết.

1. Ở Hình 2, em sẽ nháy chuột vào biểu tượng nào khi muốn quan sát Trái Đất, Mặt Trăng, Mặt Trời?

2. Đang ở cửa sổ tìm hiểu ngày và đêm như Hình 6, em nháy chuột vào nút lệnh nào để quay về cửa sổ ban đầu?



Hình 6. Cửa sổ quan sát ngày và đêm

3. Hãy nêu các bước để quan sát các hành tinh quay quanh Mặt Trời.



1. Sử dụng phần mềm SolarSystem để quan sát, tìm hiểu về Trái Đất, Mặt Trăng và cho biết:

- Trái Đất có cấu tạo gồm mấy lớp?
- Hiện tượng nhật thực xảy ra khi nào?

2. Thực hành tìm hiểu về Mặt Trời, các hành tinh trong hệ Mặt Trời và cho biết:

- Hệ Mặt Trời có bao nhiêu hành tinh?
- Trái Đất ở vị trí thứ mấy kể từ Mặt Trời trở ra?

3. Thực hành quan sát Trái Đất quay quanh Mặt Trời.

4. Kể cho bạn những hiểu biết mới của em về hệ Mặt Trời. Sử dụng phần mềm để minh họa cho bạn cùng quan sát.



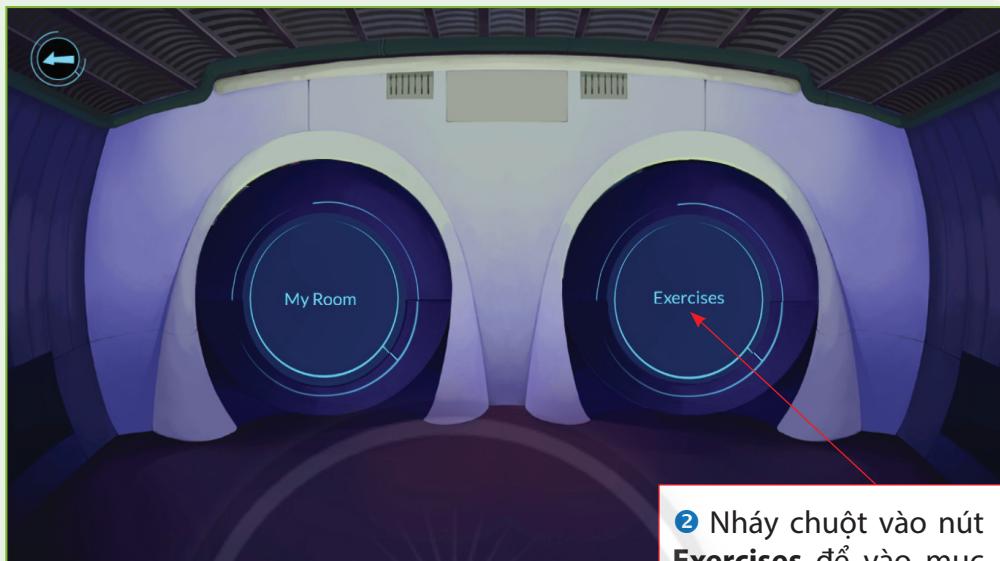
Thực hành quan sát một hành tinh trong hệ Mặt Trời. Kể cho bạn những điều thú vị mà em biết được sau khi quan sát.



Em có biết

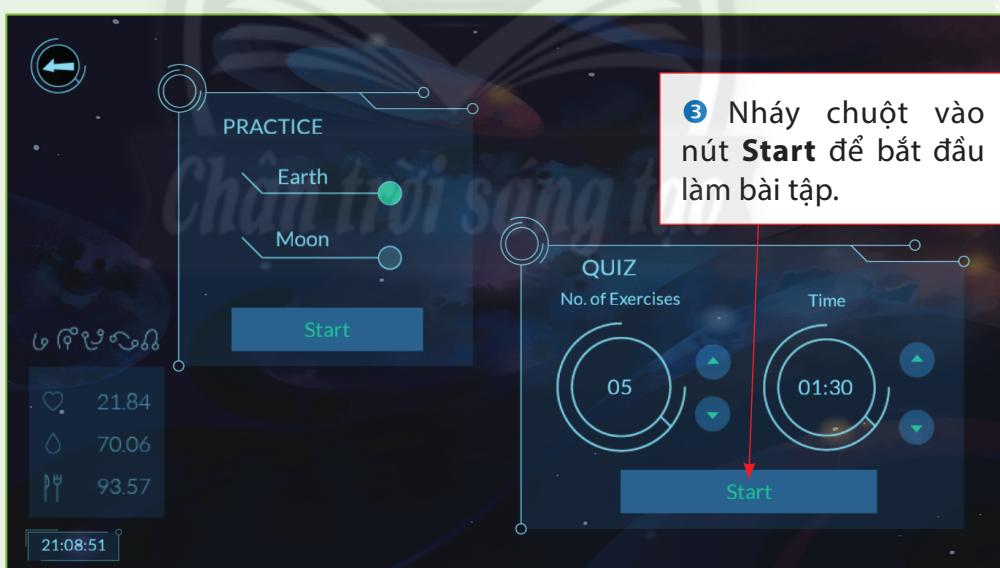
Em có thể tự kiểm tra kiến thức đã học qua các bài tập trong phần **Exercises** như sau:

- ① Tại cửa sổ ban đầu ở Hình 2, nháy **Space Station** (trạm vũ trụ).



Hình 7a

- ② Nháy chuột vào nút **Exercises** để vào mục luyện tập.



Hình 7b

Hình 7. Tự kiểm tra kiến thức qua các bài tập

Phần mềm SolarSystem sẽ có phần thưởng thú vị tương ứng với kết quả tự kiểm tra của em. Em hãy nháy chuột vào nút lệnh **My Room** ở Hình 7a để nhận phần thưởng là trạm vũ trụ của em nhé.



BÀI 11B. LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT MÁY TÍNH



Sau bài học này, em sẽ:

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



Xem Hình 1, chỉ ra hình nào mô tả cách cầm chuột đúng, cách cầm chuột sai. Giải thích tại sao?



Hình 1a



Hình 1b



Hình 1c

Hình 1. Cách cầm chuột đúng, sai

Thảo luận cùng bạn, ghép thao tác ở cột thứ nhất với mô tả tương ứng ở cột thứ hai.

Thao tác	Mô tả
1) Di chuyển chuột	a) Nháy chuột nhanh hai lần liên tiếp.
2) Nháy chuột	b) Cầm chuột và di chuyển chuột trên mặt phẳng nằm ngang, con trỏ chuột trên màn hình (thường có dạng) sẽ di chuyển tương ứng với di chuyển của chuột trên mặt phẳng nằm ngang.
3) Nháy đúp chuột	c) Nhấn và giữ nút trái chuột, đồng thời di chuyển chuột đến vị trí khác rồi thả nút trái chuột ra.
4) Nháy phải chuột	d) Dùng ngón tay giữa lăn nút cuộn chuột theo chiều tiến lên phía trước hoặc lùi lại phía sau.
5) Kéo thả chuột	e) Dùng ngón tay giữa nhấn nút phải chuột rồi thả ngón tay (thực hiện nhanh).
6) Lăn nút cuộn	f) Dùng ngón tay trỏ nhấn nút trái chuột rồi thả ngón tay (thực hiện nhanh).

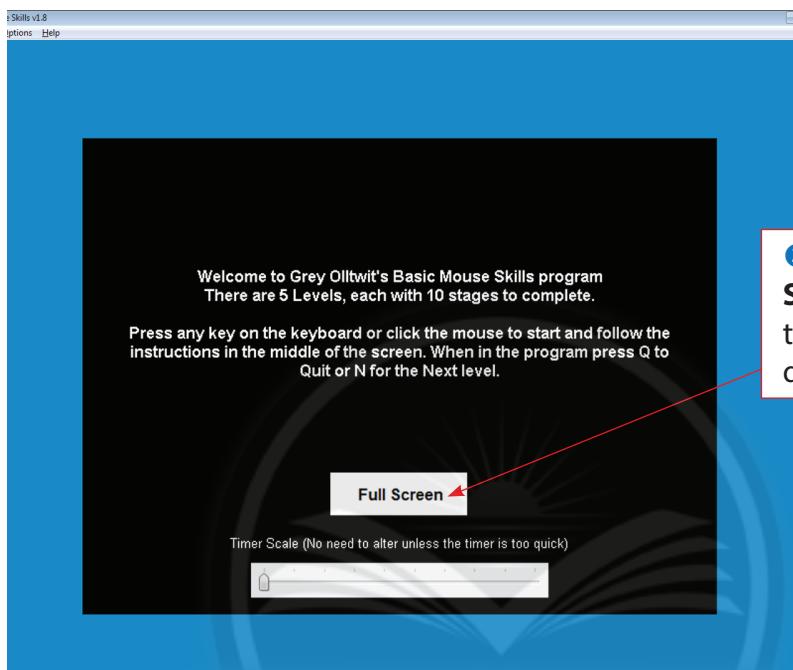


Luyện tập thao tác sử dụng chuột với phần mềm Basic Mouse Skills

Phần mềm Basic Mouse Skills có các bài tập từ đơn giản tới nâng cao, giúp em luyện tập các thao tác với chuột. Phần này sẽ hướng dẫn em sử dụng phần mềm Basic Mouse Skills để rèn luyện thao tác với chuột.

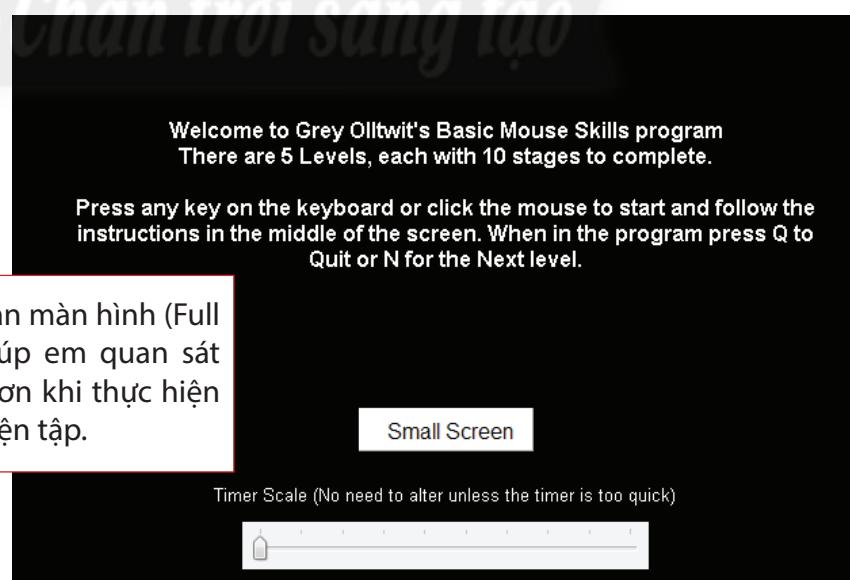
1. Khởi động phần mềm

- Nháy đúp vào biểu tượng  trên màn hình để khởi động Basic Mouse Skills. Kết quả như Hình 2a.



Hình 2a

- Nháy vào **Full Screen** để phóng to màn hình, kết quả như Hình 2b.



Small Screen

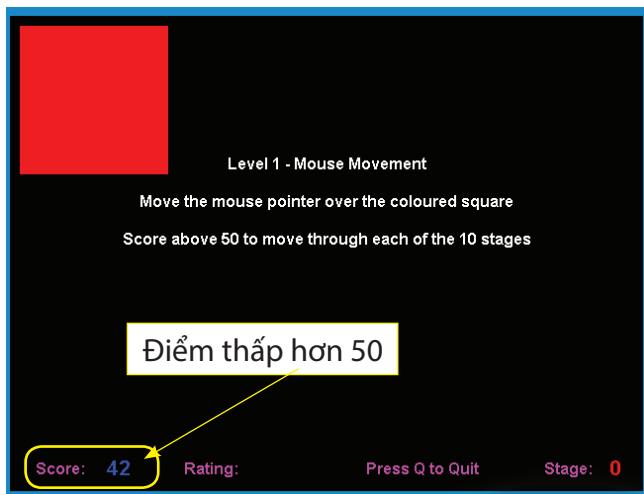
Hình 2b

Hình 2. Khởi động Basic Mouse Skills



2. Các mức luyện tập thao tác với chuột

Gõ phím bất kì hoặc nháy chuột để bắt đầu bài luyện tập *Mức 1 - Di chuyển chuột* (*Level 1 - Mouse Movement*). Kết quả như Hình 3.



Hình 3

Nếu thời gian thực hiện nhanh hơn 5 giây, lượt chơi hoàn thành. Ô vuông tiếp theo có kích thước nhỏ hơn sẽ xuất hiện ở vị trí khác để tiếp tục lượt chơi như Hình 5.



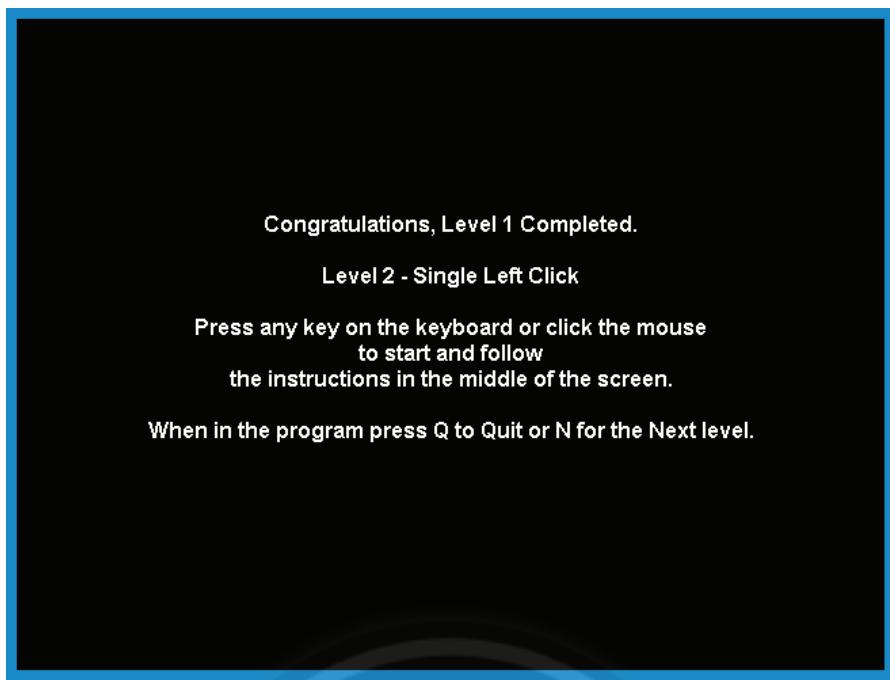
Hình 5

- Thực hiện thao tác di chuyển con trỏ chuột vào ô vuông màu đỏ xuất hiện trên màn hình. Nếu thời gian thực hiện lâu hơn 5 giây (tương đương với số điểm thấp hơn 50), lượt chơi chưa hoàn thành, ô vuông màu đỏ sẽ xuất hiện lại với kích thước tương tự (Hình 4) để thực hiện lại.



Hình 4

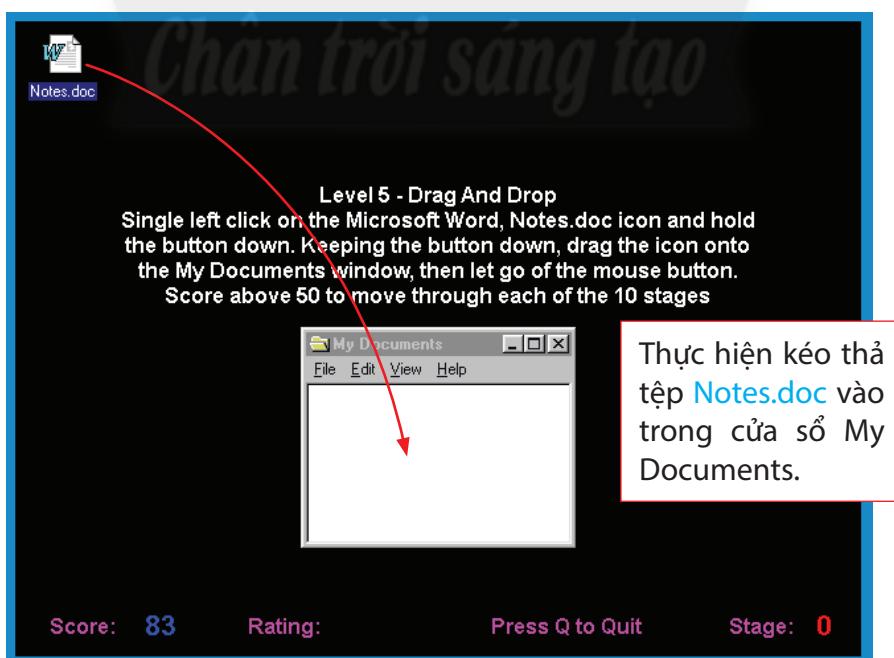
- Tiếp tục thực hiện thao tác di chuyển chuột vào ô vuông. Khi em thực hiện đúng thao tác, chương trình sẽ tăng dần độ khó ở lượt chơi kế tiếp (kích thước ô vuông càng nhỏ dần). Vượt qua 10 lượt chơi, phần mềm thông báo như Hình 6.



Hình 6. Màn hình hoàn thành mức 1

Sau khi hoàn thành một mức luyện tập, em gõ phím bất kì hoặc nháy chuột để sang mức luyện tập tiếp theo, cụ thể như sau:

- *Mức 2 – Nháy chuột (Level 2 – Single Left Click).*
- *Mức 3 – Nháy đúp (Level 3 – Double Left Click).*
- *Mức 4 – Nháy phải (Level 4 – Single Right Click).*
- *Mức 5 – Kéo và thả (Level 5 – Drag And Drop) (xem Hình 7).*



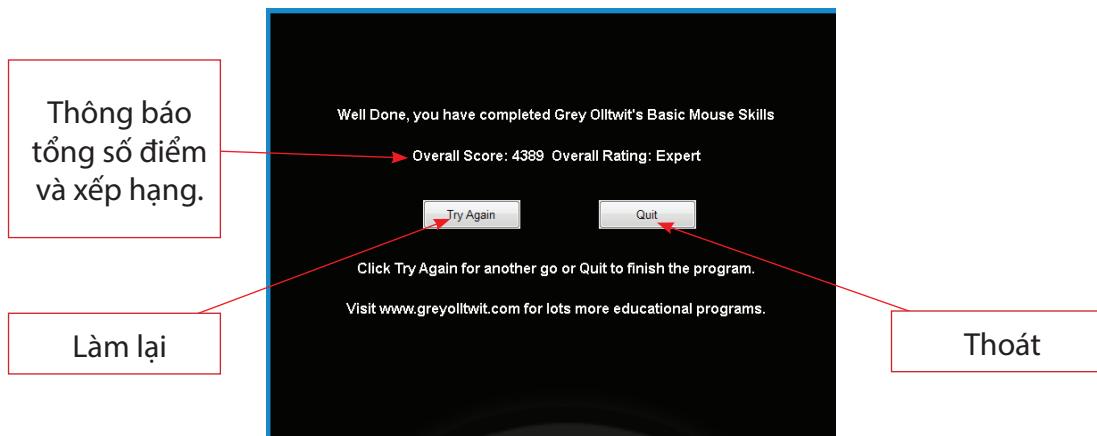
Hình 7. Màn hình luyện tập thao tác kéo thả chuột



Xem kết quả và thoát khỏi phần mềm

Sau khi hoàn thành mức 5, màn hình thông báo kết quả luyện tập xuất hiện như Hình 8. Em có thể nháy chuột chọn **Try Again** để luyện tập lại hoặc **Quit** để thoát khỏi Basic Mouse Skills.

Lưu ý: Có thể gõ phím **Q** để thoát khỏi Basic Mouse Skills bất kể lúc nào.



Hình 8. Màn hình thông báo kết quả

- Phần mềm giúp em luyện tập những thao tác nào với chuột?
- Để giúp em luyện tập thao tác chính xác với chuột, ở mỗi mức kích thước ô vuông sẽ nhỏ dần hay lớn dần?

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  để khởi động Basic Mouse Skills, gõ phím bất kì để bắt đầu luyện tập thao tác di chuyển chuột (mức 1).
- Khi hoàn thành một mức luyện tập phần mềm sẽ chuyển sang mức tiếp theo, gõ phím bất kì để chuyển sang mức tiếp theo (mức 2 – Nháy chuột; Mức 3 – Nháy đúp; Mức 4 – Nháy phải; Mức 5 – Kéo và thả).

 1. Cùng với bạn thực hành cầm chuột và thực hiện các thao tác với chuột theo hướng dẫn ở phần khởi động. Hãy nhận xét bạn đã thực hiện đúng chưa? Tại sao?

2. Nêu các bước sử dụng phần mềm Basic Mouse Skills để luyện tập thao tác di chuyển chuột.

 1. Khởi động phần mềm Basic Mouse Skills và thực hiện luyện tập thao tác với chuột. Cho biết số điểm và xếp hạng của em sau khi hoàn thành mức 5.

2. Theo hướng dẫn của thầy, cô, em thực hiện:

a) Mở trang web thieunhivietnam.vn.

b) Đưa con trỏ chuột vào khu vực nội dung trang web, thực hiện lăn nút cuộn lùi, tiến, đồng thời theo dõi thay đổi trên màn hình.

Em thực hiện lăn nút cuộn chuột tiến hay lùi khi muốn xem nội dung trang web bị che khuất ở phía dưới, phía trên?

 Hãy cùng bạn thi đua thực hành rèn luyện thao tác sử dụng chuột với phần mềm để nâng số điểm và xếp hạng của em.



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

BÀI 12. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO CÁC BƯỚC



Sau bài học này, em sẽ:

- Nêu được một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.



Hãy quan sát Hình 1 và cho biết bạn nhỏ thực hiện công việc gì. Nêu thứ tự các bước thực hiện công việc đó. Có thể thay đổi thứ tự các bước mà vẫn làm được công việc đó hay không?



Hình 1a. Lấy bình



Hình 1b. Lấy nước



Hình 1c. Tưới nước cho cây



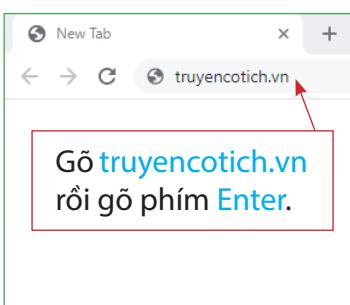
Công việc được thực hiện theo từng bước

Ở Hình 1, bạn thực hiện công việc tưới cây. Để tưới cây bạn thực hiện ba bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn và thứ tự thực hiện lần lượt là: Lấy bình, lấy nước, tưới nước cho cây.

 Đọc truyện cổ tích trên trang truyencotich.vn là một công việc. Công việc này gồm các việc nhỏ hơn như ở Hình 2. Em hãy sắp xếp các việc ở Hình 2 theo thứ tự các bước cần thực hiện.



Hình 2a



Hình 2b



Hình 2c

Hình 2. Đọc truyện cổ tích trên trang truyencotich.vn



Sắp xếp các Hình 3a, Hình 3b, Hình 3c, Hình 3d theo thứ tự cần thực hiện để mô tả việc làm bánh trôi.



Hình 3a. Nặn bánh



Hình 3b. Vớt bánh



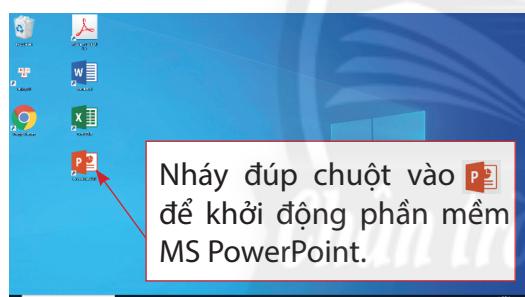
Hình 3c. Luộc bánh



Hình 3d. Nhào bột

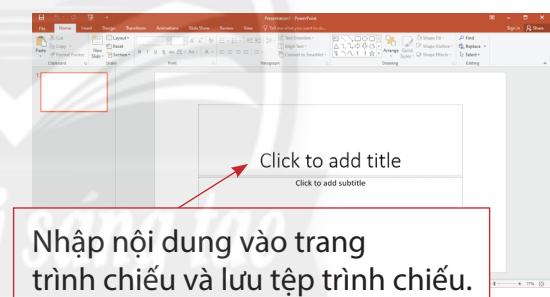
Hình 3. Làm bánh trôi

Em hãy sắp xếp các việc nhỏ ở Hình 4 dưới đây theo thứ tự các bước cần thực hiện để tạo trang trình chiếu.



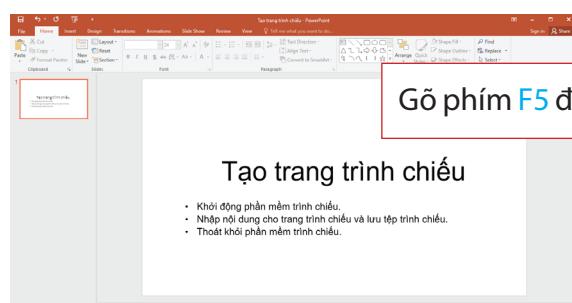
Nháy đúp chuột vào để khởi động phần mềm MS PowerPoint.

Hình 4a



Nhập nội dung vào trang trình chiếu và lưu tệp trình chiếu.

Hình 4b



Tạo trang trình chiếu
• Khởi động phần mềm trình chiếu.
• Nhập nội dung cho trang trình chiếu và lưu tệp trình chiếu.
• Thoát khỏi phần mềm trình chiếu.

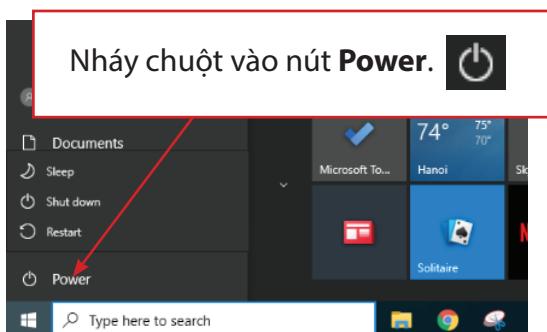
Gõ phím F5 để trình chiếu.

Hình 4c
Hình 4. Tạo trang trình chiếu

Một số công việc hàng ngày được thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải được sắp xếp thứ tự.



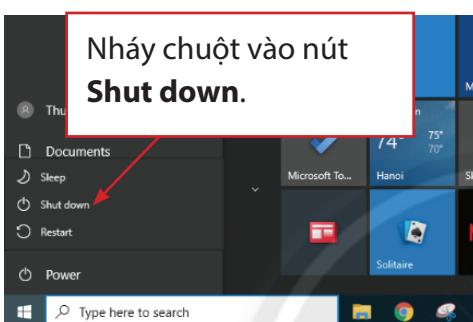
 1. Quan sát các hình sau và nêu thứ tự các bước cần thực hiện để tắt máy tính đúng cách.



Hình 5a



Hình 5b



Hình 5c



Hình 5d

Hình 5. Các bước cần thực hiện để tắt máy tính đúng cách

2. Em hãy sắp xếp các hình dưới đây theo thứ tự các bước để thu hoạch lúa của đồng bào vùng cao Tây Bắc.



Hình 7a. Gặt lúa
Nguồn: travelsgcc.com



Hình 7b. Cho thóc vào bao,
Nguồn: dantocmiennui.vn



Hình 7c. Chuyển thóc về nhà
Nguồn: thanhnien.vn



Hình 7d. Đập lúa
Nguồn: baodantoc.vn

Hình 7. Đồng bào vùng cao Tây Bắc thu hoạch lúa

 Nếu 3 công việc hằng ngày cần được thực hiện theo từng bước. Kể tên các việc nhỏ hơn trong mỗi công việc và sắp xếp các việc nhỏ hơn này theo thứ tự thực hiện.



BÀI 13. CHIA VIỆC LỚN THÀNH VIỆC NHỎ ĐỂ GIẢI QUYẾT



Sau bài học này, em sẽ:

- Nhận biết được việc chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn là để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.
- Nêu được ví dụ về một việc thường làm có thể chia thành những việc nhỏ hơn.



Em hãy cho biết đàn kiến ở Hình 1a và Hình 1b đã làm thế nào để đưa được chiếc lá to về tổ?



Hình 1a. Đàn kiến
tim cách tha lá to về tổ



Hình 1b. Các chú kiến
tha từng mảnh lá nhỏ về tổ



Chia việc lớn thành việc nhỏ

Ở Hình 1a và Hình 1b, đàn kiến chia chiếc lá lớn thành từng mảnh lá nhỏ hơn để tha về tổ. Đối với các chú kiến, việc tha từng mảnh lá nhỏ dễ dàng hơn so với phải tha cả chiếc lá lớn.

Ở Hình 2, các bạn nhỏ được giao nhiệm vụ chuyển một số thùng sách to và nặng vào thư viện trường. Em hãy cho biết các bạn làm thế nào để có thể dễ dàng thực hiện được công việc này.



Hình 2a. Các bạn tìm cách
chuyển thùng sách to và nặng

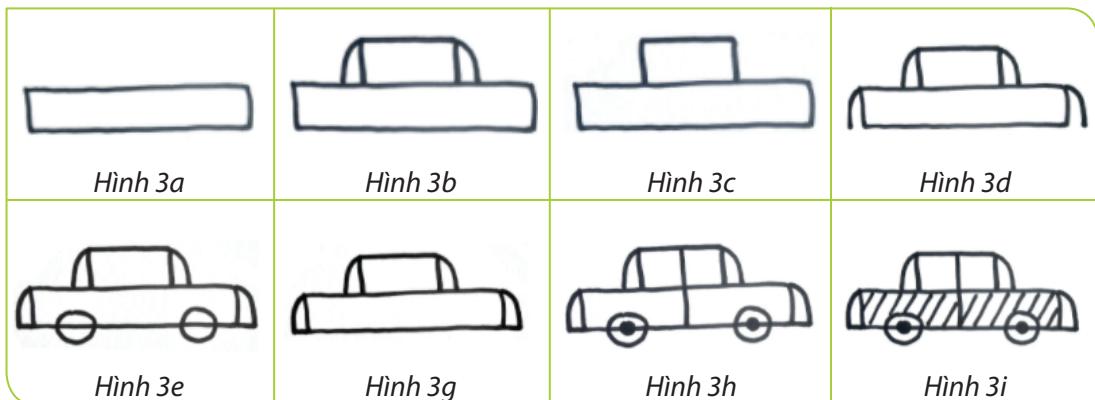


Hình 2b. Các bạn chia sách
vào các túi nhỏ để vận chuyển

Hình 2. Chuyển sách vào thư viện



Em hãy sắp xếp các hình dưới đây theo thứ tự để vẽ chiếc ô tô.



Hình 3. Các bước vẽ ô tô

Em hãy chia nhỏ việc tính giá trị của biểu thức dưới đây để thực hiện dễ dàng hơn.

$$103 \times 9 - (900 + 27) = ?$$



Có thể chia một nhiệm vụ lớn thành những nhiệm vụ nhỏ hơn để dễ hiểu và dễ thực hiện hơn.



1. Bạn Lan cần chuyển sách, vở, đồ dùng học tập, đèn học, ... (Hình 4) sang bàn học ở vị trí mới.

Theo em bạn Lan nên chia công việc này thành những việc nhỏ nào để thực hiện? Tại sao lại nên chia như vậy?



Hình 4. Góc học tập ở nhà của bạn Lan

2. Nền lớp học được lát bằng các viên gạch. Em và bạn được giao nhiệm vụ tính số viên gạch lát nền lớp học. Hãy thảo luận với bạn để chia nhiệm vụ này thành những nhiệm vụ nhỏ hơn và phân công nhau thực hiện. Hãy giải thích tại sao em và bạn lại chia việc và phân công thực hiện như vậy.



Nêu ba ví dụ về công việc thường ngày của em, trong đó mỗi công việc được chia thành những việc nhỏ hơn để thực hiện. Nêu lợi ích khi chia công việc đó thành những việc nhỏ hơn.

Em có biết

Chuyện kể rằng trạng Lường (Lương Thế Vinh) cân voi bằng cách cho voi xuống chiếc bè trên mặt nước, đánh dấu mép nước, rồi dắt voi lên bờ. Sau đó cho đá xuống bè đến khi bè chìm xuống ngang mực nước đã đánh dấu. Lấy cân để cân từng ít một cho đến khi hết số đá trên bè. Cân nặng của voi bằng tổng khối lượng số đá đã cân.



BÀI 14. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO ĐIỀU KIỆN



Sau bài học này, em sẽ:

- Sử dụng được cách nói "Nếu ... thì ..." để thể hiện một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào một điều kiện nào đó.



Em hãy khuyên bạn Lan mang đồ dùng cá nhân đi học phù hợp với thời tiết.



Hình 1a. Bình nước



Hình 1b. Mũ rộng vành



Hình 1c. Bọc chống nước cho giày, dép



Hình 1d. Áo mưa

Hình 1. Một số đồ dùng mang hoặc không mang theo tùy thuộc vào thời tiết



Sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..."

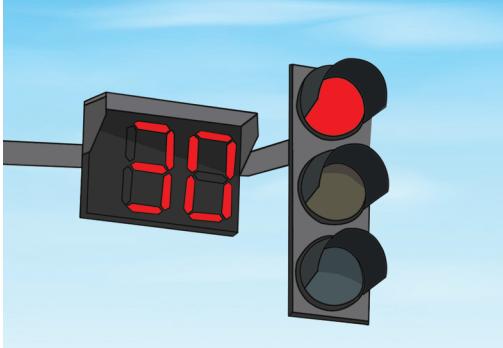
 Em có thể khuyên bạn Lan chuẩn bị đồ dùng cá nhân phù hợp với thời tiết bằng cách sử dụng cách nói "Nếu ... thì".

Ví dụ: – Nếu trời nắng thì Lan cần mang mũ rộng vành.

– Nếu trời mưa thì Lan cần mang áo mưa.

 Hãy sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..." để thể hiện việc cần phải thực hiện phụ thuộc vào điều kiện trong những tình huống dưới đây.



Điều kiện	Việc cần phải thực hiện
	 Hình 2a. Đèn tín hiệu giao thông màu đỏ
	 Hình 2b. Người và phương tiện giao thông phải dừng lại
	 Hình 3a. Di chuyển đến trường bằng xe máy
	Hình 3b. Em cần đội mũ bảo hiểm
	Hình 4a. Trời rét
	Hình 4b. Em cần mặc quần áo ấm



 Sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..." để thể hiện một việc được hay không được thực hiện tuỳ thuộc vào một điều kiện có được thỏa mãn hay không.

 Sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..." để thể hiện công việc được hay không được thực hiện (sử dụng điều kiện, công việc trong bảng dưới đây).

Điều kiện	Công việc
Có máy tính kết nối Internet	Xem phim hoạt hình trên Internet
Có tiết Giáo dục thể chất	Mặc đồng phục thể thao
Bạn không làm được bài tập	Giúp bạn làm được bài tập
Cô giáo giảng bài	Sẽ lắng nghe
Người khác đang nói	Không nói xen vào

 Sử dụng cách nói "Nếu ... thì ..." để nói về ba công việc mà em có thể thực hiện hay không thực hiện tuỳ thuộc vào điều kiện.



BÀI 15. NHIỆM VỤ CỦA EM VÀ SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH



Sau bài học này, em sẽ:

- Mô tả được nhiệm vụ đặt ra bằng cách xác định những gì đã có, cần làm gì hay cần tạo ra sản phẩm nào.
- Chia được công việc cụ thể thành những việc nhỏ hơn.
- Thực hiện được nhiệm vụ có sử dụng máy tính.



Tuần tới sẽ có tiết ôn tập Tin học. Mai và Trung được cô giáo giao nhiệm vụ trình bày trước lớp về một số máy tính thông dụng. Hai bạn trao đổi với nhau như sau: Trung: Tớ sẽ lấy nội dung mục 1 ở bài 3 để làm bài trình chiếu. Còn bạn sẽ trình bày trước lớp nhé.

Mai: Đồng ý. Bạn chuyển bài trình chiếu cho tớ để tớ trình bày trước lớp.

Em hãy trao đổi với bạn và cho biết:

- Nhiệm vụ của bạn Mai là gì?
- Nhiệm vụ của bạn Trung là gì?

Hình 1. Một số máy tính thông dụng

Hình 1a. Máy tính để bàn
Tim hiểu bốn loại máy tính dưới đây và cho biết các máy tính tại mỗi ngôi nhà ở Hình 1 thuộc loại nào.

Máy tính để bàn gồm màn hình, bàn phím, chuột, thân máy và thường để cố định trên bàn làm việc. Thân máy kết nối với các bộ phận khác bằng dây cáp.

Hình 2a. Máy tính để bàn

Máy tính xách tay nhỏ hơn, nhẹ hơn máy tính để bàn; bàn phím, vung cảm ứng chuột gắn liền với thân máy; màn hình gắn với thân máy bằng bản lề, có thể mở ra, gấp vào.

Hình 2b. Máy tính xách tay

Máy tính bảng nhỏ hơn máy tính xách tay, trông giống như một chiếc bảng con. Có màn hình cảm ứng liền với thân máy. Việc điều khiển được thực hiện bằng cách dùng ngón tay chạm trực tiếp vào biểu tượng, gó phím trên màn hình.

Hình 2c. Máy tính bảng

Điện thoại thông minh trông giống máy tính bảng nhưng nhỏ hơn, có màn hình cảm ứng như máy tính bảng.

Chạm ngón tay vào biểu tượng để điều khiển.

Hình 1. Nội dung cần trình bày của Mai và Trung



1. Mô tả nhiệm vụ cần thực hiện

C Em cần biết rõ nhiệm vụ trước khi thực hiện. Cụ thể là cần biết được những gì đã có trước, cần làm việc gì hay kết quả cần đạt được là gì.



Nhiệm vụ của bạn Trung có thể mô tả như sau:

- Những gì đã có trước: Nội dung về một số máy tính thông dụng ở mục 1 bài 3.
- Sản phẩm cần tạo ra: Bài trình chiếu.

MỘT SỐ MÁY TÍNH THÔNG DỤNG

Họ và tên: Phạm Thị Mai – Nguyễn Thành Trung

Lớp: 3A

Hình 2. Ví dụ trang trình chiếu đầu tiên của bài trình chiếu

Nhiệm vụ của bạn Mai có thể được mô tả như sau:

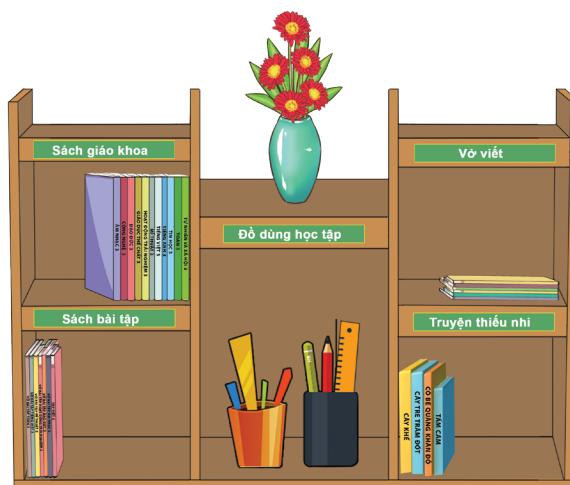
- Những gì đã có trước: Bài trình chiếu.
- Việc cần làm: Trình bày trước lớp.



Hình 3. Trình bày trước lớp



- a) Các bạn trong nhóm của Huy đã sắp xếp sách, vở viết, truyện thiếu nhi, đồ dùng học tập vào thư viện của lớp. Huy được giao nhiệm vụ làm bài trình chiếu giới thiệu cách sắp xếp trong thư viện cho các bạn trong lớp.

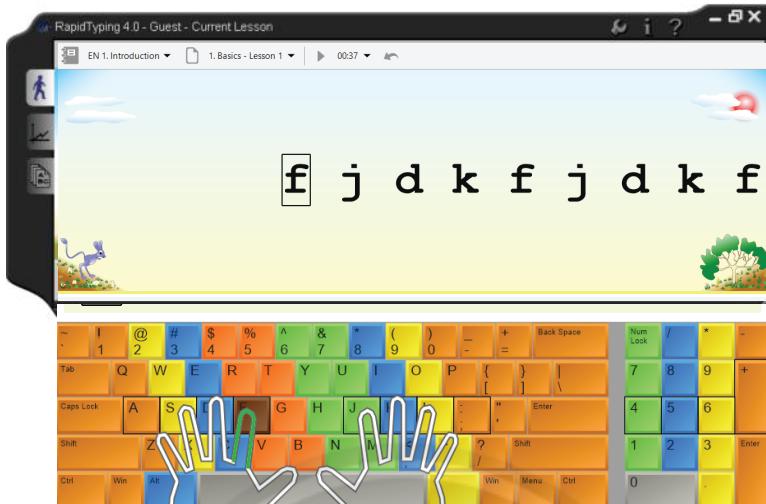


Hình 4. Thư viện lớp em



b) Máy tính ở nhà Thuỷ có phần mềm RapidTyping, mẹ nhắc Thuỷ cần siêng năng luyện tập gõ bàn phím.

Em hãy mô tả nhiệm vụ của Huy, Thuỷ bằng cách chỉ ra những gì đã có trước, việc cần làm là gì hay cần tạo ra sản phẩm nào.

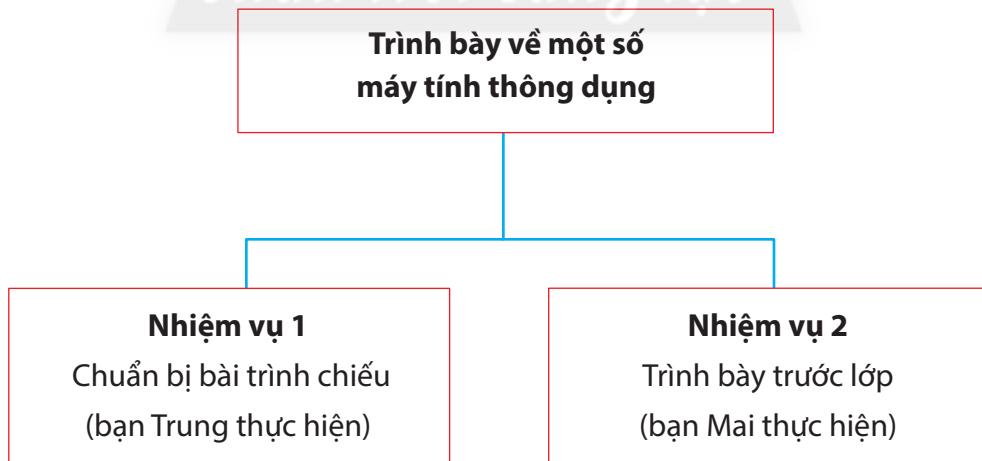


Hình 5. Luyện tập gõ phím với RapidTyping

Một nhiệm vụ (hay công việc) có thể được mô tả bằng cách chỉ ra những gì đã có trước, những gì cần làm hay kết quả, sản phẩm cần tạo ra là gì.

2. Công việc của em và sự trợ giúp của máy tính

Ở phần khởi động, nhiệm vụ trình bày trước lớp về một số máy tính thông dụng được chia thành hai nhiệm vụ nhỏ hơn. Mỗi bạn Mai, Trung được phân công thực hiện một nhiệm vụ nhỏ.



Hình 6. Chia nhiệm vụ thành những nhiệm vụ nhỏ hơn

Việc chia nhiệm vụ (hay công việc) thành những nhiệm vụ (hay việc) nhỏ hơn giúp thuận tiện phân công thực hiện.

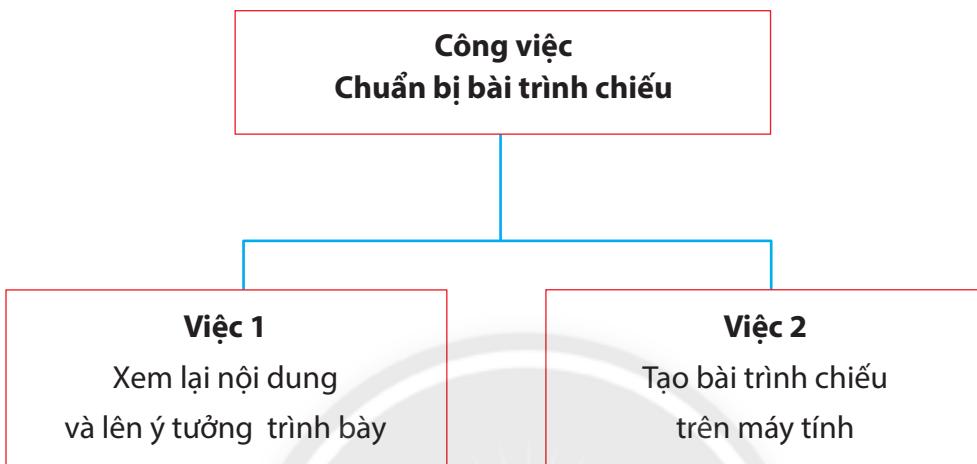


Công việc chuẩn bị bài trình chiếu của bạn Trung có thể chia thành hai việc nhỏ hơn gồm:

Việc 1: Xem lại nội dung đã học về các máy tính thông dụng và lên ý tưởng trình bày trên trang trình chiếu.

Việc 2: Tạo bài trình chiếu trên máy tính.

Trong hai việc nhỏ hơn này, bạn Trung cần sử dụng máy tính để thực hiện việc 2.



Hình 7. Chia công việc thành những việc nhỏ hơn

Chia nhiệm vụ, công việc thành những nhiệm vụ, việc nhỏ hơn để dễ thực hiện. Trong đó có việc cần sử dụng máy tính.

 Em hãy chia nhỏ việc làm bài trình chiếu về cách sắp xếp sách trong thư viện và hoàn thiện sơ đồ ở Hình 8. Việc nào cần sử dụng máy tính để thực hiện?

Gợi ý:

- a) Tạo bài trình chiếu trên máy tính.
- b) Tìm hiểu cách sắp xếp trong thư viện.



Hình 8. Chia công việc của bạn Huy thành những việc nhỏ



- Có thể chia công việc thành những việc nhỏ hơn để phân công thực hiện và để dễ thực hiện.
- Có những việc cần được thực hiện trên máy tính.



1. Em hãy ghép mỗi mục ở cột bên trái với mục thích hợp ở cột bên phải.

a) Mô tả công việc của Huy.

1. Những gì đã có trước	a) Bài trình chiếu giới thiệu cách sắp xếp.
2. Sản phẩm cần tạo ra	b) Sách, vở, truyện thiếu nhi, đồ dùng học tập đã được sắp xếp vào thư viện của lớp.

b) Mô tả công việc của Thuỷ.

1. Những gì đã có trước	a) Máy tính có phần mềm RapidTyping.
2. Công việc cần làm	b) Luyện tập gõ bàn phím trên máy tính.

2. Máy tính ở nhà của Ngọc có phần mềm Basic Mouse Skills, cô giáo nhắc Ngọc cần luyện tập sử dụng chuột máy tính ở nhà.

Em hãy ghép mỗi mục ở cột bên trái với mục thích hợp ở cột bên phải.

1. Những gì đã có trước	a) Luyện tập sử dụng chuột trên máy tính.
2. Việc cần làm	b) Máy tính có phần mềm Basic Mouse Skills.

3. Em được cô giáo giao tạo bài trình chiếu về cách khởi động, tắt máy tính.

Em hãy chia công việc này thành những việc nhỏ hơn, trong đó có việc cần sử dụng máy tính.



 Thực hiện tạo bài trình chiếu giới thiệu các máy tính thông dụng theo hướng dẫn như sau:

1. Xem lại mục 1 của bài 3 trong sách giáo khoa, trao đổi với bạn để lên ý tưởng trình bày bài trình chiếu.
2. Khởi động phần mềm trình chiếu và thực hiện tạo bài trình chiếu (xem ví dụ minh họa ở Hình 9).

MỘT SỐ MÁY TÍNH THÔNG DỤNG

Họ và tên:
Lớp:

1. MÁY TÍNH ĐỂ BÀN

- Gồm màn hình, bàn phím, chuột, thân máy.
- Thường để cố định trên bàn làm việc.
- Thân máy kết nối với các bộ phận bằng dây cáp.

2. MÁY TÍNH XÁCH TAY

- Nhỏ hơn, nhẹ hơn máy tính để bàn.
- Có thể mang theo người.
- Bàn phím, vùng cảm ứng chuột gắn liền với thân máy và ở mặt trên thân máy.
- Màn hình gắn với thân máy bằng bản lề, có thể mở ra gấp vào.

3. MÁY TÍNH BẢNG

- Nhỏ hơn máy tính xách tay, trông giống như một chiếc bảng con.
- Dễ dàng mang theo người.
- Màn hình cảm ứng cảm biến khối với thân máy.
- Điều khiển bằng cách dùng ngón tay chạm trực tiếp vào biểu tượng, gõ phím trên màn hình.

4. ĐIỆN THOẠI THÔNG MINH

- Là một máy tính nhỏ, trông giống như máy tính bảng nhưng nhỏ hơn.
- Có màn hình cảm ứng như máy tính bảng.

Hình 9. Ví dụ bài trình chiếu giới thiệu một số máy tính thông dụng

Lưu ý:

- Em có thể thêm ảnh minh họa để bài trình chiếu dễ hiểu, hấp dẫn hơn.
- Thêm trang chiếu mới: Chọn thẻ **Home**, chọn nút lệnh **New Slide**

 Tạo bài trình chiếu về cách khởi động, tắt máy tính theo từng việc nhỏ em đã chia ở câu 3 phần Luyện tập.

Bảng giải thích thuật ngữ

	Thuật ngữ	Giải thích	Trang
B	Biểu tượng	Hình ảnh, kí hiệu đại diện cho một ứng dụng, một phần mềm hay một thiết bị nào đó được cài đặt trên máy tính, ví dụ như biểu tượng thư mục, biểu tượng của phần mềm trình chiếu, ...	2
C	Con trỏ chuột	Biểu tượng của chuột máy tính trên màn hình.	18
H	Hệ Mặt Trời	Hệ hành tinh có Mặt Trời ở trung tâm và các hành tinh (trong đó có Trái Đất) quay xung quanh.	59
L	Liên kết web	Một nút lệnh dẫn đến một trang web nào đó.	49
	Lưu trữ	Ghi thông tin, dữ liệu trên máy tính.	35
M	Màn hình cảm ứng	Màn hình mà người dùng chạm ngón tay vào đó để điều khiển máy tính.	11
	Mạng xã hội	Trang web cho phép kết nối người sử dụng để trao đổi, chia sẻ thông tin.	49
	Mật khẩu	Một dãy các ký tự, kí hiệu được sử dụng để xác nhận người dùng.	49
N	Nút lệnh	Một biểu tượng trên màn hình máy tính mà khi nháy chuột vào thì máy tính sẽ thực hiện công việc nào đó.	43
Ô	Ổ đĩa	Thiết bị máy tính dùng để lưu trữ dữ liệu, chương trình máy tính.	39
P	Phần mềm	Các chương trình máy tính do con người tạo ra, nạp vào máy tính để thực hiện công việc nào đó.	16
	Phần mềm trình chiếu	Phần mềm máy tính để tạo và trình chiếu trang chiếu.	51
	Phát tán	Gửi thông tin đến nhiều địa điểm, nơi nhận khác nhau.	49
T	Thẻ	Trong bảng chọn của phần mềm máy tính, khi nháy chuột vào tên thẻ, dải lệnh tương ứng gồm các nút lệnh sẽ mở ra, có thể nháy chuột vào nút lệnh để thực hiện lệnh.	43
	Thư điện tử	Thư được gửi bằng máy tính có kết nối Internet.	49
	Trang web	Trang thông tin trên Internet.	30

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 NGUYỄN ĐỨC THÁI
Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Biên tập nội dung: TRẦN HÀ SƠN – ĐĂNG THỊ THUÝ

Biên tập mĩ thuật: ĐẶNG NGỌC HÀ – PHẠM NGỌC KHANG

Thiết kế sách: ĐẶNG NGỌC HÀ – PHẠM NGỌC KHANG

Trình bày bìa: THÁI HỮU DƯƠNG

Minh họa: THÁI CHÂU – NGỌC KHANG – THIẾU MY

Sửa bản in: TRẦN HÀ SƠN – ĐĂNG THỊ THUÝ

Chế bản: CÔNG TY CP DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC GIA ĐỊNH

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

Xuất bản phẩm đã đăng ký 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:

In bản, (QĐ) khổ 19 x 26,5 cm.

Đơn vị in: địa chỉ

Cơ sở in: địa chỉ

Số ĐKXB: .../CXBIPH/.../GD

Số QĐXB: .../QĐ- GD - HN ngày ... tháng ... năm 20...

In xong và nộp lưu chiểu tháng ... năm 20...

Mã số ISBN:



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH GIÁO KHOA LỚP 3 – CHÂN TRỜI SÁNG TẠO

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. TIẾNG VIỆT 3 – TẬP MỘT | 8. TIN HỌC 3 |
| 2. TIẾNG VIỆT 3 – TẬP HAI | 9. ĐẠO ĐỨC 3 |
| 3. TOÁN 3 – TẬP MỘT | 10. ÂM NHẠC 3 |
| 4. TOÁN 3 – TẬP HAI | 11. MĨ THUẬT 3 (BẢN 1) |
| 5. TIẾNG ANH 3 Family and Friends
(National Edition) – Student Book | 12. MĨ THUẬT 3 (BẢN 2) |
| 6. TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI 3 | 13. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 3 (BẢN 1) |
| 7. CÔNG NGHỆ 3 | 14. HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM 3 (BẢN 2) |
| | 15. GIÁO DỤC THỂ CHẤT 3 |

Các đơn vị đầu mối phát hành

- **Miền Bắc:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Bắc
- **Miền Trung:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Đà Nẵng
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Trung
- **Miền Nam:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Phương Nam
CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Nam
- **Cửu Long:** CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục Cửu Long
- Sách điện tử:** <http://hanhtrangso.nxbgd.vn>

Kích hoạt để mở học liệu điện tử: Cào lớp nhũ trên tem
để nhận mã số. Truy cập <http://hanhtrangso.nxbgd.vn>
và nhập mã số tại biểu tượng chìa khóa.



Giá.....