



LÊ KHẮC THÀNH (Tổng Chủ biên) – TRỊNH ĐÌNH THẮNG (Chủ biên)
NGÔ THỊ TÚ QUYỀN – NGUYỄN THỊ QUỲNH TRANG – VŨ VIỆT VŨ

TIN HỌC

4

TINHOC.VN



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC VINH

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH

MỤC TIÊU



Giúp các em biết được yêu cầu cần đạt sau tiết học. Qua đó các em tự đối chiếu, đánh giá mức độ đáp ứng mục tiêu bài học của mình.

MỞ ĐẦU



Đưa ra tình huống liên quan đến nội dung bài học. Từ đó gợi mở, định hướng đến các hoạt động sẽ được thực hiện trong phần khám phá.

KHÁM PHÁ



Từ những hoạt động được đưa ra dưới nhiều hình thức khác nhau, các em tự mình khám phá để lĩnh hội kiến thức mới. Với mỗi hoạt động, thầy cô có thể giúp đỡ các em.

LUYỆN TẬP



Giúp các em củng cố kiến thức đã đạt được thông qua nhiều hoạt động đa dạng, như: sắp xếp theo thứ tự, lựa chọn phương án đúng, trao đổi, nhận xét, bảo vệ ý kiến,...

VẬN DỤNG



Thông qua các tình huống, nhiệm vụ mang tính thực tiễn, các em vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học vào giải quyết vấn đề, góp phần phát triển phẩm chất, năng lực và tự khẳng định bản thân.

Trong sách, số đắt trong ngoặc vuông (ví dụ [1], [2], [3],...) để chỉ thứ tự các bước. Cách trình bày này giúp các em thuận lợi 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!

Cuốn sách **Tin học 4** tiếp tục là người bạn đồng hành của các em trong việc học tập, rèn luyện nhằm hình thành, phát triển phẩm chất và năng lực. Cuốn sách gồm 6 chương với 31 bài học. Mỗi bài học gồm nhiều hoạt động, thông qua các hoạt động em có thể tự mình khám phá và tìm ra kiến thức mới. Ở mỗi hoạt động, các em được phát huy tính tích cực, chủ động bằng sự đa dạng của nhiệm vụ học tập. Các hình ảnh trong từng bài học cũng là một kênh thông tin quan trọng, giúp các em dễ hiểu và nhớ kiến thức mới.

Cuốn sách này giúp các em tìm hiểu kiến thức về phần cứng, phần mềm máy tính; tìm kiếm thông tin trên Internet; sử dụng phần mềm khi được phép; phần mềm soạn thảo văn bản, trình chiếu,... Ngoài ra, các em còn được làm quen với ngôn ngữ lập trình trực quan để tạo ra chương trình máy tính cho riêng mình.

Chúc các em có những bài học hay, bổ ích và vận dụng tốt kiến thức, kỹ năng tin học vào thực tiễn cuộc sống!

NHÓM TÁC GIẢ

CHƯƠNG 1

MÁY TÍNH VÀ EM

BÀI 1

PHẦN CỨNG VÀ PHẦN MỀM MÁY TÍNH



MỤC TIÊU

- ❖ Nêu được tên một số thiết bị phần cứng và phần mềm đã biết;
- ❖ Nêu được sơ lược về vai trò của phần cứng, phần mềm và mối quan hệ phụ thuộc lẫn nhau giữa chúng.



MỞ ĐẦU

Ở lớp 3 em đã được làm quen với một người bạn mới đó là chiếc máy tính. Máy tính có các thành phần cơ bản là **thân máy**, **bàn phím**, **chuột** và **màn hình** được gọi là phần cứng máy tính. Cùng với đó, em cũng được học sử dụng phần mềm soạn bài trình chiếu **PowerPoint**, phần mềm luyện tập gõ bàn phím **TuxTyping**,...

Bài học hôm nay giúp em tìm hiểu mối quan hệ giữa phần cứng và phần mềm.



KHÁM PHÁ

1 Phần mềm máy tính

- ☞ Em cùng bạn thảo luận và cho biết: Ở lớp 3 em đã được học sử dụng những phần mềm nào? Chức năng của chúng là gì?

Ở lớp 3 em đã được học sử dụng các phần mềm:

- Phần mềm luyện tập gõ bàn phím **TuxTyping**.
- Phần mềm soạn bài trình chiếu **PowerPoint**.
- Phần mềm quản lý tệp **File Explorer**.

Và nhiều phần mềm khác.



▲ Hình 1.1. Phần mềm **TuxTyping**

Em không thể nhìn thấy hình dạng hay chạm tay vào phần mềm, nhưng có thể thấy được kết quả hoạt động của nó thông qua phần cứng máy tính.

2 Phần cứng máy tính

Các thành phần cơ bản của máy tính như: thân máy, màn hình, bàn phím, chuột là **phần cứng máy tính**.

Bên trong thân máy tính có ổ đĩa để lưu trữ thông tin và các thiết bị điện tử phục vụ cho máy tính hoạt động, bên ngoài thân máy còn có một số thiết bị kết nối với máy tính như máy in, máy chiếu, USB (thiết bị lưu trữ thông tin),... Các thiết bị này cũng là phần cứng máy tính.

Các thiết bị phần cứng bên ngoài thân máy còn gọi là **thiết bị ngoại vi**.

Phần cứng máy tính là các thiết bị. Em có thể nhận ra qua hình dạng của chúng.



▲ Hình 1.2. Một số phần cứng máy tính

3 Vai trò của phần cứng, phần mềm máy tính

Khi em học trực tuyến, cô giáo có thể nhìn thấy em và các bạn; ngược lại em cũng nhìn thấy cô giáo và các bạn trên màn hình máy tính. Có được điều đó là nhờ máy tính được gắn camera và có phần mềm học tập trực tuyến.

Phần mềm học tập trực tuyến được cài đặt trên máy tính, điều khiển camera ghi hình ảnh và điều khiển máy tính hiển thị hình ảnh trên màn hình.

Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.

Do đó nếu chỉ có phần cứng mà không có phần mềm, máy tính không thể hoạt động được. Ngược lại, không có phần cứng thì không có môi trường cho phần mềm hoạt động.



▲ Hình 1.3. Học trực tuyến



LUYỆN TẬP

Phát biểu nào dưới đây là đúng?

- A. Máy tính nào cũng soạn thảo được tệp trình chiếu.
- B. Phần cứng máy tính quan trọng hơn phần mềm.
- C. Máy tính chỉ hoạt động, làm việc được khi có đủ phần cứng và phần mềm cần thiết.

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Ghép **Đặc điểm** với **Đối tượng** cho phù hợp.

Đối tượng	Đặc điểm
1. Phần mềm máy tính	a. Có thể nhìn thấy hình dạng hay chạm vào được.
2. Phần cứng máy tính	b. Không thể nhìn thấy hình dạng hay chạm vào. c. Là nơi chứa phần mềm, là môi trường để phần mềm hoạt động. d. Chứa trong phần cứng, hoạt động trên phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.



VĂN DỤNG

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- 1. Kể tên và nêu chức năng của một số phần mềm mà em biết.
- 2. Kể tên một vài phần cứng mà em biết. Nó dùng để làm gì? Nằm bên trong hay bên ngoài thân máy?



Máy tính bao gồm phần cứng và phần mềm.
Phần mềm được lưu trữ trong phần cứng và điều khiển phần cứng hoạt động.

BÀI 2

MỘT SỐ THAO TÁC GÂY LỖI, HỎNG PHẦN CỨNG, PHẦN MỀM



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận được ví dụ cụ thể về một số thao tác không đúng sẽ gây ra lỗi cho phần cứng và phần mềm khi sử dụng máy tính.



MỞ ĐẦU

Máy tính chỉ làm việc khi có đủ phần cứng và phần mềm. Nếu sử dụng không đúng cách, phần cứng và phần mềm có thể bị lỗi, hỏng. Vậy khi sử dụng máy tính em cần lưu ý điều gì để không gây lỗi, hỏng phần cứng, phần mềm?



KHÁM PHÁ

1 Thao tác gây lỗi, hỏng phần cứng

Phần cứng máy tính là thiết bị điện tử, khi sử dụng phải thực hiện đúng hướng dẫn và các quy định an toàn về điện.

☞ Điều nào dưới đây nên làm, không nên làm?

- A. Vệ sinh máy tính bằng khăn ướt, chất lỏng.
- B. Dùng vật cứng, sắc, nhọn để cạo vết bẩn trên màn hình máy tính.
- C. Gõ bàn phím, bấm chuột nhẹ nhàng, dứt khoát.
- D. Không để đồ ăn, nước uống trên bàn làm việc có để máy tính.
- E. Để máy tính ở nơi khô, thoáng, sạch sẽ.



▲ Hình 2.1. Một số thao tác nên và không nên làm khi sử dụng máy tính.

2 Thao tác gây lỗi, hỏng phần mềm

Phần mềm máy tính thường bao gồm các tệp chương trình và dữ liệu (thông tin). Nếu vì một lí do nào đó các thông tin này bị hỏng, lỗi, mất thì phần mềm máy tính cũng bị lỗi, hỏng.

Một số thao tác không đúng có thể gây lỗi, hỏng phần mềm:

a. Tắt máy tính không đúng cách hoặc ngắt nguồn điện khi máy tính đang làm việc: các tệp chương trình, dữ liệu của phần mềm đang sử dụng có thể bị lỗi, hỏng. Dẫn đến lỗi, hỏng phần mềm.

b. Không thận trọng khi trao đổi thông tin qua Internet, thiết bị nhớ (USB) làm nhiễm virus máy tính (những phần mềm độc hại) phá hỏng chương trình, dữ liệu của phần mềm gây ra lỗi, hỏng phần mềm.

USB là một loại thiết bị lưu trữ thông tin tương tự như ổ đĩa của máy tính. Nó nhỏ gọn và dễ dàng kết nối với máy tính, thuận tiện trong việc trao đổi thông tin giữa các máy tính. Khi tháo, lắp nếu em lắc mạnh USB sẽ làm hỏng cổng kết nối. Nếu rút USB ra khỏi máy tính mà chưa ngắt kết nối với máy tính có thể gây lỗi cho USB và máy tính.



▲ Hình 2.2. Tắt máy tính bằng cách giữ nút nguồn



▲ Hình 2.3. Rút USB khi chưa ngắt kết nối với máy tính



LUYỆN TẬP

👉 Ghép mỗi Thao tác ở cột bên trái với một Hậu quả tương ứng ở cột bên phải.

Thao tác	Hậu quả
1. Tắt máy tính không đúng cách.	a. Lỗi, hỏng phần cứng.
2. Rút USB ra khỏi máy tính khi chưa ngắt kết nối với máy tính.	
3. Khi sử dụng máy tính, gõ bàn phím quá mạnh.	b. Lỗi, hỏng phần mềm.
4. Tuỳ tiện xoá, đổi tên thư mục.	

👉 Em nêu ví dụ về một số thao tác không đúng gây lỗi, hỏng cho phần cứng, phần mềm máy tính.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Xây dựng một bảng các lưu ý đảm bảo an toàn về điện và thao tác tránh gây lỗi, hỏng cho phần cứng, phần mềm máy tính.



Cần tránh những thao tác có thể gây lỗi cho máy tính như: tắt máy không đúng cách; rút USB ra khỏi máy tính khi chưa ngắt kết nối với máy tính; gõ phím quá mạnh; dùng vật cứng, sắc, nhọn tác động vào máy tính,...

BÀI 3 Gõ HÀNG PHÍM SỐ



MỤC TIÊU

- ❖ Đặt được tay đúng cách khi gõ hàng phím số;
- ❖ Gõ được đúng cách một đoạn văn bản khoảng 50 từ.



MỞ ĐẦU

Trên khu vực chính của bàn phím có các hàng phím trên, hàng phím cơ sở, hàng phím dưới và hàng phím số. Em đã được học cách đặt tay khi gõ và phân công gõ phím trên các hàng phím trên, hàng phím cơ sở và hàng phím dưới. Vậy còn hàng phím số sẽ đặt tay và gõ phím như thế nào?

Bài học này sẽ giúp em biết cách đặt tay và phân công gõ phím khi gõ hàng phím số.



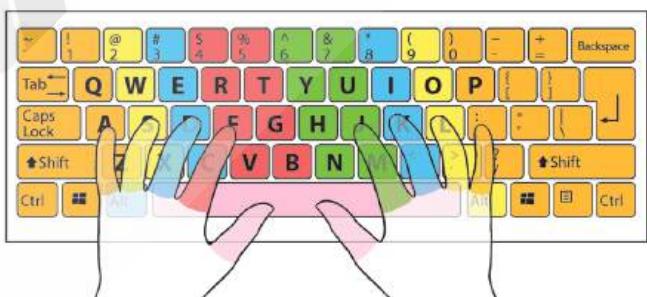
KHÁM PHÁ

1 Gõ phím đúng cách ở hàng phím số

Hình 3.1 cho em biết cách đặt tay và phân công gõ các phím trên khu vực chính của bàn phím.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Quan sát hình 3.1, nhắc lại cách đặt tay và phân công gõ phím ở hàng phím cơ sở, hàng phím trên, hàng phím dưới;
- Phát biểu cách đặt tay và phân công gõ phím trên hàng phím số.



▲ Hình 3.1. Cách đặt tay và phân công gõ phím

Khi gõ các phím trên khu vực chính của bàn phím:

- Đặt đúng các ngón tay ở vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở;
- Khi gõ phím nào, đưa ngón tay được phân công lên gõ phím đó; gõ nhẹ nhàng, dứt khoát;
- Khi chờ gõ phím, luôn đặt ngón tay ở vị trí xuất phát trên hàng phím cơ sở.

Lưu ý:

Để gõ kí tự phía trên của mỗi phím số, em nhấn, giữ phím **Shift** và gõ phím tương ứng.

2 Thực hành gõ phím

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Notepad**;
- Gõ nội dung dưới đây (em có thể gõ không dấu):
1 ngày có 24 giờ; 1 giờ có 60 phút; 1 phút có 60 giây.
Các số chẵn có tận cùng là: 0, 2, 4, 6, 8.
Các số lẻ có tận cùng là: 1, 3, 5, 7, 9.
- Thoát khỏi phần mềm **Notepad** (không lưu tệp).



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện:

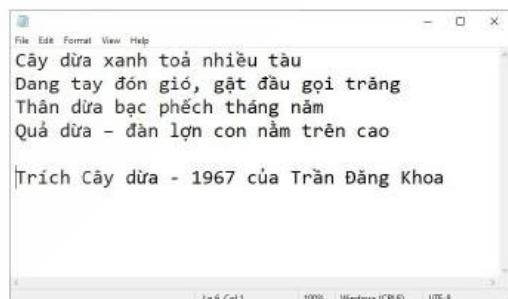
- Quan sát bàn phím máy tính, nêu cách đặt tay và phân công gõ phím trên khu vực chính của bàn phím.
- Muốn gõ kí tự trên của một phím trên hàng phím số, khi gõ em nhấn và giữ phím nào dưới đây?
A. Caps Lock. B. Shift. C. Delete. D. Backspace.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Notepad**, gõ đoạn thơ như hình 3.2 (em có thể gõ không dấu).
- Thoát khỏi phần mềm **Notepad** (không lưu tệp).



▲ Hình 3.2



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

Muốn gõ phím số nào, vươn ngón tay tương ứng lên gõ phím đó; gõ nhẹ nhàng, dứt khoát.

Để gõ kí tự phía trên của mỗi phím số, em nhấn, giữ phím **Shift** và gõ phím tương ứng.

BÀI 4

LỢI ÍCH CỦA VIỆC GÕ BÀN PHÍM ĐÚNG CÁCH



MỤC TIÊU

- ★ Giải thích được lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách.



MỞ ĐẦU

Có bạn cho rằng, khi thực hiện gõ bàn phím đúng cách không có lợi ích gì mà chỉ làm cho việc gõ phím bị chậm và nhầm do phải tập trung vào việc gõ sao cho đúng cách.

Em có nhận xét gì về ý kiến của bạn?



KHÁM PHÁ

1 Lợi ích của việc gõ phím đúng cách

Khi gõ được bàn phím đúng cách, em sẽ không cần nhìn bàn phím mà vẫn gõ được nhanh và chính xác.

Do đó em tiết kiệm được công sức, thời gian, làm việc với máy tính hiệu quả; tránh được tác hại cho sức khoẻ như bị mỏi mắt, mỏi cổ, đau, mỏi ngón tay, cổ tay.

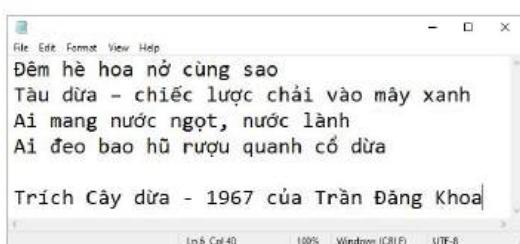


▲ Hình 4.1. Đau mỏi tay vì gõ phím không đúng cách

2 Thực hành gõ bàn phím đúng cách

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Notepad**, gõ đoạn thơ như hình 4.2 (em có thể gõ không dấu);
- Quan sát bạn gõ bàn phím và nhận xét cách thực hiện của bạn. Nếu bạn gõ bàn phím chưa đúng cách em hướng dẫn bạn gõ đúng cách;
- Thoát khỏi phần mềm **Notepad** (không lưu tệp).



▲ Hình 4.2

Lưu ý: Em và bạn, một người gõ, một người nhận xét rồi đổi vai trò cho nhau.



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

1. Một người thực hiện được gõ bàn phím đúng cách có những biểu hiện nào sau đây khi gõ phím?
 - A. Khi bắt đầu và chờ gõ phím, các ngón tay đặt đúng trên hàng phím cơ sở.
 - B. Gõ phím đúng ngón tay được phân công phụ trách.
 - C. Gõ nhẹ nhàng, dứt khoát.
 - D. Gõ phím mà gần như không cần nhìn bàn phím.
2. Những ích lợi của việc gõ bàn phím đúng cách.
 - A. Không cần nhìn bàn phím mà vẫn gõ nhanh và chính xác.
 - B. Tiết kiệm công sức, thời gian, làm việc với máy tính hiệu quả.
 - C. Không bị đau, mỏi ngón tay, cổ tay.
 - D. Không bị mỏi mắt, mỏi cổ.



VẬN DỤNG

Em cùng bạn thực hiện:

- a. Kích hoạt phần mềm **Notepad**, gõ nội dung như hình 4.3 (em có thể gõ không dấu).
- b. Quan sát và nhận xét về cách gõ của bạn.
- c. Thoát khỏi phần mềm **Notepad** (không lưu tệp).

Lưu ý: Em và bạn một người gõ, một người nhận xét rồi đổi vai trò cho nhau.

```

File Edit Format View Help
A. Không cần nhìn bàn phím mà vẫn
gõ nhanh và chính xác.
B. Tiết kiệm công sức, thời gian,
làm việc với máy tính hiệu quả.
C. Không bị đau, mỏi ngón tay, cổ
tay.
D. Không bị mỏi mắt, mỏi cổ.

Ln 4. Col 29 100% Windows (CRLF) UTF-8

```

▲ Hình 4.3. Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách



Gõ phím đúng cách mang lại nhiều lợi ích về sức khoẻ và hiệu quả công việc như: tiết kiệm được thời gian vì gõ nhanh, chính xác; đỡ mỏi mắt, mỏi cổ vì không cần nhìn nhiều vào màn hình hay bàn phím,...

CHƯƠNG 2

MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET

BÀI 5

THÔNG TIN TRÊN TRANG WEB



MỤC TIÊU

- Nhận biết và phân biệt được các loại thông tin trên trang web: văn bản, hình ảnh, âm thanh, video và siêu liên kết.



MỞ ĐẦU

Ở lớp 3 các em đã được tìm hiểu về tin tức và chương trình giải trí trên Internet. Thông tin trên Internet được thể hiện qua các trang web rất đa dạng, phong phú cả về nội dung và hình thức.

Bài học này sẽ giúp em tìm hiểu về các loại thông tin trên các trang web.



KHÁM PHÁ

1 Thông tin trên trang web

Trang web ở hình 5.1 là trang web của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Em có thể thấy trên trang web có các loại thông tin như: **văn bản, hình ảnh**.

Có những vị trí trên trang web, khi di chuyển con trỏ chuột () đến đó, con trỏ chuột chuyển thành dạng . Nếu nháy chuột vào vị trí đó thì màn hình sẽ chuyển đến nơi khác trên trang web hoặc mở một trang web khác (Hình 5.2).

Người ta gọi đó là một **siêu liên kết**.



▲ Hình 5.1. Thông tin trên trang web

Em cùng bạn thực hiện:

- Nháy chuột vào mục **Hỗ trợ dạy học trực tuyến** (siêu liên kết). Một trang web mới được mở ra;
- Nháy chuột vào mục **Cùng em học lớp 3** (siêu liên kết). Trang web **Kho học liệu số ngành giáo dục** được mở ra (Hình 5.2). Trên trang web này có các video bài giảng hỗ trợ học tập trực tuyến các môn học cho các em.

Như vậy, trên một trang web thường có các loại thông tin: **văn bản, hình ảnh, âm thanh, video** và đặc biệt là có các **siêu liên kết**.



▲ Hình 5.2. Một phần trang web **Kho học liệu số ngành giáo dục**

2 Siêu văn bản

Văn bản kết hợp nhiều loại thông tin: **văn bản, hình ảnh, âm thanh, video** và **siêu liên kết** gọi là **siêu văn bản**. Trang web là một siêu văn bản.



LUYỆN TẬP

👉 Trên trang web thường có các loại thông tin nào sau đây?

- A. Văn bản. B. Hình ảnh. C. Âm thanh. D. Siêu liên kết.

👉 Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng, phát biểu nào sai? Tại sao?

- A. Siêu văn bản là một văn bản lớn. B. Trang web là một siêu văn bản.

👉 Em cùng bạn thảo luận và trả lời câu hỏi sau:

- Dấu hiệu nào giúp em nhận ra siêu liên kết trên một trang web?
- Tại sao người ta gọi trang web là một siêu văn bản?
- Dấu hiệu nào giúp em nhận ra trên trang web có video?



VĂN DỤNG

👉 Em cùng bạn thực hiện (theo hướng dẫn của thầy cô hoặc bố mẹ):

- Truy cập vào trang web của Bộ Giáo dục và Đào tạo có địa chỉ **moet.gov.vn**.
- Chỉ ra và gọi tên các loại thông tin có trên trang web.
- Nháy chuột vào siêu liên kết **Hỗ trợ dạy học trực tuyến**.
- Tìm và xem một video về môn học em yêu thích.



Các loại thông tin trên trang web: **văn bản, hình ảnh, âm thanh, video** và **siêu liên kết**.

Siêu văn bản tích hợp các loại thông tin: **văn bản, hình ảnh, âm thanh, video** và **siêu liên kết**.

BÀI 6

TÁC HẠI KHI XEM NHỮNG TRANG WEB KHÔNG PHÙ HỢP LÚA TUỔI VÀ KHÔNG NÊN XEM



MỤC TIÊU

- ★ Giải thích được sơ lược tác hại khi trẻ em cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.



MỞ ĐẦU

Hà đã học và được biết khi nháy chuột vào một siêu liên kết sẽ mở ra một trang web mới. Hà rất muốn khám phá thông tin ở những trang web đó. Nhưng bố luôn nhắc nhở Hà không tuỳ ý truy cập vào các trang web, vì trên Internet có những trang web không phù hợp với lứa tuổi và không nên xem.

Bài học này giúp em biết được những tác hại của việc cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.



KHÁM PHÁ

Tình huống

Bố Hà kể rằng hôm nay bố được nghe một câu chuyện đau lòng. Một bạn nhỏ ở nhà một mình, xem một video ảo thuật trên Internet. Trong video là nội dung trò ảo thuật gây nguy hiểm cho bản thân. Xem xong bạn nhỏ đã làm theo và tai nạn đã xảy ra với bạn. Cũng may là có người lớn phát hiện và đưa bạn đi cấp cứu kịp thời.

Trên Internet có những trang web không phù hợp lứa tuổi trẻ em và không nên xem!

Khi các con sử dụng Internet để học tập, giải trí phải có sự đồng hành của thầy cô hoặc bố mẹ.

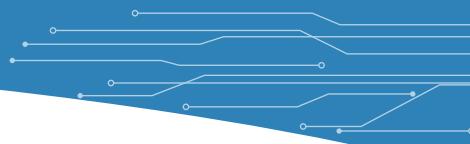


▲ Hình 6.1. Câu chuyện gia đình

👉 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- Tại sao bạn nhỏ trong câu chuyện lại gặp tai nạn không mong muốn?
- Thông tin nào, đến từ đâu khiến bạn nhỏ muốn thử làm theo?

Thông tin trên Internet được cung cấp qua các trang web nhằm phục vụ nhiều lứa tuổi, đối tượng. Mỗi loại thông tin chỉ phù hợp với một lứa tuổi, đối tượng nhất định.



Mặt khác thông tin trên Internet được đưa lên tự do, không được kiểm chứng nên nhiều thông tin không chính xác, không đáng tin cậy.

Lợi dụng Internet, kẻ xấu có thể đưa lên những thông tin thất thiệt, gây hoang mang lo sợ. Có những trang web có nội dung kích động bạo lực, cổ xúy cho những thói hư, tật xấu,... Người xem có thể bị ảnh hưởng xấu đến sự phát triển nhân cách.

Có những trang web đưa tin, giới thiệu những trò chơi, hoạt động nguy hiểm. Người xem có thể bị lôi cuốn làm theo, dẫn đến nguy hiểm cho bản thân như bạn nhỏ trong câu chuyện tình huống trên.

👉 Em cùng bạn thảo luận và cho biết: Em có đồng ý với những ý kiến sau không? Tại sao?

- A. Mọi trang web đều cho em những thông tin bổ ích và lí thú.
- B. Em có thể vào xem bất kì trang web nào.
- C. Thông tin trên Internet có thể không chính xác, không đáng tin cậy.
- D. Em không nên cố tình truy cập vào những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và trả lời câu hỏi:

1. Trẻ em có thể gặp những tác hại nào sau đây khi cố tình xem những trang web không phù hợp lứa tuổi hoặc không nên xem?
 - A. Không hiểu được những thông tin trên trang web.
 - B. Hoang mang, bất an, lo sợ.
 - C. Bị kích động bạo lực.
 - D. Làm theo hướng dẫn gây ra nguy hiểm cho bản thân và người khác.
2. Tại sao không nên truy cập vào các trang web không phù hợp với lứa tuổi, không nên xem?



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn đọc tình huống sau và đưa ra ý kiến của mình:

An rủ Hùng: Hùng ơi, hôm nay tan học bạn về nhà té chơi đi. Tớ biết một trang web có những bộ phim "cảm giác mạnh", xem rất rùng rợn và kinh sợ, chúng mình sẽ cùng xem nhé!

Nếu em là Hùng, em sẽ nói với An thế nào?



Truy cập vào trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem có thể gây ra tác hại cho bản thân và gặp nguy hiểm không mong muốn.

Luôn có thầy cô, bố mẹ đồng hành khi sử dụng Internet.

CHƯƠNG
3

TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 7

TÌM THÔNG TIN TRÊN INTERNET THEO TỪ KHOÁ



MỤC TIÊU

- ❖ Xác định được từ khoá của thông tin cần tìm;
- ❖ Sử dụng được máy tìm kiếm để tìm thông tin theo từ khoá.



MỞ ĐẦU

Bình rất muốn tìm hiểu thông tin về Đà Lạt khi biết cả nhà sẽ đến đó tham quan nhưng chưa biết tìm bằng cách nào. Chị của Bình nói có thể tìm thấy thông tin này trên Internet.

Vậy làm thế nào để tìm được thông tin về Đà Lạt trên Internet?



KHÁM PHÁ

☞ Em cùng bạn thực hiện theo hướng dẫn sau để tìm kiếm thông tin trên Internet:

[1] Kích hoạt trình duyệt web **Google Chrome**, gõ địa chỉ **google.com.vn** vào ô địa chỉ rồi gõ phím **Enter**;

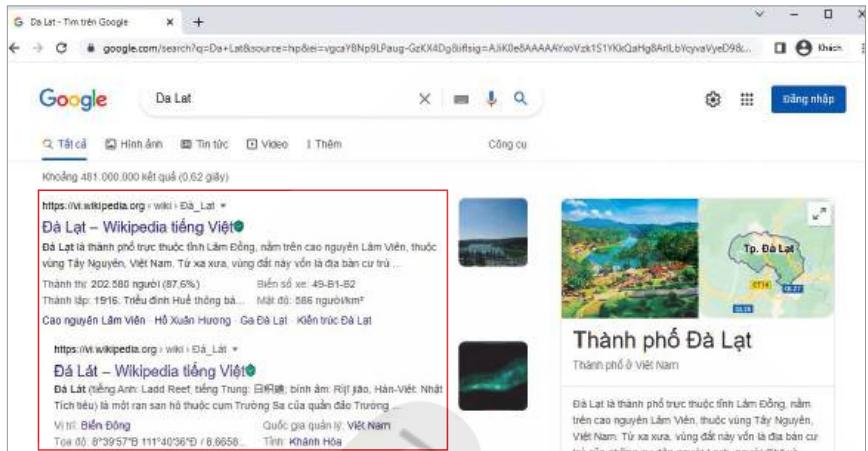
[2] Tại ô tìm kiếm gõ **Da Lat** (Hình 7.1) rồi gõ phím **Enter**;

Kết quả tìm kiếm là danh sách các trang web có thông tin chứa từ "Da Lat" xuất hiện tương tự như hình 7.2.



▲ Hình 7.1. Tìm kiếm trên **Google Chrome**

[3] Trong danh sách các kết quả tìm kiếm, em nháy chuột vào tiêu đề của một kết quả phù hợp để xem chi tiết nội dung.



▲ Hình 7.2. Cửa sổ kết quả tìm kiếm

Ví dụ, khi nháy chuột vào tiêu đề của kết quả đầu tiên em được kết quả tương tự hình 7.3.



▲ Hình 7.3. Thông tin tìm kiếm về Đà Lạt

Trong ví dụ trên:

- Từ “**Đa Lat**” gọi là từ khoá tìm kiếm.
- Trang web **google.com.vn** dùng để tìm kiếm thông tin về Đà Lạt gọi là máy tìm kiếm.

Từ khoá là một từ hoặc một cụm từ ngắn gọn mô tả tổng quát nhất thông tin cần tìm kiếm.

Ngoài máy tìm kiếm **google.com.vn** còn có một số máy tìm kiếm khác như: **bing.com**, **ask.com**,.... Các máy tìm kiếm thường được tích hợp trên các trang web để thuận tiện cho người sử dụng tìm kiếm thông tin trên Internet.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Sắp xếp các thao tác sau theo thứ tự đúng để tìm kiếm thông tin trên Internet.
 - a. Quan sát kết quả tìm được, nháy chuột vào kết quả phù hợp.
 - b. Xác định từ khoá tìm kiếm.
 - c. Kích hoạt trình duyệt web **Google Chrome**, truy cập địa chỉ **google.com.vn**.
 - d. Nhập từ khoá vào ô tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**.
2. Để tìm kiếm thông tin về Chùa Một Cột em chọn từ khoá tìm kiếm nào sau đây? Tại sao?
 - A. Tìm hiểu về thủ đô Hà Nội.
 - B. Khu di tích phủ chủ tịch.
 - C. Chùa một cột.
 - D. Di tích lịch sử Việt Nam.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Tìm kiếm thông tin về Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh bằng máy tìm kiếm.
2. Trình bày với các bạn và cô giáo thông tin em tìm hiểu được.



Các bước tìm kiếm thông tin trên Internet:

1. Kích hoạt trình duyệt web **Google Chrome**, truy cập địa chỉ **google.com.vn**;
2. Xác định từ khoá tìm kiếm;
3. Nhập từ khoá vào ô tìm kiếm rồi gõ phím **Enter**;
4. Quan sát kết quả tìm được, nháy chuột vào kết quả phù hợp.

BÀI 8

TÌM KIẾM HÌNH ẢNH TRÊN INTERNET



MỤC TIÊU

- Biết cách sử dụng máy tìm kiếm để tìm hình ảnh theo từ khóa.



MỞ ĐẦU

Bài học trước An đã sử dụng máy tìm kiếm để tìm kiếm thông tin về Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh và kể lại cho các bạn. An muốn làm một bài trình chiếu và chèn hình ảnh giới thiệu về Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh cho trực quan, sinh động và hấp dẫn nhưng chưa có hình ảnh nào.

Bài học này giúp em giải quyết vấn đề của bạn An.



KHÁM PHÁ

Em cùng bạn thực hiện theo hướng dẫn sau để tìm kiếm hình ảnh Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh:

- Truy cập trang web có địa chỉ **google.com.vn**;
- Xác định từ khoá tìm kiếm (ví dụ: Lăng Chủ Tịch Hồ Chí Minh);
- Nhập từ khoá "Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh" vào ô tìm kiếm và gõ phím **Enter**;
- Khi kết quả tìm kiếm xuất hiện em nháy chuột chọn mục **Hình ảnh** (Hình 8.1).

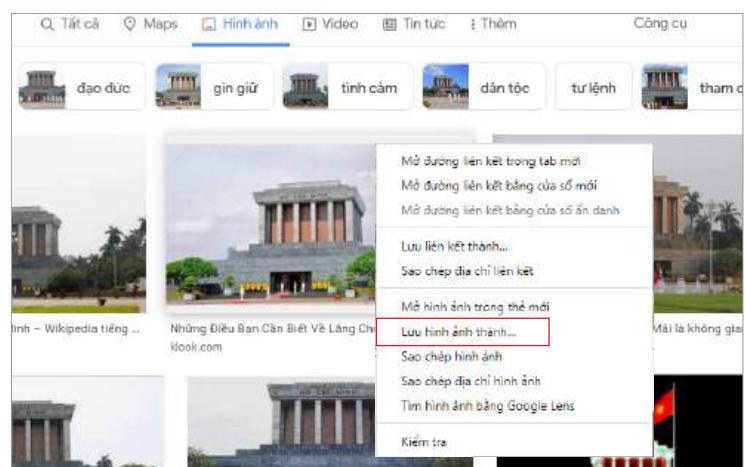
Hình 8.1. Mục hình ảnh



Kết quả tìm kiếm hình ảnh Lăng Chủ tịch Hồ Chí Minh xuất hiện tương tự hình 8.2.

Để lưu tệp hình ảnh về máy tính:

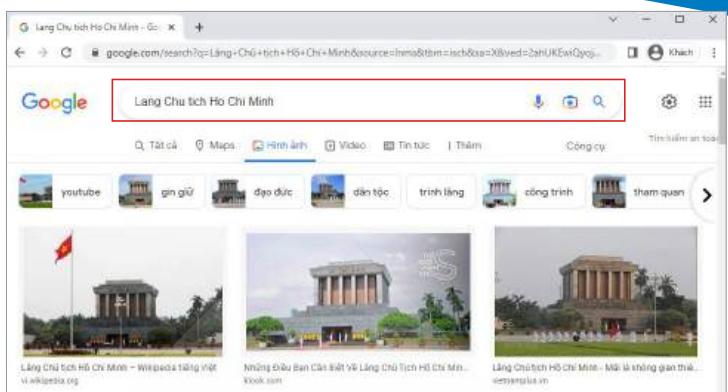
- Nháy chuột phải vào hình ảnh cần lưu;
- Chọn **Lưu hình ảnh thành...** hộp thoại **Save As** xuất hiện.
- Thực hiện tiếp các thao tác như khi lưu một tệp **PowerPoint** vào thư mục của em.



Hình 8.2. Kết quả tìm kiếm hình ảnh

Lưu ý:

- Sau lần đầu thực hiện tìm kiếm hình ảnh, giao diện trang web tìm kiếm sẽ có dạng tương tự hình 8.3.
- Để tiếp tục tìm kiếm hình ảnh em chỉ cần nhấp từ khoá vào ô tìm kiếm và gõ phím **Enter**.



▲ Hình 8.3. Giao diện sau lần tìm kiếm đầu tiên



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- So sánh cách tìm kiếm thông tin và cách tìm kiếm hình ảnh trên Internet.
- Sắp xếp các bước lưu tệp hình ảnh về máy tính sau khi tìm kiếm.
 - Chọn **Lưu hình ảnh thành...**
 - Nháy chuột phải vào hình ảnh cần lưu.
 - Thực hiện tiếp các thao tác như khi lưu một tệp **PowerPoint** vào máy tính.



VĂN DỤNG

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Tìm kiếm hình ảnh về **Sếu đầu đỏ** trên Internet.
- Lưu tệp hình ảnh về thư mục của em với tên **Seu-dau-do**.



Các bước tìm kiếm hình ảnh trên Internet:

- Thực hiện các bước tìm kiếm như tìm kiếm thông tin trên Internet;
- Nháy chuột vào mục **Hình ảnh**.

Các bước lưu tệp hình ảnh:

- Nháy chuột phải vào hình ảnh cần lưu;
- Chọn **Lưu hình ảnh thành...**
- Thực hiện tiếp các bước như khi lưu một tệp **PowerPoint**.

BÀI 9

THỰC HÀNH TÌM KIẾM THÔNG TIN TRÊN INTERNET



MỤC TIÊU

- Thực hiện được việc tìm kiếm thông tin trên Internet với sự hướng dẫn của giáo viên.



MỞ ĐẦU

Vịnh Hạ Long là một danh lam thắng cảnh của Việt Nam được UNESCO công nhận là Di sản thiên nhiên của Thế giới. Phong cảnh Vịnh Hạ Long tuyệt đẹp với hàng nghìn hòn đảo kì vĩ và sống động được làm nên bởi tạo hoá.

Trong bài học này chúng ta cùng tìm kiếm thông tin về Vịnh Hạ Long trên Internet.



THỰC HÀNH

1 Thực hành 1: Tìm kiếm thông tin về Vịnh Hạ Long

Em cùng bạn thực hiện:

- Nhắc lại các bước tìm kiếm thông tin trên Internet;
- Xác định từ khoá tìm kiếm;
- Thực hiện các bước tìm kiếm thông tin với từ khoá đã xác định.

Hình 9.1. Kết quả tìm kiếm với từ khoá **Vịnh Hạ Long**

 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- Một vài thông tin về Vịnh Hạ Long mà em biết thông qua tìm kiếm.
- Thông tin em vừa kể có ở trang web nào?
- Chúng ta cần làm gì để giữ cho Vịnh Hạ Long mãi mãi là niềm tự hào của người Việt Nam?



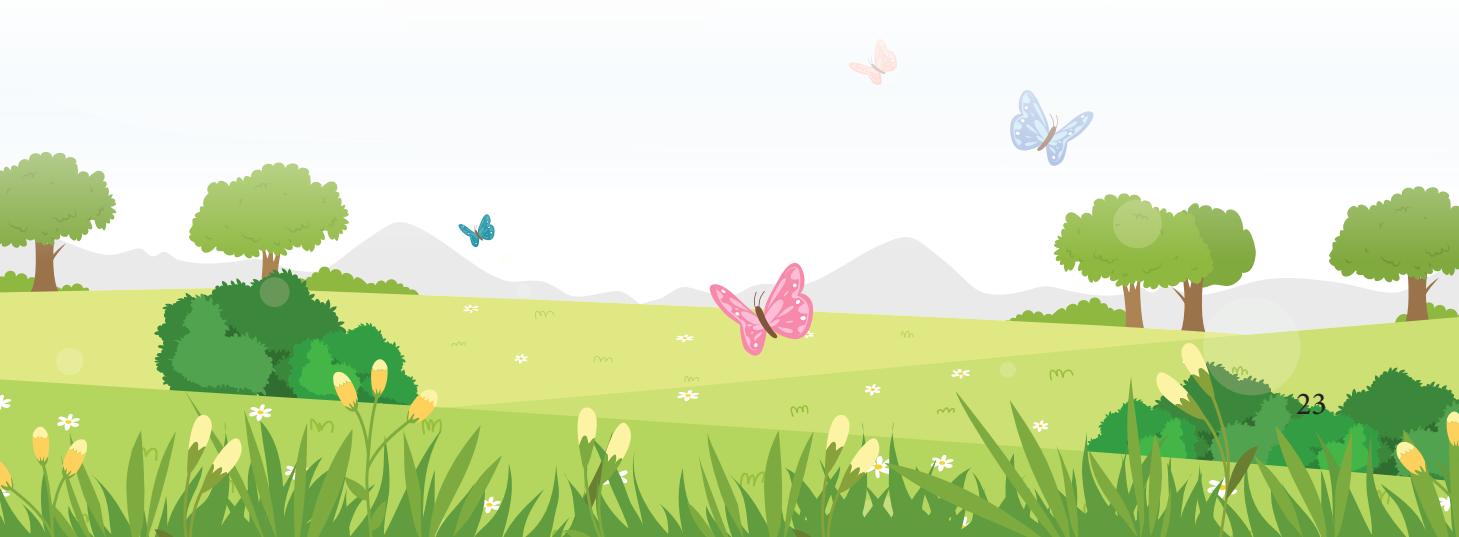
Vịnh Hạ Long	
IUCN loại III (Đại lượng niệm thiên nhiên hoặc đặc điểm)	
Vị trí	Đông Bắc Việt Nam
Thành phố gần nhất	Thành phố Hạ Long
Tọa độ	20°54'17" N 107°12'0" E
Diện tích	1.553 km ²
Thành lập	1982
Lượng khách	Hơn 4 triệu lượt khách (2011)
Cơ quan quản lý	Ủy ban Nhân dân tỉnh Quảng Ninh

▲ Hình 9.2. Một số thông tin về Vịnh Hạ Long

2 Thực hành 2: Tìm kiếm hình ảnh Vịnh Hạ Long

 Em cùng bạn thực hiện:

- Tìm kiếm hình ảnh Vịnh Hạ Long trên Internet.
- Lưu hình ảnh Vịnh Hạ Long mà em lựa chọn vào thư mục của em với tên **Vinh-Ha-Long**.



BÀI 10

CÁC THAO TÁC VỚI TỆP VÀ THƯ MỤC



MỤC TIÊU

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



MỞ ĐẦU

Em đã biết các tệp (thông tin) trong máy tính được lưu trữ trong các thư mục cũng giống như các quyển sách trong thư viện được lưu trữ trong các giá sách, kệ sách. Với mỗi đối tượng như quyển sách, giá sách, kệ sách người ta có thể thêm, bớt, di chuyển, đổi tên,... để tổ chức, sắp xếp sách trong thư viện cho khoa học, dễ tìm kiếm.

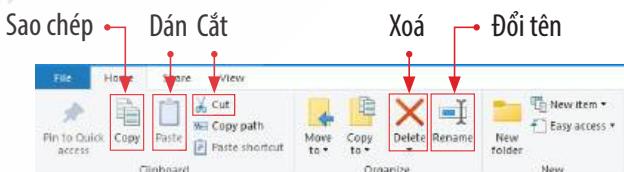
Bài học này sẽ giúp em thực hiện các thao tác đó đối với tệp và thư mục để tổ chức, sắp xếp thông tin trong máy tính.



KHÁM PHÁ

1 Công cụ thực hiện các thao tác đối với tệp, thư mục

Để thực hiện các thao tác với tệp, thư mục em sử dụng phần mềm **File Explorer**. Trong thẻ lệnh **Home** có các lệnh (Hình 10.1):



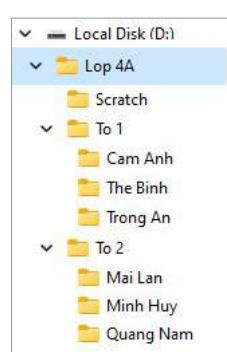
▲ Hình 10.1. Thẻ lệnh Home của phần mềm File Explorer

Tình huống

Hình 10.2a là cây thư mục để lưu sản phẩm học tập môn Tin học của Lớp 3A ở năm học trước. Năm học này bạn Quang Nam và bạn Cẩm Anh đã chuyển từ Tổ 1 sang Tổ 2 và ngược lại. Do đó lớp em phải điều chỉnh lại cây thư mục cho phù hợp (Hình 10.2B).



▲ Hình 10.2a. Cây thư Lớp 3A



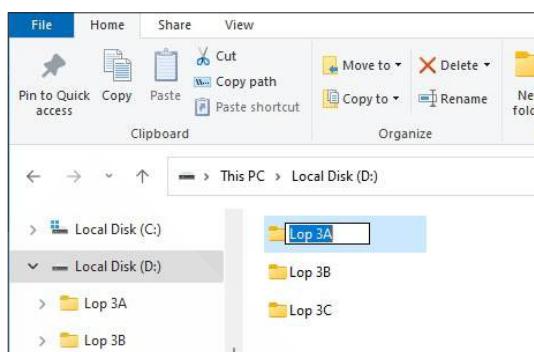
▲ Hình 10.2b. Cây thư Lớp 4A

2 Đổi tên tệp, thư mục

☞ Em cùng bạn thực hiện: Đổi tên thư mục **Lop 3A** thành **Lop 4A**.

- [1] Mở thư mục chứa thư mục **Lop 3A**;
- [2] Nháy chuột chọn thư mục cần đổi tên (**Lop 3A**);
- [3] Chọn lệnh **Rename**;
- [4] Nhập tên mới (**Lop 4A**).

Các bước đổi tên tệp cũng giống các bước đổi tên thư mục.



▲ Hình 10.3. Đổi tên thư mục

3 Di chuyển, sao chép tệp, thư mục

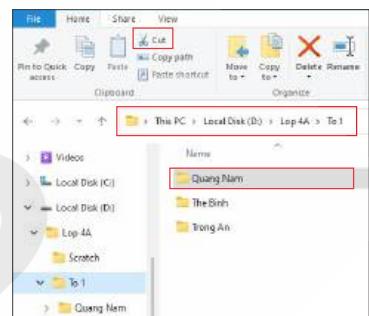
a. Di chuyển thư mục, tệp

☞ Em cùng bạn thực hiện: Di chuyển thư mục **Quang Nam** từ thư mục **To 1** (Hình 10.2A) sang thư mục **To 2** (hình 10.2B).

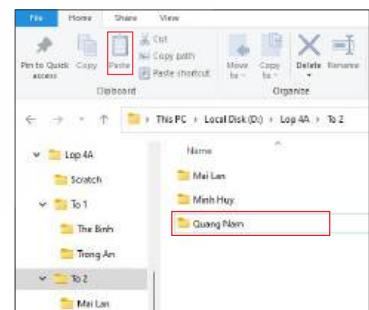
- [1] Mở thư mục chứa thư mục cần di chuyển (**To 1** – thư mục nguồn);
- [2] Chọn thư mục cần di chuyển (**Quang Nam**);
- [3] Chọn lệnh **Cut**;
- [4] Mở thư mục sẽ di chuyển đến (**To 2** – thư mục đích);
- [5] Chọn lệnh **Paste**.

Kết quả:

- Trong thư mục nguồn (**To 1**) không còn thư mục **Quang Nam**.
 - Trong thư mục đích (**To 2**) xuất hiện thư mục **Quang Nam**.
- Các bước di chuyển tệp cũng giống các bước di chuyển thư mục.



▲ Hình 10.4A. Thực hiện lệnh **Cut**



▲ Hình 10.4B. Thực hiện lệnh **Paste**

b. Sao chép thư mục, tệp

Các bước sao chép thư mục, tệp tương tự như các bước di chuyển thư mục, tệp. Nhưng ở bước 3 em chọn lệnh **Copy** (sao chép) thay vì chọn lệnh **Cut** (cắt).

☞ Em cùng bạn thực hiện: Sao chép thư mục **Anh phong canh** trong thư mục **Quang Nam** sang thư mục **Minh huy**.

- [1] Mở thư mục nguồn (**Quang Nam**);
- [2] Chọn thư mục cần sao chép (**Anh phong canh**);
- [3] Chọn lệnh **Copy** (sao chép);
- [4] Mở thư mục đích (**Minh Huy**);
- [5] Chọn lệnh **Paste** (dán).

Kết quả:

- Trong thư mục đích (**Minh Huy**) xuất hiện thư mục **Anh phong canh**.
- Trong thư mục nguồn (**Quang Nam**) vẫn còn thư mục **Anh phong canh**.

4 Xoá tệp, thư mục

👉 Em cùng bạn thực hiện: Xoá thư mục **Anh phong canh** trong thư mục **Quang Nam**.

- [1] Mở thư mục chứa thư mục hoặc tệp cần xoá (**Quang Nam**);
- [2] Chọn thư mục hoặc tệp cần xoá (**Anh phong canh**);
- [3] Chọn lệnh **Delete** (hoặc gõ phím **Delete**).

Lưu ý: Các thao tác đối với thư mục tác động lên tất cả các đối tượng (thư mục con, tệp) trong thư mục.

5 Tác hại khi thao tác nhầm với tệp, thư mục

Khi thực hiện các thao tác đối với thư mục, tệp là tác động thay đổi thông tin và tổ chức thông tin trong máy tính. Thao tác nhầm hoặc tuỳ tiện có thể làm mất thông tin, dữ liệu làm cho phần mềm lỗi, hỏng, không hoạt động được hoặc làm mất dữ liệu, gây khó khăn cho việc tìm kiếm, sử dụng.

Phải hết sức cẩn thận, chính xác; không tuỳ tiện thực hiện các thao tác tác động đến tệp, thư mục trong máy tính.



LUYỆN TẬP

👉 Em hãy trao đổi với bạn và thực hiện:

- a. Ghép mỗi **Thao tác** với **Lệnh** tương ứng.

Thao tác	1. Xoá	2. Sao chép	3. Di chuyển	4. Đổi tên
Lệnh	a. Copy -	b. Cut -	c. Delete -	d. Rename -

- b. Nêu các bước khi thực hiện các thao tác di chuyển, sao chép tệp, thư mục.



VÂN DUNG

👉 Em cùng bạn thảo luận, thực hiện và trả lời câu hỏi:

1. Hoàn thành việc điều chỉnh cây thư mục trong phần **Tinh huống**.
2. Làm thế nào để dùng USB chuyển tệp hình ảnh **Ho Guom** (tệp hình ảnh về Hồ Gươm) từ máy tính ở nhà đến lớp để làm bài thực hành trình chiếu?



Các bước đổi tên, xoá, di chuyển, sao chép tệp giống như đối với thư mục.

Các bước để di chuyển, sao chép tệp, thư mục:

Bước	Di chuyển	Sao chép
1	Mở thư mục nguồn	
2	Chọn thư mục, tệp	
3		Chọn lệnh Cut Chọn lệnh Copy
4	Mở thư mục đích	
5		Chọn lệnh Paste

Không tuỳ tiện thực hiện các thao tác tác động đến các thư mục, tệp trên máy tính.

BÀI 11

THỰC HÀNH THAO TÁC VỚI TỆP, THƯ MỤC



MỤC TIÊU

- Thực hiện được các thao tác với tệp, thư mục để giải quyết những tình huống có tính thực tiễn.



MỞ ĐẦU

USB là thiết bị lưu trữ tương tự như ổ đĩa của máy tính, được dùng để lưu trữ, trao đổi thông tin. Em có thể sử dụng USB để sao chép, trao đổi thông tin giữa các máy tính rất thuận tiện.

Bài học này sẽ giúp em thực hành các thao tác với tệp, thư mục với USB.



► Hình 11.1. Lắp USB vào máy tính



KHÁM PHÁ

Kết nối và ngắt kết nối USB với máy tính

a. Kết nối

Trên máy tính có sẵn các cổng để kết nối với USB gọi là cổng USB (Hình 11.2).

USB được kết nối như hình 11.1, khi kết nối cần nhẹ tay.

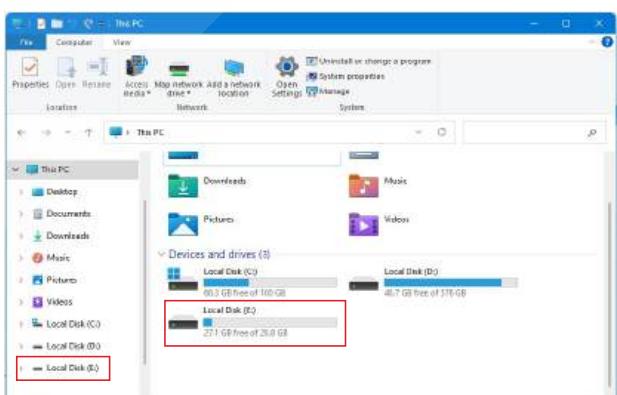


► Hình 11.2. Cổng USB trên máy tính

Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **File Explorer**;
- Quan sát cửa sổ **File Explorer** em sẽ thấy xuất hiện ổ đĩa mới (**E:**) (hình 11.3).

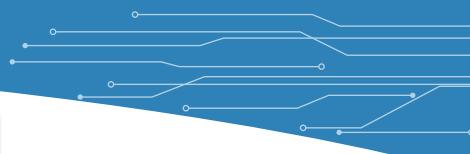
Lúc này em có thể thực hiện các thao tác với tệp, thư mục trên ổ đĩa USB.



► Hình 11.3. Ổ đĩa USB trên cửa sổ File Explorer

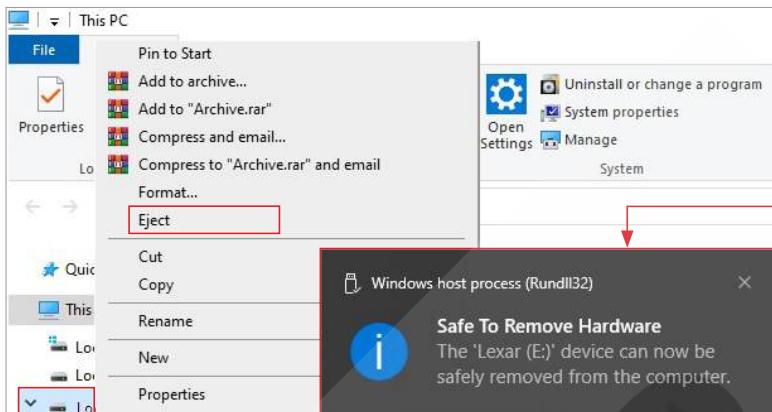
b. Ngắt kết nối

Việc ngắt kết nối USB với máy tính phải được thực hiện đúng theo các bước. Nếu không có thể làm hỏng USB, cổng kết nối hoặc mất thông tin, dữ liệu đã lưu trong USB.



Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột phải vào biểu tượng ổ đĩa USB;
- [2] Chọn **Eject**, màn hình xuất hiện thông báo (Hình 11.4);
- [3] Khi xuất hiện thông báo an toàn, rút USB (nhẹ tay) ra khỏi máy tính.



Thông báo an toàn

◀ Hình 11.4. Ngắt kết nối USB với máy tính



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

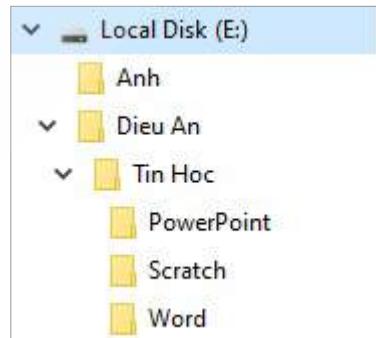
- a. Chỉ ra cổng USB ở mặt trước của thân máy tính để bàn (hoặc máy tính xách tay).
- b. Kích hoạt phần mềm **File Explorer**.
- c. Kết nối USB với máy tính, chỉ ra ổ đĩa USB trên cửa sổ phần mềm **File Explorer**.
- d. Ngắt kết nối USB với máy tính.



VẬN DỤNG

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Tạo cây thư mục trên USB để lưu các tệp sản phẩm của em trong quá trình học tập (xem gợi ý hình 11.5).
2. Sao chép các tệp (sản phẩm) em đã làm được trên máy tính ở phòng thực hành vào đúng thư mục trên USB.
3. Sao chép thư mục **Anh** trong USB vào thư mục **D:\Lop 4A**.



▶ Hình 11.5. Cây thư mục lưu sản phẩm học tập của Diệu An



USB là thiết bị lưu trữ có thể sử dụng để sao chép, di chuyển thông tin giữa các máy tính.

Cân kết nối và ngắt kết nối USB với máy tính đúng cách.
Các bước ngắt kết nối USB với máy tính:

1. Nháy chuột phải vào biểu tượng ổ đĩa USB;
2. Chọn **Eject** trong trình đơn xuất hiện;
3. Khi xuất hiện thông báo an toàn, rút USB (nhẹ tay) ra khỏi máy tính.

ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 12

PHẦN MỀM MIỄN PHÍ VÀ KHÔNG MIỄN PHÍ



MỤC TIÊU

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



MỞ ĐẦU

Các em đã sử dụng một số phần mềm để học tập như **PowerPoint**, **TuxTyping**. Có khi nào các em tự hỏi phần mềm đó do ai tạo ra, mình sử dụng có phải trả tiền không, có cần được cho phép không? Bài học này giúp các em hiểu về vấn đề đó.



KHÁM PHÁ

1 Phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí

- Em cùng bạn thảo luận và cho biết: Các phần mềm đã nói ở phần mở đầu thì phần mềm nào phải trả tiền, phần mềm nào không phải trả tiền?

Ở lớp 3, em đã được dùng phần mềm **TuxTyping** để luyện tập gõ phím. **TuxTyping** là phần mềm miễn phí, người dùng không phải trả tiền khi sử dụng. Ngược lại, phần mềm **PowerPoint** là phần mềm không miễn phí, người dùng phải trả tiền để được sử dụng.

TuxTyping là phần mềm miễn phí. Người dùng có thể tải về từ Internet, sử dụng mà không phải trả tiền.

Tux Typing 1.8.1
Game chim cánh cụt ăn cá

■
Tải về

★★★★★ 4,5 (602)

Tux4Kids

FREE Miễn phí

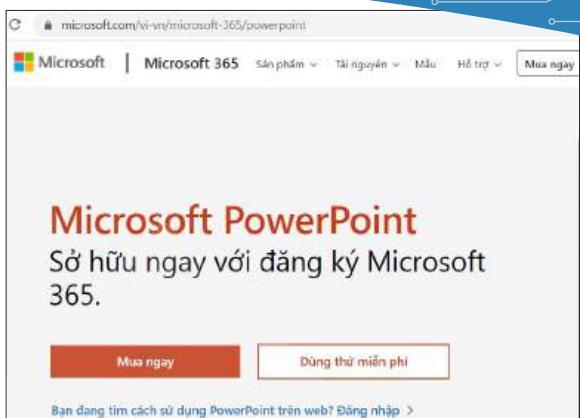
91.977

Dung lượng: 8 MB

▲ Hình 12.1. Phần mềm **TuxTyping**

PowerPoint là phần mềm không miễn phí. Để được sử dụng người sử dụng phải trả một khoản tiền để mua quyền sử dụng.

☞ Em cùng bạn thảo luận và cho biết:
Tên của một vài phần mềm miễn phí và phần mềm không miễn phí mà em biết.



▲ Hình 12.2. Phần mềm **PowerPoint**

Ở lớp 3, em cũng đã biết khởi động máy tính và làm quen với một phần mềm đặc biệt, đó là **Windows**. **Windows** là một phần mềm không miễn phí, người dùng cần trả phí để được sử dụng. Khi đã trả phí để sử dụng **Windows**, người dùng cũng có thể sử dụng các phần mềm có sẵn trong **Windows** như **Notepad**, **Paint**, **File Explore**,...

2 Phần mềm có bản quyền

Phần mềm máy tính là sản phẩm trí tuệ của tác giả, tức là người tạo ra phần mềm đó. Tác giả có quyền đối với phần mềm của mình gọi là quyền tác giả hay bản quyền. Phần mềm đã được tác giả cho phép sử dụng gọi là phần mềm có bản quyền.

Chỉ sử dụng phần mềm khi được tác giả cho phép.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thảo luận để chọn phát biểu đúng trong các phát biểu sau:

- A. **Windows** là phần mềm không miễn phí.
- B. **Notepad**, **Paint** là những phần mềm miễn phí.
- C. **PowerPoint** là phần mềm miễn phí.
- D. **TuxTyping** là phần mềm miễn phí.



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

1. Tên và chức năng của một vài phần mềm mà em đã sử dụng.
2. Có người nói rằng sử dụng phần mềm **PowerPoint** "bẻ khoá" vẫn đủ các tính năng cơ bản mà lại không phải trả tiền. Như vậy nên hay không nén?



Có những phần mềm miễn phí như **TuxTyping** và những phần mềm không miễn phí như **Windows**, **PowerPoint**...

Chỉ sử dụng phần mềm khi được tác giả cho phép.

BÀI 13

PHẦN MỀM SOẠN THẢO VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận biết được biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản, kích hoạt và thoát khỏi phần mềm bằng chuột;
- ❖ Nhận biết được các thành phần cơ bản trên cửa sổ phần mềm soạn thảo văn bản;
- ❖ Lưu tệp soạn thảo vào thư mục theo yêu cầu.



MỞ ĐẦU

PowerPoint là phần mềm trình chiếu, thường dùng để soạn thảo những nội dung ngắn gọn, cô đọng khi báo cáo, thuyết trình. **Notepad** chỉ phù hợp để ghi lại nội dung cần thiết chứ không phải là một phần mềm soạn thảo văn bản chuyên nghiệp. Vậy một phần mềm soạn thảo chuyên nghiệp sẽ như thế nào? Những bài học về soạn thảo văn bản trong chủ đề này sẽ giúp các em làm quen với một phần mềm như thế.



KHÁM PHÁ

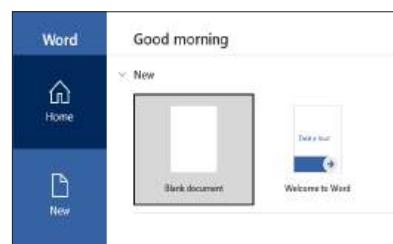
1 Phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word (Word)

👉 Em cùng bạn thực hiện các bước sau để kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản Word:

[1] Nháy đúp chuột vào biểu tượng ;

[2] Nháy chuột chọn **Blank document** (Hình 13.1).

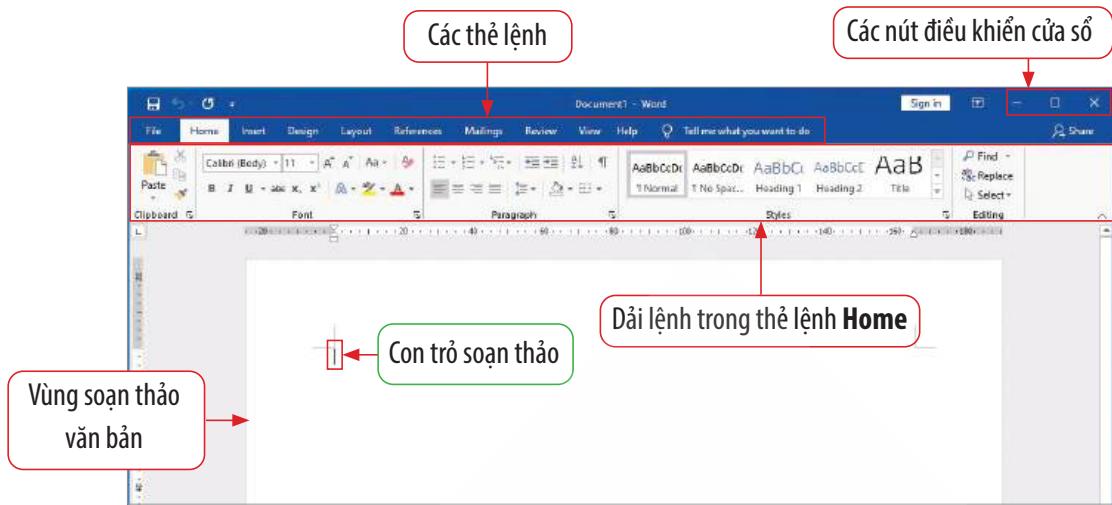
Cửa sổ phần mềm soạn thảo văn bản **Word** hiển thị tương tự hình 13.2.



▲ Hình 13.1. Chọn **Blank document**

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Quan sát hình 13.2 và gọi tên các thành phần cơ bản của cửa sổ phần mềm soạn thảo văn bản **Word**.
- Gõ đoạn văn bản "Làm quen với soạn thảo văn bản" (em có thể gõ không dấu).
- Nhận xét về vị trí xuất hiện của kí tự (chữ, số) trên vùng soạn thảo khi gõ phím.



▲ Hình 13.2. Cửa sổ phần mềm soạn thảo văn bản Word

Lưu ý:

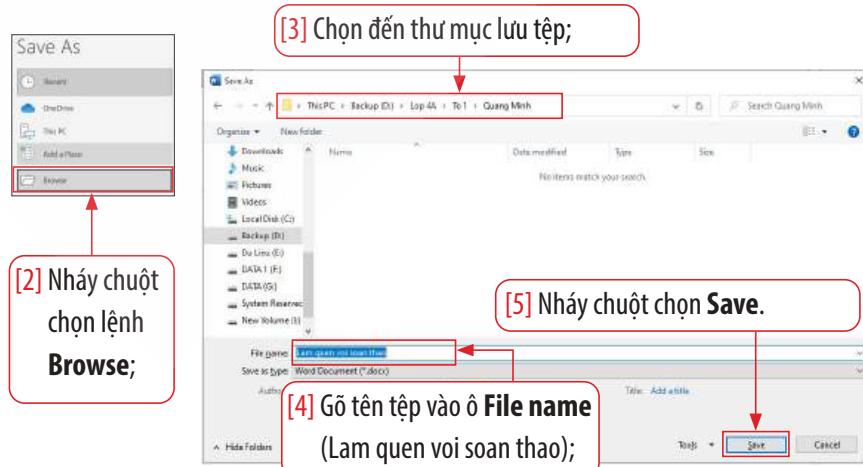
- Con trỏ soạn thảo luôn nhấp nháy trong vùng soạn thảo. Khi em gõ các phím kí tự sẽ xuất hiện tại vị trí con trỏ soạn thảo và con trỏ soạn thảo dịch chuyển sang phải.
- Khi con trỏ soạn thảo ở vị trí cuối dòng, nếu em gõ phím kí tự thì con trỏ soạn thảo sẽ tự động chuyển xuống vị trí đầu dòng của dòng tiếp theo.
- Để di chuyển con trỏ soạn thảo đến vị trí nào trong vùng văn bản đã soạn thảo thì em di chuyển con trỏ chuột đến vị trí đó và nháy chuột.

2 Lưu tệp soạn thảo văn bản Word

Lưu một tệp soạn thảo văn bản **Word** tương tự như cách lưu một tệp trình chiếu **PowerPoint**.

Em cùng bạn thực hiện:

[1] Nháy chuột vào **File**, chọn lệnh **Save**;



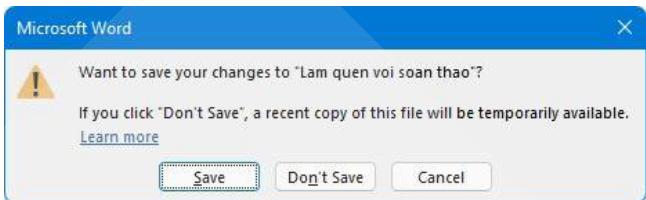
▲ Hình 13.3. Hộp thoại Save As

Sau khi lưu và đặt tên cho tệp, em có thể lưu những thay đổi trong quá trình soạn thảo bằng cách nháy chuột vào lệnh 

3 Thoát khỏi phần mềm soạn thảo văn bản Word

Để thoát khỏi phần mềm soạn thảo văn bản **Word** em nháy chuột vào  trong nhóm các nút điều khiển cửa sổ (Hình 13.2).

Nếu em chưa lưu thay đổi trên tệp soạn thảo, hộp thoại xuất hiện như hình 13.4. Em chọn **Save** để lưu lại những thay đổi trên tệp hoặc chọn **Don't Save** để không lưu lại những thay đổi trên tệp.



▲ Hình 13.4. Hộp thoại thông báo khi thoát khỏi phần mềm



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Nêu cách kích hoạt và thực hiện kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản **Word**.
- Gọi tên các thành phần cơ bản trên cửa sổ phần mềm soạn thảo văn bản **Word**.
- Thoát khỏi phần mềm soạn thảo văn bản **Word** (không lưu tệp).



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản **Word**.
- Soạn thảo nội dung sau: Chúc các bạn chăm ngoan, học giỏi (em có thể gõ không dấu).
- Lưu tệp vào thư mục của em trong thư mục **Lop 4A** ở ổ đĩa **D:** (**D:\Lop 4A**), với tên là **Thuc hanh soan thao**.
- Thoát khỏi phần mềm soạn thảo văn bản **Word**.



Kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản **Word**:
nháy đúp chuột vào .

Lưu tệp soạn thảo văn bản **Word** tương tự như lưu tệp trên phần mềm trình chiếu **PowerPoint**.

Thoát khỏi phần mềm soạn thảo văn bản **Word**:
nháy chuột vào .

BÀI 14

SOẠN THẢO VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- ✿ Mở được tệp có sẵn, lưu được tệp với tên khác;
- ✿ Soạn thảo được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu.



MỞ ĐẦU

Em có biết: Để soạn thảo được văn bản tiếng Việt, máy tính phải được cài đặt phần mềm gõ tiếng Việt, chẳng hạn: Unikey, Vietkey,... Hầu hết các phần mềm gõ tiếng Việt đều do người Việt Nam tạo ra và phát hành miễn phí.

Bài học hôm nay sẽ giúp em soạn thảo được văn bản tiếng Việt (có dấu).



KHÁM PHÁ

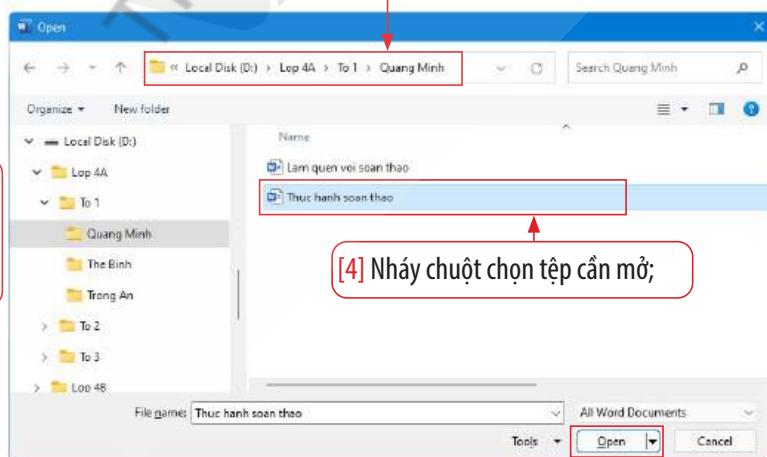
1 Mở tệp văn bản đã lưu trên máy tính

☞ Em cùng bạn thực hiện theo các bước sau để mở tệp đã lưu trên máy tính:

[1] Nháy chuột vào **File**, chọn lệnh **Open**;

[2] Nháy chuột chọn lệnh **Browse**;

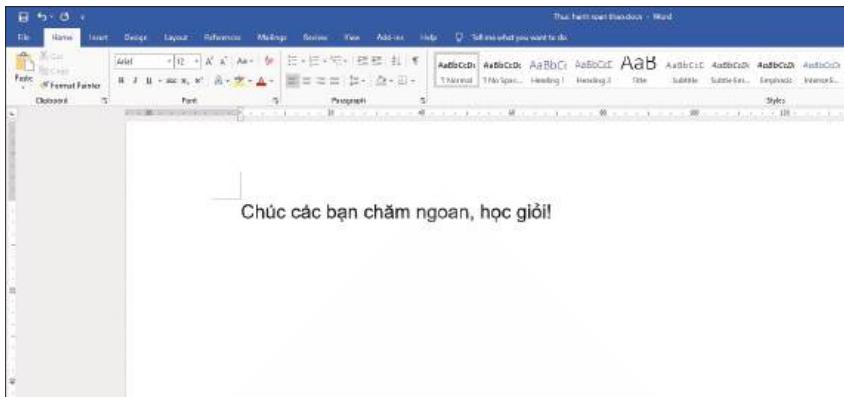
[3] Chọn đến thư mục chứa tệp cần mở;



[5] Nháy chuột chọn **Open**.

▲ Hình 14.1. Hộp thoại **Open**

Tệp **Thuc hanh soan thao** được mở trong cửa sổ làm việc của phần mềm **Word** như hình 14.2.



▲Hình 14.2. Tệp *Thuc hanh soan thao* được mở

2 Cách gõ tiếng Việt có dấu

a. Bật tắt chế độ gõ tiếng Việt

Biểu tượng của phần mềm gõ tiếng Việt **Unikey** sau khi được kích hoạt thường ở góc dưới, bên phải màn hình (Hình 14.3).



▲Hình 14.3. Biểu tượng *Unikey*

Em nháy chuột vào biểu tượng **Unikey** để chuyển đổi từ chế độ gõ tiếng Anh (**E**) sang chế độ gõ tiếng Việt (**V**) và ngược lại.

b. Gõ văn bản tiếng Việt kiểu Telex

Có nhiều kiểu gõ tiếng Việt, kiểu gõ phổ biến hiện nay là Telex. Em có thể gõ tiếng Việt có dấu theo quy tắc trong bảng sau:

Kí tự, dấu cần gõ	ă	â	đ	ê	ò	ơ	ư	Sắc	Huyền	Hỏi	Ngã	Nặng	Xoá dấu
Cách gõ	aw	aa	dd	ee	oo	ow Hoặc: [Uw Hoặc:]	s	f	r	x	j	z

Để gõ một từ có dấu thanh, em gõ dấu thanh ở cuối mỗi từ.

Ví dụ: để có từ **Tiếng Việt** em gõ: Tieengs Vieetj

Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm soạn thảo **Word**;
- Soạn thảo câu ca dao: **Trong đầm gì đẹp bằng sen**;
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Ca dao Sen**.

Lưu ý:

- Nhấn phím **Caps Lock** (đèn Caps Lock sáng) hoặc giữ phím **Shift** để gõ chữ hoa.
- Khi cần xoá kí tự đã gõ: em sử dụng phím **Backspace** (để xoá kí tự đứng trước con trỏ soạn thảo) hoặc sử dụng phím **Delete** (để xoá kí tự đứng sau con trỏ soạn thảo).

3 Lưu tệp soạn thảo với tên khác

Một tệp **Word** đã được lưu có thể lưu thành tệp mới với một tên khác.

Các bước lưu tệp với tên khác tương tự như khi lưu tệp soạn thảo. Nhưng thay vì chọn **Save** thì em chọn **Save As**, sau đó đặt tên mới cho tệp. Kết quả, em được một tệp mới với tên mới nhưng có cùng nội dung với tệp ban đầu.



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Chỉ ra chỗ sai khi gõ tiếng Việt theo kiểu Telex trong các từ dưới đây:

Từ, cụm từ tiếng Việt	Kiểu gõ Telex
1. Đền Hùng	a. DDfeen Hungf
2. Dựng nước	b. Dungj nuwowsc
3. Nguồn cội	c. Nguoons cooij
4. Con Rồng cháu Tiên	d. Con Roofng chasu Tieen

- Ghép cặp tương ứng giữa mỗi hàng ở cột **Hành động** với một hàng ở cột **Lệnh**:

Hành động

- Mở tệp văn bản đã lưu trên máy tính.
- Lưu những thay đổi trong quá trình soạn thảo.
- Lưu tệp văn bản đã có với tên mới.

Lệnh

- File/Save As**
- Home/Open**
- File/Open**
-



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Word**.
- Mở tệp **Ca dao Sen**.
- Hoàn thành bài ca dao như hình 14.4.
- Lưu tệp với tên mới **Ca dao Hoa sen** vào thư mục của em.
- Thoát khỏi phần mềm **Word**.

The screenshot shows a Microsoft Word document titled 'Ca dao Hoa Sen - Word'. The text in the document is:

Trong đầm gì đẹp bằng sen
Lá xanh bông trắng lại chen nhị vàng
Nhị vàng bông trắng lá xanh
Gần bùn mà chẳng hôi tanh mùi bùn.

►Hình 14.4. Tệp **Ca dao Hoa Sen**



Các bước mở tệp Word:

- Nhấp chuột vào **File**, chọn lệnh **Open**;
- Nhấp chuột chọn lệnh **Browse**;
- Chọn đến thư mục chứa tệp cần mở;
- Nhấp chuột chọn tệp cần mở;
- Nhấp chuột chọn **Open**.

Quy tắc gõ tiếng Việt kiểu gõ Telex

Kí tự, dấu cần gõ	Cách gõ
â, ð, ê, ô	aa, dd, ee, oo
ă, σ, ư	aw, ow (hoặc l), uw (hoặc j)
Sắc, huyền, hỏi, ngã, nặng	Phím tương ứng: s, f, r, x, j

EM CÓ BIẾT:

Ngoài cách gõ tiếng Việt kiểu Telex còn có cách gõ tiếng Việt kiểu VNI.

Quy tắc gõ tiếng Việt, kiểu gõ VNI

Kí tự, dấu cần gõ	ă	â	đ	ê	ô	σ	ư	Sắc	Huyền	Hỏi	Ngã	Nặng	Xoá dấu
Cách gõ	a8	a6	d9	e6	o6	o7	u7	1	2	3	4	5	0

BÀI 15

CHÈN HÌNH ẢNH VÀO VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- ❖ Chèn được hình ảnh vào văn bản;
- ❖ Thay đổi được vị trí, kích thước hình ảnh trong văn bản.



MỞ ĐẦU

Trong đầm gi đẹp bằng sen
Lá xanh, bông trắng lại chen nhị vàng
Nhị vàng, bông trắng, lá xanh
Gần bùn mà chẳng hôi tanh mùi bùn

(A)



Trong đầm gi đẹp bằng sen
Lá xanh, bông trắng lại chen nhị vàng
Nhị vàng, bông trắng, lá xanh
Gần bùn mà chẳng hôi tanh mùi bùn

(B)

▲ Hình 15.1. Trình bày văn bản

Quan sát và so sánh văn bản trong hai hình 15.1A và 15.1B em sẽ thấy văn bản trong hình 15.1B đẹp và sinh động hơn vì có hình ảnh minh họa. Làm thế nào để chèn được hình ảnh vào văn bản như vậy?

Bài học hôm nay sẽ giúp em làm được điều đó.



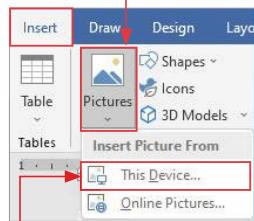
KHÁM PHÁ

1 Chèn hình ảnh vào văn bản

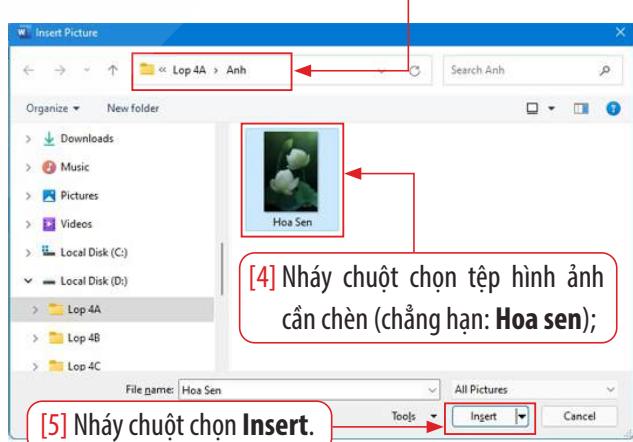
Các bước chèn hình ảnh vào văn bản soạn thảo **Word** cũng tương tự các bước chèn hình ảnh vào trang trình chiếu **PowerPoint**.

☞ Em cùng bạn thực hiện: Mở tệp **Ca dao Hoa Sen**, rồi thực hiện theo các bước dưới đây để chèn hình ảnh vào văn bản (Hình 15.2).

[1] Nháy chuột vào **Insert**, chọn lệnh **Pictures**;



[3] Chọn đến thư mục chứa tệp hình ảnh cần chèn;



[2] Nháy chuột chọn lệnh **This Device ...** hộp thoại **Insert Picture** xuất hiện;

▲ Hình 15.2. Các bước chèn hình ảnh vào văn bản

Kết quả hình ảnh hoa sen được chèn vào văn bản tương tự hình 15.3A.



▲ Hình 15.3. Hình ảnh được chèn vào văn bản

2 Thay đổi kích thước, vị trí của hình ảnh

Hình ảnh sau khi chèn vào văn bản thường có kích thước, vị trí chưa phù hợp. Vì vậy em cần thay đổi vị trí, kích thước sao cho phù hợp.

a. Thay đổi kích thước hình ảnh

Các bước thay đổi kích thước hình ảnh trong soạn thảo văn bản tương tự các bước thay đổi kích thước hình ảnh trong trang trình chiếu **PowerPoint**.

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào hình ảnh để xuất hiện 8 nút tròn;
- [2] Đặt con trỏ chuột vào một trong tám nút tròn đó sao cho con trỏ chuột có dạng hình mũi tên hai chiều;
- [3] Kéo thả chuột để thay đổi kích thước hình ảnh (Hình 15.3B).

b. Thay đổi vị trí hình ảnh

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào hình ảnh để xuất hiện 8 nút tròn;
- [2] Nháy chuột vào lệnh **Layout Options** (-layout options icon), chọn một kiểu trình bày hình ảnh trong văn bản (chẳng hạn chọn **Square**) (Hình 15.4);
- [3] Đưa con trỏ chuột vào trong hình ảnh sao cho thành mũi tên bốn chiều ($\leftarrow\rightarrow\uparrow\downarrow$), kéo thả chuột để di chuyển hình ảnh đến vị trí mong muốn. Kết quả như hình 15.5.



► Hình 15.4. Chọn kiểu chèn hình ảnh



LUYỆN TẬP



Trong đầm gì đẹp bằng sen
Lá xanh, bông trắng lại chen nhí vàng
Nhí vàng, bông trắng, lá xanh
Gần bùn mà chẳng hôi tanh mùi bùn

▲ Hình 15.5. Kết quả thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh



Sắp xếp lại cho đúng thứ tự các bước khi chèn hình ảnh vào văn bản.

- Nháy chuột chọn tệp hình ảnh cần chèn.
- Nháy chuột vào **Insert**, chọn lệnh **Pictures**.
- Chọn đến thư mục chứa tệp hình ảnh cần chèn.
- Nháy chuột chọn **Insert**.
- Nháy chuột chọn lệnh **This Device ...** hộp thoại **Insert Picture** xuất hiện.



VẬN DỤNG



Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm soạn thảo **Word**.
- Mở tệp **ChimChichBong** lưu trong thư mục **D:\Lop 4A**.
- Chèn hình ảnh **Chim chích bông**, thay đổi kích thước và vị trí hình ảnh cho phù hợp (gợi ý hình 15.6).
Biết rằng tệp hình ảnh **Chim Chich bong** được lưu trong thư mục **D:\Lop 4A\Anh**.
- Lưu tệp với tên mới **ChimChichBong-Anh** vào thư mục của em.
- Thoát khỏi phần mềm **Word**.



Chim chích bông bé tẹo teo
Rất hay trèo từ cành na
Qua cành bưởi, sang bụi duối
Em vẫy gọi chích bông ơi

► Hình 15.6. Tệp **ChimChichBong-Anh** được mở



Các bước chèn hình ảnh vào văn bản tương tự như chèn hình ảnh vào tệp trình chiếu **PowerPoint**.

Hình ảnh sau khi chèn vào văn bản có thể thay đổi kích thước, vị trí cho phù hợp.

BÀI 16

SAO CHÉP, DI CHUYỂN, XOÁ VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- Chỉnh sửa được văn bản với các thao tác chọn, xoá, sao chép, di chuyển một khối văn bản.



MỞ ĐẦU

Quan sát khổ thơ đầu bài thơ **Ngày đầu tiên đi học** (Tác giả: Viễn Phương) em sẽ thấy trong khổ thơ có câu "Ngày đầu tiên đi học" được lặp lại hai lần.

Trong thực tế có nhiều văn bản có những nội dung lặp lại nhiều lần. Nếu phải gõ đi, gõ lại những phần văn bản đó sẽ rất mất thời gian và nhảm chán.

Phần mềm **Word** cung cấp công cụ thao tác với khối văn bản giúp em giải quyết hiệu quả tình huống trên.

NGÀY ĐẦU TIÊN ĐI HỌC

Ngày đầu tiên đi học
Mẹ dắt tay đến trường
Em vừa đi vừa khóc
Mẹ dỗ dành bên em
Ngày đầu tiên đi học
Em mắt ướt nhạt nhoà
Cô vỗ về an ủi
Chao ôi! Sao thiết tha.
...

Tác giả: Viễn Phương

▲ Hình 16.1. Khổ thơ đầu bài thơ

Ngày đầu tiên đi học



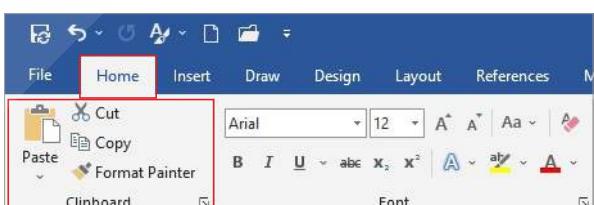
KHÁM PHÁ

1 Các công cụ thao tác với khối văn bản

Em cùng bạn thực hiện: mở tệp **NgayDauTienDiHoc**.

Trong nhóm lệnh **Clipboard** ở thẻ lệnh **Home** có các lệnh (Hình 16.2):

- Sao chép (Copy)
- Cắt (Cut)
- Dán (Paste)



▲ Hình 16.2. Nhóm lệnh **Clipboard**

2 Chọn khối văn bản

Để thực hiện một thao tác với khối văn bản, việc đầu tiên em cần chọn khối văn bản.

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào đầu khối văn bản cần chọn;
 - [2] Kéo thả chuột đến hết khối văn bản cần chọn.
- Khối văn bản vừa chọn sẽ có nền màu tối (Hình 16.3).

NGÀY ĐẦU TIÊN ĐI HỌC

Ngày đầu tiên đi học

Mẹ dắt tay đến trường

Em vừa đi vừa khóc

Mẹ dỗ dành bên em

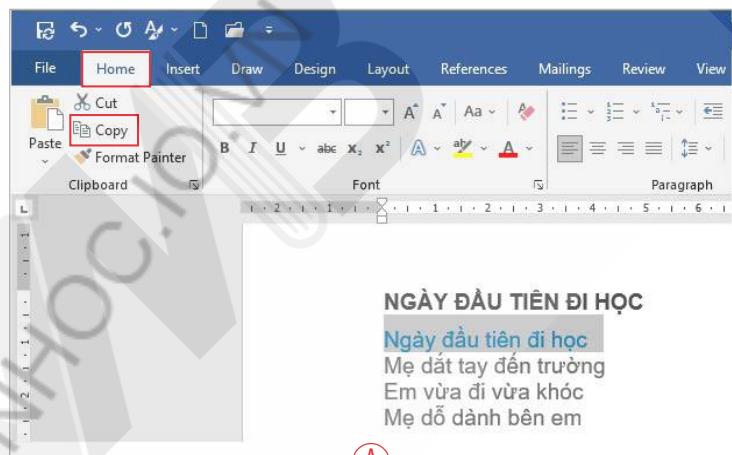
▲ Hình 16.3. Chọn khối văn bản

3 Sao chép khối văn bản

Sao chép khối văn bản là thực hiện tạo ra một hoặc nhiều khối văn bản bản giống với khối văn bản đã có.

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn khối văn bản cần sao chép (Hình 16.4A);
- [2] Chọn thẻ lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Copy** để sao chép khối văn bản;
- [3] Đặt con trỏ chuột tại vị trí cần sao chép đến;
- [4] Nháy chuột vào lệnh **Paste** để dán khối văn bản đã sao chép (Hình 16.4B).



NGÀY ĐẦU TIÊN ĐI HỌC

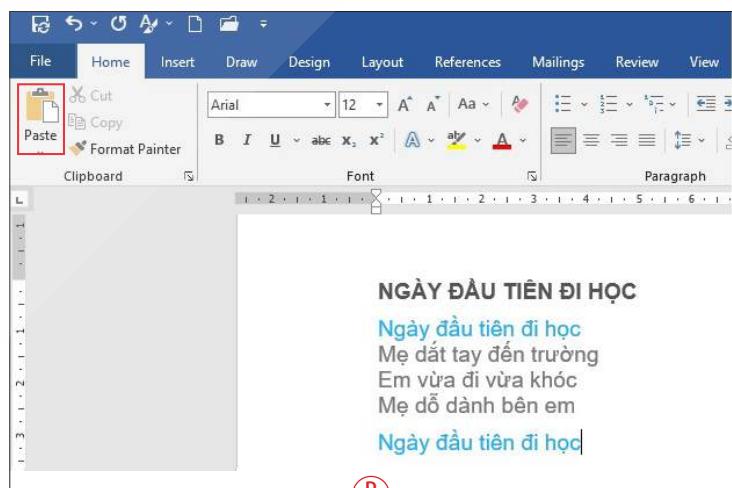
Ngày đầu tiên đi học

Mẹ dắt tay đến trường

Em vừa đi vừa khóc

Mẹ dỗ dành bên em

A



NGÀY ĐẦU TIÊN ĐI HỌC

Ngày đầu tiên đi học

Mẹ dắt tay đến trường

Em vừa đi vừa khóc

Mẹ dỗ dành bên em

Ngày đầu tiên đi học

B

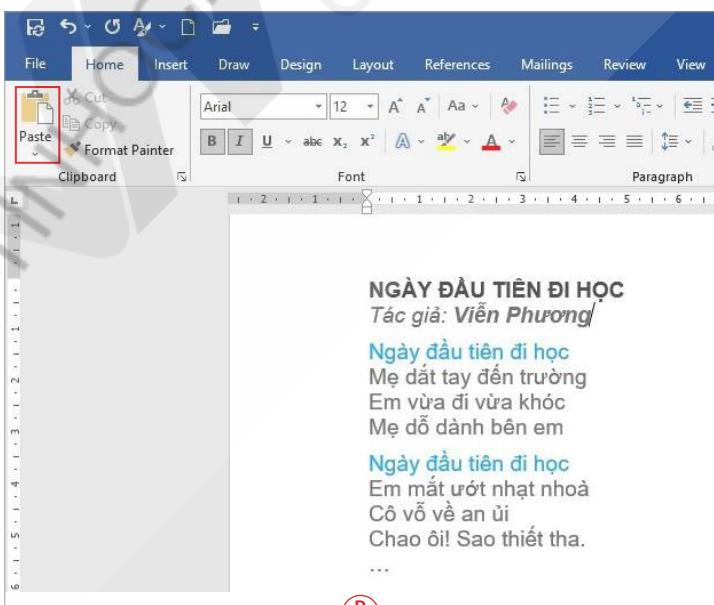
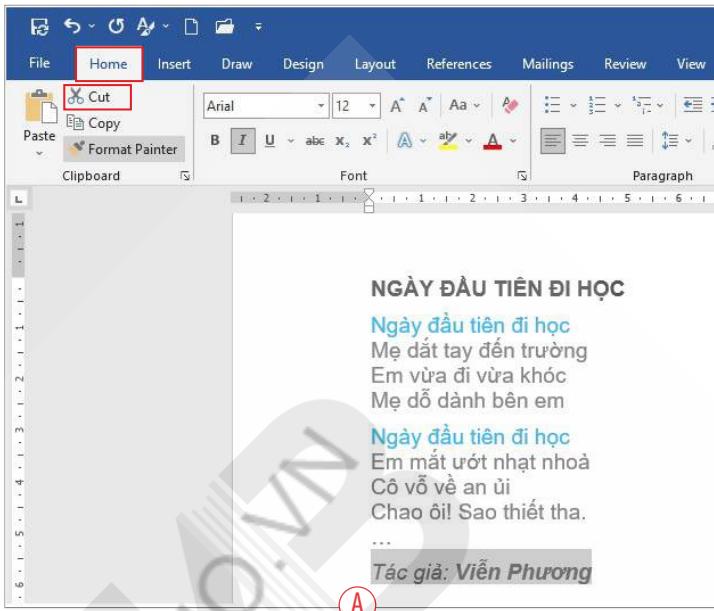
▲ Hình 16.4. Sao chép khối văn bản

4 Di chuyển khối văn bản

Di chuyển khối văn bản là thực hiện di chuyển một khối văn bản từ vị trí này đến vị trí khác.

Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn khối văn bản cần di chuyển (Hình 16.5A);
- [2] Chọn thẻ lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **Cut** để cắt khối văn bản;
- [3] Đặt con trỏ chuột tại vị trí cần di chuyển đến;
- [4] Nháy chuột vào lệnh **Paste** để dán khối văn bản đã cắt (Hình 16.5B).



▲ Hình 16.5. Di chuyển khối văn bản

5 Xoá khối văn bản

Muốn xoá khối văn bản, em thực hiện theo các bước sau:

- [1] Chọn khối văn bản cần xoá;
- [2] Gõ phím **Delete** hoặc phím **Backspace**.



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Nêu các bước sao chép khối văn bản.
2. So sánh các bước thực hiện sao chép và di chuyển khối văn bản.
3. Nêu các bước xoá khối văn bản.



VẬN DỤNG

Em cùng bạn thực hiện:

- a. Kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản **Word**.
- b. Soạn thảo nội dung bài hát **Con chim Vành Khuyên** như hình 16.6 sao cho nhanh nhất.
- c. Di chuyển cụm từ "Tác giả: **Hoàng Vân**" lên đầu văn bản (sau tiêu đề bài hát).
- d. Lưu tệp với tên **ConChimVanhKhuyen** vào thư mục của em.
- e. Thoát khỏi phần mềm **Word**.

CON CHIM VÀNH KHUYÊN

Có con chim vành khuyên nhỏ
Dáng trông thật ngoan ngoãn quá
Gọi dạ bảo vâng
Lễ phép ngoan nhất nhả

Chim gấp bác chào mào chào bác
Chim gấp cô sơn ca chào cô
Chim gấp anh chích choè chào anh
Chim gấp chị sáo nâu chào chị

Có con chim vành khuyên nhỏ
Sắc lông mượt như tơ óng
Gọn gàng đẹp xinh
Cũng giống như chúng mình

Chim gấp bác chào mào chào bác
Chim gấp cô sơn ca chào cô
Chim gấp anh chích choè chào anh
Chim gấp chị sáo nâu chào chị

Tác giả: Hoàng Vân

▲ Hình 16.6. Trích bài hát **Con chim Vành Khuyên**



Các bước thực hiện sao chép, di chuyển, xoá khối văn bản:

Bước	Sao chép	Di chuyển	Xoá
1	Chọn khối văn bản		
2	Copy	Cut	Delete/ Backspace
3	Đặt con trỏ chuột tại vị trí cần sao chép (di chuyển) đến		
4	Paste		

BÀI 17

THỰC HÀNH SOẠN THẢO VĂN BẢN



MỤC TIÊU

- ❖ Vận dụng kiến thức đã học về soạn thảo văn bản vào tình huống thực tiễn. Thực hiện được các thao tác trong soạn thảo văn bản một cách hợp lí.

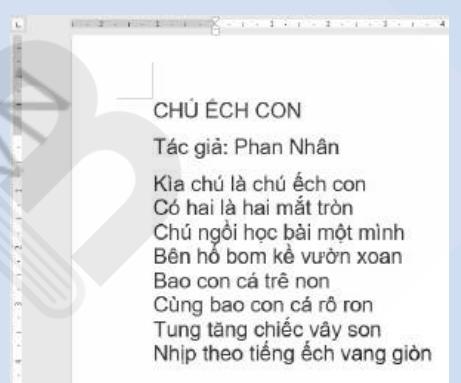


MỞ ĐẦU

Bạn An thực hành soạn thảo văn bản, bạn đã soạn được một phần của bài hát **Chú éch con** (Hình 17.1) và lưu vào thư mục D:\Lop 4A\Word với tên tệp là **Chu-ech-con**.

Em hãy cùng bạn thực hành hoàn thiện bài soạn thảo bài hát **Chú éch con** cùng bạn An nhé!

► Hình 17.1. Tệp Chu-ech-con



THỰC HÀNH

1 Thực hành 1

Soạn thảo bài hát **Chú éch con** và trình bày như hình 17.2.

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Kích hoạt phần mềm soạn thảo văn bản **Word**, mở tệp **Chu-ech-con** trong thư mục D:\Lop 4A\Word;
- [2] Soạn thảo thêm phần nội dung **Lời hai**;
- [3] Sao chép khôi văn bản cho phần **Lời kết**;
- [4] Lưu tệp với tên mới **Bai-hat-Chu-ech-con** vào cùng thư mục D:\Lop 4A\Word;
- [5] Thoát khỏi phần mềm **Word**.

► Hình 17.2. Bài hát Chu-ech-con



2 Thực hành 2

Soạn thảo, chèn hình ảnh vào bài hát **Chú éch con** và trình bày như hình 17.3.

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Kích hoạt phần mềm **Word**, mở tệp **Bai-hat-Chu-ech-con** trong thư mục **D:\Lop 4A\Word**.
- [2] Chèn hình ảnh vào bài hát và điều chỉnh kích thước, vị trí (Hình 17.3). Cho biết hai tệp hình ảnh **ChuEchCon1** và **ChuEchCon2** lưu trong thư mục **D:\Lop 4A\Anh**.
- [3] Lưu tệp với tên mới **Bai-hat-Chu-ech-con-Anh**.
- [4] Thoát khỏi phần mềm **Word**.

CHÚ ÉCH CON
Nhạc và lời: Phan nhân

Lời một



Kia chú là chú éch con
Có hai là hai mắt tròn
Chú ngồi học bài một mình
Bên hồ bơm kè vường xoan
Bao con cá trê non
Cùng bao con cá rô non
Tung tăng chiếc vây son
Nhịp theo tiếng éch vang giòn

Lời hai

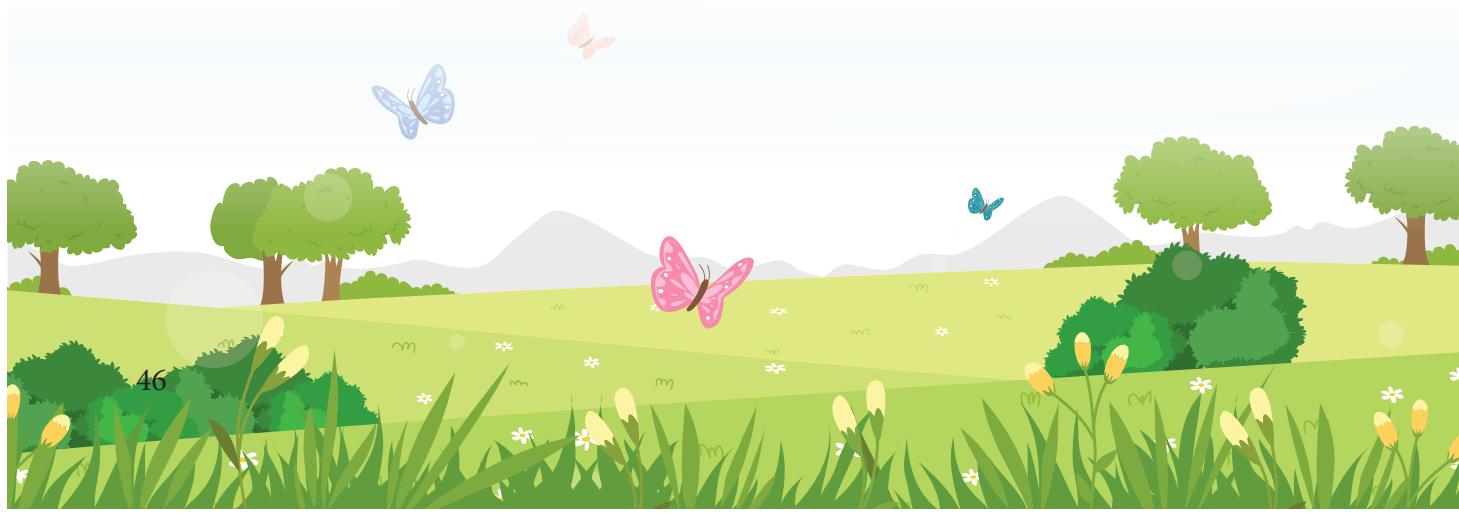


Kia chú là chú éch con
Bé ngoan là ngoan nhất nhà
Chú học thuộc bài xong rồi
Chú hát thi cùng họa mi
Bao nhiêu chú chim ri
Cùng bao cô cá rô phi
Nghe tiếng hát mê ly
Cùng vui thích chí cười khì

Lời kết

Bao nhiêu chú chim ri
Cùng bao cô cá rô phi
Nghe tiếng hát mê ly
Cùng vui thích chí cười khì

◀ Hình 17.3. Bài hát
Chú éch con



BÀI 18

TAO BÀI TRÌNH CHIẾU



MỤC TIÊU

- Thực hiện được thành thạo việc kích hoạt và ra khỏi phần mềm trình chiếu;
- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản có chữ hoa và chữ thường;
- Lưu được tệp sản phẩm vào đúng thư mục theo yêu cầu.



MỞ ĐẦU

☞ Em hãy trao đổi với bạn và trả lời:

Phần mềm **PowerPoint** có chức năng gì? Em đã sử dụng phần mềm **PowerPoint** vào công việc nào?

Em đã biết những cách nào để kích hoạt và thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**?

Các bài học về **PowerPoint** trong chủ đề này sẽ giúp em thành thạo hơn trong việc tạo các bài trình chiếu.



KHÁM PHÁ

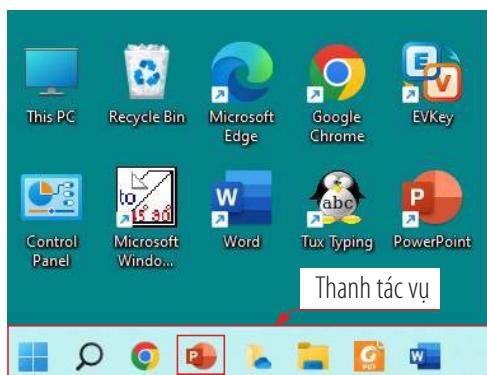
1 Kích hoạt và thoát khỏi phần mềm PowerPoint

Ở lớp 3 em đã học được cách kích hoạt phần mềm **PowerPoint** bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng , thoát khỏi phần mềm **PowerPoint** bằng cách nháy chuột vào trong các nút điều khiển cửa sổ.

Quan sát thanh tác vụ (nằm dưới đáy màn hình nền) em cũng có thể thấy một số biểu tượng của các phần mềm như **Word**, **PowerPoint**,... Em có thể kích hoạt một phần mềm bằng cách nháy chuột vào biểu tượng phần mềm trên thanh tác vụ này.

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Quan sát và tìm biểu tượng phần mềm **PowerPoint** trên thanh tác vụ;
- Nháy chuột vào biểu tượng trên thanh tác vụ để kích hoạt phần mềm **PowerPoint**;
- Thoát khỏi phần mềm **PowerPoint** (không lưu tệp).



▶ Hình 18.1. Biểu tượng **PowerPoint** trên thanh tác vụ

2 Soạn thảo tiếng Việt trong PowerPoint

Để soạn thảo được tiếng Việt trong **PowerPoint**, máy tính cũng cần có phần mềm gõ tiếng Việt. Cách gõ tiếng Việt trong **PowerPoint** cũng giống như cách gõ trong phần mềm soạn thảo văn bản **Word**.

3 Tạo bài trình chiếu

Một bài trình chiếu thường có nhiều trang chiếu.

Trang đầu tiên gọi là trang tiêu đề, thường ghi một số thông tin như: Chủ đề của bài trình chiếu, tên của người trình bày, thời điểm, địa điểm trình bày,...

Các trang sau là các trang nội dung, ghi nội dung chi tiết của bài trình chiếu.



▲Hình 18.2. Bài trình chiếu có nhiều trang chiếu

a. Tạo trang tiêu đề

👉 Em cùng bạn thực hiện: Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**, tạo trang tiêu đề tương tự hình 18.2.

b. Tạo trang nội dung

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn thẻ lệnh **Home**, nháy chuột vào lệnh **New Slide** (📝). Màn hình xuất hiện một trang chiếu (trang nội dung) mới;
- [2] Nhập nội dung cho trang nội dung tương tự hình 18.3;
- [3] Lưu tệp vào thư mục của em với tên **CacBoPhanCuaCa**;
- [4] Thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.

Các bộ phận của cá

- Đầu: có mắt, miệng và mang dùng để thở.
- Thân: thường có vây (trừ cá da trơn).
- Đuôi: dùng để định hướng khi bơi.
- Vây: dùng để bơi và giữ thăng bằng.

▲Hình 18.3. Trang nội dung

Lưu ý:

Nhấn vào **H** (góc trên, bên trái cửa sổ) để lưu những thay đổi trong quá trình soạn thảo tệp trình chiếu.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Nêu các cách kích hoạt phần mềm trình chiếu **PowerPoint**.
2. Để thêm trang chiếu mới em thực hiện lệnh nào sau đây?
 A. File/New Slide B. Home/New Slide C. Design/New Slide D. View/New Slide
3. So sánh cách gõ tiếng Việt trong soạn thảo **PowerPoint** và **Word**.



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- a. Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**.
- b. Tạo tệp trình chiếu giới thiệu về **Di tích Cây đa Tân Trào**. (Xem gợi ý ở hình 18.4).
- c. Lưu tệp vào thư mục của em với tên **CayDaTanTrao**.
- d. Chèn hình ảnh cây đa Tân Trào vào trang nội dung. Biết rằng tệp hình ảnh **CayDaTanTrao** lưu ở thư mục: **D:\Lop 4A\Anh**.
- e. Lưu thay đổi của tệp. Thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.

CÂY ĐA TÂN TRÀO

Tên di sản
Di tích lịch sử

Cây đa Tân Trào

- Vị trí: xã Tân Trào, huyện Sơn Dương, tỉnh Tuyên Quang.
- Tại đây, Đại tướng Võ Nguyên Giáp đọc Bản Quyết lệnh số 1 và hạ lệnh xuất quân tiến về Hà Nội.

▶ Hình 18.4. Bài trình chiếu
Cây đa Tân Trào



Có thể kích hoạt phần mềm **PowerPoint** bằng cách nháy chuột vào biểu tượng trên thanh tác vụ.

Để thêm trang chiếu: nháy chuột vào lệnh **New Slide** ().

Thường xuyên nhấn vào lệnh để lưu những thay đổi trong quá trình soạn thảo tệp trình chiếu.

BÀI 19

DẤU ĐẦU DÒNG TRONG TRANG CHIẾU



MỤC TIÊU

- Thực hiện thành thạo: mở tệp, lưu tệp, chèn hình ảnh vào trang chiếu;
- Sử dụng được công cụ gạch đầu dòng.



MỞ ĐẦU

👉 **Quan sát hình 19.1 trao đổi với bạn và trả lời các câu hỏi sau:**

- Nêu sự khác nhau giữa trang chiếu ở hình 19.1A và hình 19.1B.
- Cách trình bày nào nhìn rõ ràng, ấn tượng hơn? Vì sao?

Các bộ phận của cá

Đầu: có mắt, miệng và mang dùng để thở.
Thân: thường có vảy (trừ cá da trơn).
Đuôi: dùng để định hướng khi bơi.
Vây: dùng để bơi và giữ thăng bằng.

A

Các bộ phận của cá

Đầu: có mắt, miệng và mang dùng để thở.
Thân: thường có vảy (trừ cá da trơn).
Đuôi: dùng để định hướng khi bơi.
Vây: dùng để bơi và giữ thăng bằng.

B

▲ Hình 19.1. Sử dụng dấu đầu dòng trong trang chiếu



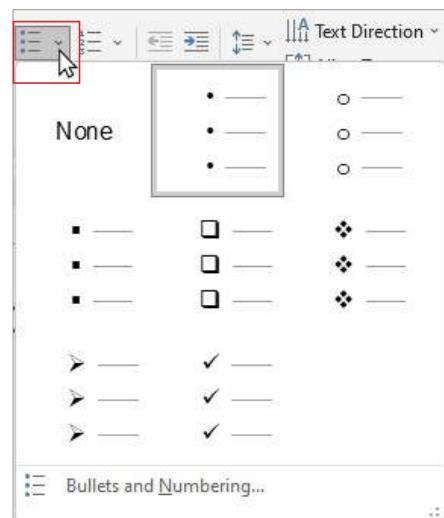
KHÁM PHÁ

1 Sử dụng dấu đầu dòng trong trang chiếu

Trang chiếu ở hình 19.1B rõ ràng, ấn tượng, dễ quan sát vì có các dấu đầu dòng liệt kê danh sách.

Sử dụng dấu đầu dòng trong soạn thảo văn bản không chỉ làm đẹp văn bản mà còn tạo ấn tượng, làm rõ ý đồ trình bày của trang chiếu.

Trong thẻ lệnh **Home** có lệnh **Bullets** nằm trong nhóm lệnh **Paragraph**. Khi nháy chuột mở danh sách **Bullets**, xuất hiện các kiểu dấu đầu dòng (Hình 19.2).

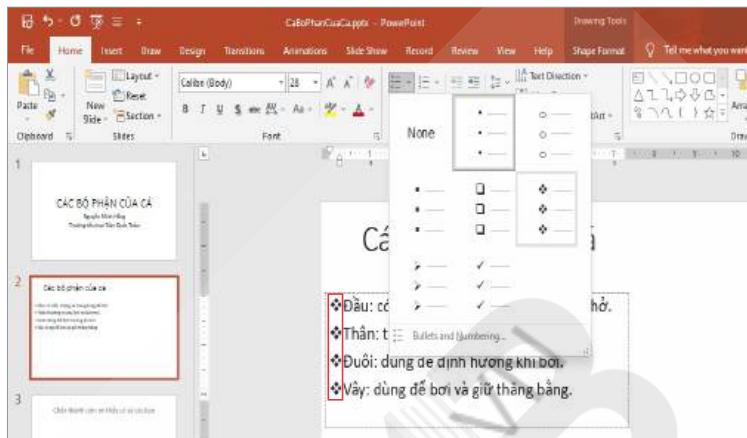


► Hình 19.2. Công cụ tạo dấu đầu dòng cho trang chiếu

 Em hãy cùng bạn thực hiện:

- [1] Chọn khối văn bản cần tạo dấu đầu dòng;
- [2] Chọn thẻ lệnh **Home**, nháy chuột mở danh sách **Bullets** ();
- [3] Chọn một kiểu dấu đầu dòng (chẳng hạn ).

Kết quả như hình 19.3.

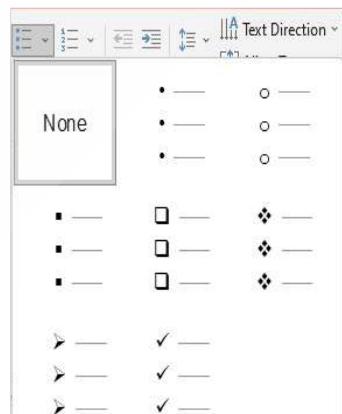


▲ Hình 19.3. Các bước tạo dấu đầu dòng

2 Bỏ dấu đầu dòng

 Em cùng bạn thực hiện các thao tác sau để bỏ dấu đầu dòng:

- [1] Chọn khối văn bản cần bỏ dấu đầu dòng;
- [2] Nháy chuột mở danh sách **Bullets**; xuất hiện bảng chọn kiểu dấu đầu dòng;
- [3] Nháy chuột vào **None** (Hình 19.4).



► Hình 19.4. Các bước bỏ dấu đầu dòng



LUYỆN TẬP

 Em cùng bạn thực hiện:

- a. Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**, mở tệp trình chiếu **CacBoPhanCuaCa**.
- b. Chèn hình ảnh cá vào trang nội dung và thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh cho phù hợp. Biết tệp hình ảnh **Ca-Chep** lưu trong thư mục **D:\Lop 4\Anh**.
- c. Sử dụng dấu đầu dòng cho trang nội dung.
- d. Lưu lại những thay đổi trong quá trình soạn thảo tệp trình chiếu.
- e. Thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.

☞ Em cùng bạn thảo luận để chọn cách tạo dấu đầu dòng đúng trong hai cách sau:

Cách 1	Cách 2
[1] Chọn khối văn bản cần tạo dấu đầu dòng;	[1] Chọn khối văn bản cần tạo dấu đầu dòng;
[2] Chọn kiểu dấu đầu dòng;	[2] Nháy chuột mở danh sách Bullets ;
[3] Nháy chuột mở danh sách Bullets .	[3] Chọn kiểu dấu đầu dòng.



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**.
- Tạo trang chiếu có nội dung là 5 điều Bác Hồ dạy (Hình 19.5).
- Lưu tệp trình chiếu với tên **5-Dieu-BachHo-Day** vào thư mục của em.
- Thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.

◀ Hình 19.5. Trang chiếu có sử dụng dấu đầu dòng



Các bước thực hiện tạo hoặc bỏ dấu đầu dòng:

Bước	Tạo dấu đầu dòng	BỎ dấu đầu dòng
1	Chọn khối văn bản	
2	Nháy chuột mở danh sách Bullets	
3	Chọn kiểu dấu đầu dòng	Chọn None

BÀI 20

ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRONG TRANG CHIẾU



MỤC TIÊU

- Định dạng được kiểu, màu, kích thước chữ cho văn bản trong trang chiếu.



MỞ ĐẦU

Quan sát và nhận xét hai trang chiếu ở hình 20.1A và hình 20.1B. Trang chiếu nào đẹp, sinh động, hấp dẫn hơn? Vì sao?

Cây đa Tân Trào

- Vị trí: xã Tân Trào, huyện Sơn Dương, tỉnh Tuyên Quang.
- Tại đây, Đại tướng Võ Nguyên Giáp đọc Bản Quân lệnh số 1 và hạ lệnh xuất quân tiến về Hà Nội.



A

Cây đa Tân Trào

- Vị trí: xã Tân Trào, huyện Sơn Dương, tỉnh Tuyên Quang.
- Tại đây, Đại tướng Võ Nguyên Giáp đọc Bản Quân lệnh số 1 và hạ lệnh xuất quân tiến về Hà Nội.



B

▲ Hình 20.1A. Trang chiếu chưa định dạng chữ

▲ Hình 20.1B. Trang chiếu đã định dạng chữ



KHÁM PHÁ

1 Dải lệnh định dạng văn bản

Trong thẻ lệnh **Home** có dải lệnh **Font** dùng để định dạng kiểu, màu, kích thước chữ cho văn bản trên trang chiếu (Hình 20.2).



▲ Hình 20.2. Dải lệnh **Font** định dạng văn bản trong thẻ lệnh **Home**

Calibri (Body)	28	A	B I U S ab
Hộp danh sách phông chữ	Hộp danh sách cỡ chữ	Hộp danh sách màu chữ	Kiểu chữ

2 Định dạng văn bản

☞ Em cùng bạn thực hiện: Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**, mở tệp **CayDaTanTrao**.

a. Chọn khối văn bản cần định dạng

Để định dạng chữ cho khối văn bản trước hết em phải chọn khối văn bản cần định dạng.

Kéo thả chuột để chọn khối văn bản cần định dạng. Chẳng hạn: Cây đa Tân Trào

b. Định dạng chữ cho khối văn bản đã chọn

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Định dạng kiểu chữ

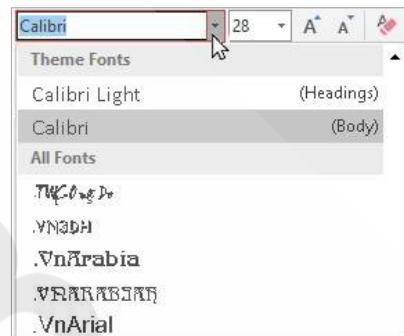
Lần lượt nháy chuột vào các lệnh **B** **I** **U** **S** **ab** (mỗi lệnh nháy 2 lần) quan sát sự thay đổi kiểu chữ của khối văn bản đã chọn.

- Nút lệnh **B** để bật/tắt kiểu chữ **đậm**;
- Nút lệnh **I** để bật/tắt kiểu chữ **nghiêng**;
- Nút lệnh **U** để bật/tắt gạch chân chữ.

b. Định dạng phông chữ, màu chữ, cỡ chữ

- Nháy chuột vào nút tam giác ở mỗi hộp danh sách phông/cỡ/màu chữ để mở hộp danh sách;
- Chọn một phông/cỡ/màu chữ.

Hình 20.3 minh họa cách mở hộp danh sách phông chữ và chọn phông chữ.



▲ Hình 20.3. Chọn phông chữ

Lưu ý:

- Em cần chọn màu chữ phù hợp để văn bản rõ nét, dễ đọc.
- Sau khi thay đổi cỡ chữ, em có thể thay đổi vị trí, kích thước của khung văn bản, hình ảnh (nếu có) cho phù hợp.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn trao đổi và thực hiện: Ghép mỗi hàng ở cột A với một hàng tương ứng ở cột B.

A
1. Màu chữ
2. Phông chữ
3. Kiểu chữ
4. Cỡ chữ

B
a. Calibri (Body)
b. 28
c. A
d. B I U



 **Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:** Sắp xếp theo thứ tự đúng các bước định dạng phông, cỡ, màu chữ.

- Chọn một phông/cỡ/màu chữ.
- Chọn khối văn bản cần định dạng chữ.
- Mở hộp danh sách phông/cỡ/màu chữ.



VẬN DỤNG

 **Em cùng bạn thực hiện:**

- Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**, mở tệp trình chiếu **CayDaTanTrao**.
- Thực hiện định dạng văn bản cho trang chiếu để được trang chiếu tương tự hình 20.4.
- Nhấn phím **F5** để trình chiếu.
- Lưu tệp trình chiếu.
- Thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.

Cây đa Tân Trào

- Vị trí: xã Tân Trào, huyện Sơn Dương, tỉnh Tuyên Quang.
- Tại đây, Đại tướng Võ Nguyên Giáp đọc Bản Quân lệnh số 1 và hạ lệnh xuất quân tiến về Hà Nội.



▲ Hình 20.4. Trang chiếu được định dạng văn bản



Các bước định dạng chữ cho trang chiếu:

- Chọn khối văn bản cần định dạng;
- Mở hộp danh sách phông/cỡ/màu chữ;
- Chọn một phông/cỡ/màu chữ.

Em có thể chọn kiểu chữ đậm, nghiêng, gạch chân bằng các lệnh trong nhóm lệnh **B I U**.

BÀI 21

TẠO HIỆU ỨNG CHUYỂN TRANG



MỤC TIÊU

- ✿ Tạo được một vài hiệu ứng chuyển trang đơn giản cho trang chiếu.



MỞ ĐẦU

Bài giảng hôm nay, thầy giáo sử dụng bài trình chiếu **PowerPoint**. Trên các trang chiếu văn bản có màu sắc bắt mắt, cùng với hình ảnh sinh động làm cho bài học rất trực quan, súc tích và dễ hiểu. Đặc biệt là cách các trang chiếu xuất hiện cũng rất ấn tượng. An chưa biết làm thế nào để được như vậy.

Bài học này sẽ giúp các em cách làm được điều đó.



KHÁM PHÁ

1 Thẻ lệnh Transitions

Cách các trang chiếu xuất hiện khi trình chiếu gọi là hiệu ứng chuyển trang. Trong **PowerPoint** có thẻ lệnh **Transitions** chứa các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang cho các trang chiếu (Hình 21.1).



▲ Hình 21.1. Dải lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang

Biểu tượng của lệnh gợi ý cho em biết kiểu hiệu ứng chuyển trang.

Ví dụ một số nút lệnh và hiệu ứng được tạo thể hiện ở bảng bên.

Nút lệnh hiệu ứng	Hiệu ứng được tạo
Push	Trang chiếu được đẩy từ dưới lên
Wipe	Trang chiếu sáng dần từ phải qua trái
Split	Trang chiếu sáng dần từ giữa sang hai bên

Nút lệnh **Preview** ( – phía ngoài cùng bên trái của dải lệnh chuyển trang) dùng để xem trước một hiệu ứng chuyển trang (Hình 21.1).

- Em có thể nháy chuột vào  ở bên phải hộp dải lệnh chuyển trang để mở danh sách đầy đủ các hiệu ứng chuyển trang.
- Mỗi trang chiếu chỉ có thể sử dụng một hiệu ứng chuyển trang.

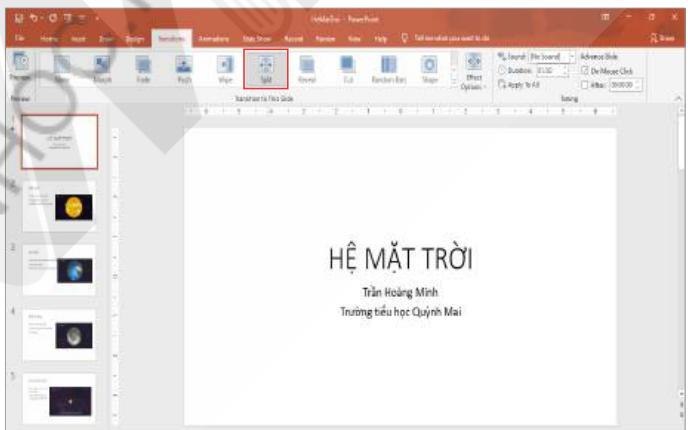
2 Tạo hiệu ứng chuyển trang

a. Tạo hiệu ứng cho một trang chiếu

 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Mở tệp trình chiếu **HeMatTro**;
- [2] Chọn thẻ lệnh **Transitions**;
- [3] Nháy chuột vào trang chiếu cần tạo hiệu ứng chuyển trang;
- [4] Chọn một hiệu ứng chuyển trang (ví dụ: **Split**).

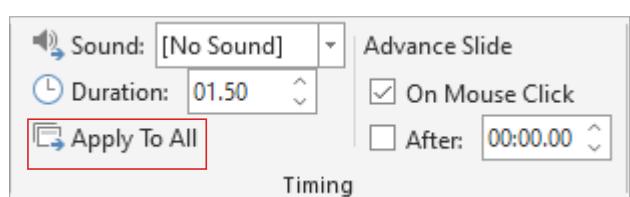
Em nháy chuột vào  để xem trước hiệu ứng vừa chọn.



▲ Hình 21.2. Tạo hiệu ứng **Split** cho trang chiếu

b. Tạo hiệu ứng cho tất cả các trang chiếu

Để tạo hiệu ứng giống nhau cho tất cả các trang chiếu, em tạo hiệu ứng cho một trang chiếu rồi nháy chuột vào lệnh **Apply To All** (Hình 21.3).

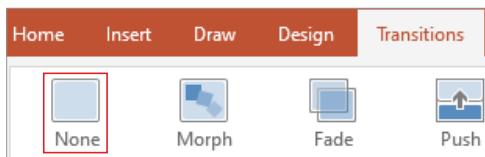


▲ Hình 21.3. Lệnh **Apply To All**

c. Bỏ hiệu ứng chuyển trang

[1] Chọn trang chiếu cần bỏ hiệu ứng;

[2] Nháy chuột vào lệnh **None** ().



▲ Hình 21.4. Lệnh bỏ hiệu ứng chuyển trang



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

1. Các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang nằm trong thẻ lệnh nào?
A. Home B. Insert C. Transitions D. View
2. Mỗi phát biểu dưới đây là đúng hay sai? Vì sao?
A. Không thể tạo một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu cùng một lúc.
B. Mỗi trang chiếu, có thể chọn một hiệu ứng khác nhau.
C. Có thể áp dụng đồng thời nhiều hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.
D. Có thể bỏ hiệu ứng chuyển trang đã chọn.
3. Sắp xếp đúng thứ tự các bước tạo hiệu ứng chuyển trang
a. Chọn một hiệu ứng trong dải lệnh chuyển trang.
b. Chọn một trang chiếu cần tạo hiệu ứng.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- a. Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**, mở tệp **HeMatTroi**.
- b. Tạo hiệu ứng cho các trang chiếu (mỗi trang một kiểu hiệu ứng).
- c. Trình chiếu và quan sát hiệu ứng chuyển trang khi trình chiếu.
- d. Thoát khỏi chế độ trình chiếu.
- e. Lưu thay đổi trên tệp trình chiếu; thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.



Các bước tạo hoặc bỏ hiệu ứng chuyển trang:

Bước	Tạo hiệu ứng	BỎ HIỆU ỨNG
1		Chọn trang chiếu
2	Chọn hiệu ứng trong thẻ lệnh Transitions	Chọn None trong thẻ lệnh Transitions

Áp dụng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu, nháy chuột chọn **Apply To All**.

BÀI 22

THỰC HÀNH TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU



MỤC TIÊU

- ❖ Vận dụng được kiến thức đã học, tạo được bài trình chiếu có nội dung tích hợp các môn học;
- ❖ Lưu được tệp trình chiếu vào đúng thư mục theo yêu cầu;
- ❖ Bước đầu thực hiện được thuyết trình bài trình chiếu.



MỞ ĐẦU

Em đã biết về các cơ quan, bộ phận của loài cá. Em hãy tạo bài trình chiếu giới thiệu những hiểu biết của em về loài cá với thầy cô và các bạn.



THỰC HÀNH

1 Xác định nhiệm vụ

a. Những gì đã cho	b. Những gì cần làm
<ul style="list-style-type: none">- Hiểu biết của em về loài cá: Sống dưới nước (nước ngọt và nước mặn); Thở bằng mang; Di chuyển bằng vây;...- Hình ảnh sử dụng minh họa: Tệp hình ảnh về loài cá (lưu trong thư mục D:\Lop 4A\Anh).- Công cụ, thiết bị: Máy tính có phần mềm PowerPoint.	<ul style="list-style-type: none">- Tạo tệp trình chiếu giới thiệu về loài cá: Có từ 3 đến 4 trang; Có chữ hoa, chữ thường được định dạng phù hợp; Có hình ảnh minh họa.- Trình chiếu và thuyết trình bài trình chiếu.

2 Thực hiện nhiệm vụ

a. Xác định nội dung các trang chiếu

- Trang 1 (trang tiêu đề): tên chủ đề; tên người thiết kế, thuyết trình; địa điểm thuyết trình; thời gian, thời điểm thuyết trình.
- Trang 2 (trang nội dung): môi trường sống (nước mặn, nước ngọt).
- Trang 3: các bộ phận chính của loài cá.
- Trang 4: lời chào, cảm ơn.

b. Thực hiện các bước tạo bài trình chiếu

Bước 1: Kích hoạt phần mềm **PowerPoint**.

Bước 2: Tạo các trang chiếu.

Quan sát mẫu gợi ý dưới đây để thiết kế nội dung các trang chiếu và tạo hiệu ứng chuyển trang cho các trang chiếu.

Trang 1:

Tiêu đề bài trình chiếu

Họ và tên

Tên trường

Địa điểm, thời gian



Trang 2:

Tiêu đề: Môi trường sống

Nội dung: mô tả môi trường sống

Chèn hình ảnh: **Ca-song, Ca-chep**



Trang 3:

Tiêu đề: Các bộ phận chính

Nội dung: mô tả các bộ phận chính

Chèn hình ảnh: **Cac-bo-phan-cua-ca**



Trang 4:

Nội dung: Lời cảm ơn.

TRÂN TRỌNG CẢM ƠN THẦY CÔ VÀ CÁC BẠN!

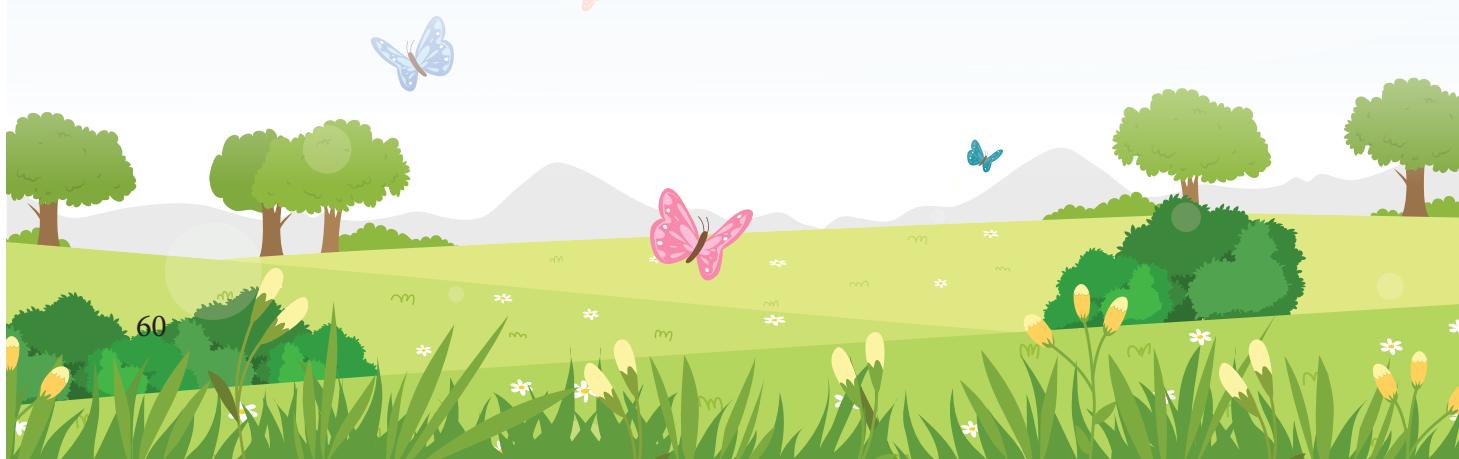
Bước 3: Lưu tệp trình chiếu.

Lưu tệp vào thư mục của em với tên **GioiThieu-Loai-ca**.

Bước 4: Trình chiếu và thuyết trình.

- Gõ phím **F5** để trình chiếu;
- Thuyết trình bài trình chiếu (Dựa trên nội dung cơ bản đã chuẩn bị trên các trang chiếu em hãy “thuyết trình”, giới thiệu cho mọi người nghe một số thông tin về loài cá).

Bước 5: Thoát khỏi phần mềm **PowerPoint**.



BÀI 23A

SỬ DỤNG CÔNG CỤ ĐA PHƯƠNG TIỆN ĐỂ TÌM HIỂU LỊCH SỬ, VĂN HÓA



MỤC TIÊU

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



MỞ ĐẦU

Trần Quốc Toản (1267 – 1285) sống ở thời kì trị vì của vua Trần Nhân Tông. Ông đã tham gia vào cuộc kháng chiến chống quân Nguyên lần thứ hai và hy sinh khi tuổi đời còn rất trẻ. Câu chuyện của ông được lưu truyền trong văn hoá Việt Nam với hình ảnh "bóp nát quả cam" và "lá cờ thêu sáu chữ vàng". Ông chính là tấm gương về tinh thần yêu nước và lòng dũng cảm.

Hôm nay, qua công cụ video trên máy tính các em sẽ được tìm hiểu về vị anh hùng nhỏ tuổi Trần Quốc Toản.



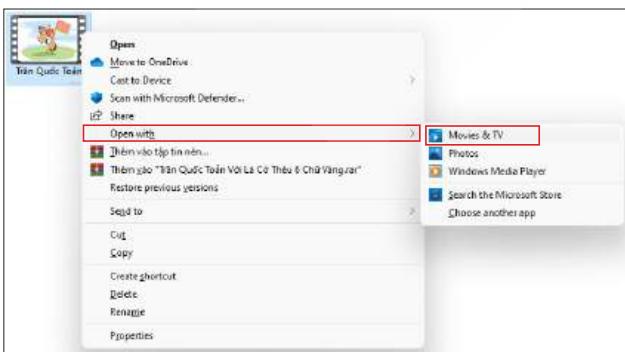
KHÁM PHÁ

1 Mở tệp video trên máy tính

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Mở thư mục chứa tệp video (tệp **Trần Quốc Toản** nằm trong thư mục **D:\Lop 4A\Video**);
[2] Nháy chuột phải vào tệp **Trần Quốc Toản**, chọn **Open With → Movies & TV** (Hình 23.1).

Màn hình xuất hiện video như hình 23A.2.



◀ Hình 23A.1. Mở tệp video bằng **Movies & TV**

2 Khám phá nút điều khiển video

- ① Nút điều khiển âm lượng
- ② Các nút điều khiển video, tại một thời điểm thường có dạng:

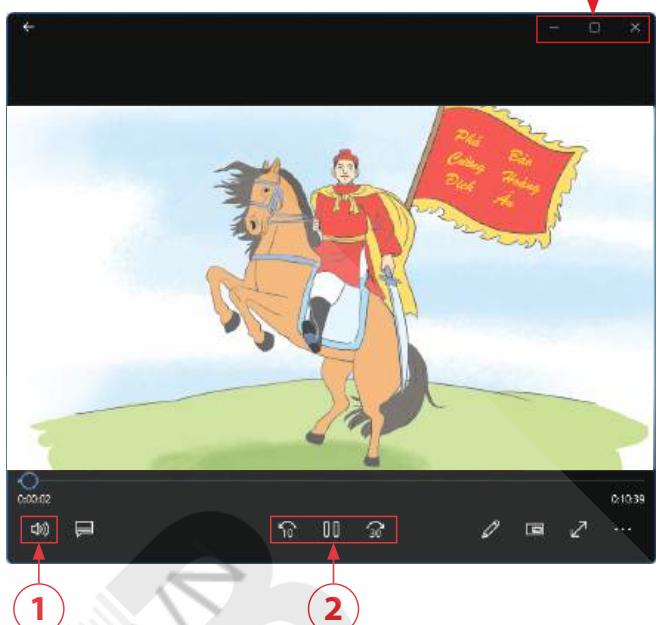
Khi đang phát video:



Khi đang tạm dừng video:



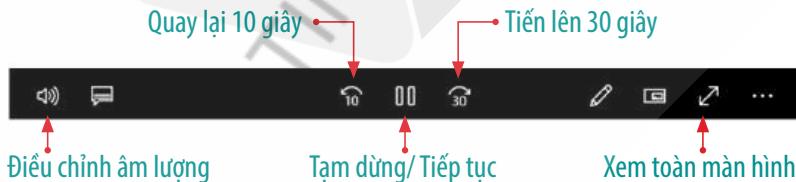
- ③ Nút điều khiển cửa sổ



☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào các nút điều khiển video, quan sát sự thay đổi hoạt động của video, cho biết chức năng của mỗi nút;
- [2] Nháy chuột vào , màn hình xuất hiện , kéo thả chuột thay đổi vị trí chấm tròn, nghe sự thay đổi của âm thanh.

Chức năng của một số nút điều khiển video:



- [3] Đóng màn hình video (thoát khỏi phần mềm **Movies & TV**).

3 Tìm hiểu nhân vật lịch sử Trần Quốc Toản qua video

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- a. Mở và xem video **Trần Quốc Toản**
- b. Trả lời các câu hỏi sau:
 - Vị anh hùng dân tộc Trần Quốc Toản sinh năm nào?
 - Sáu chữ vàng được Trần Quốc Toản cho thêu trên lá cờ có ý nghĩa gì?



▲ Hình 23A.3. Lá cờ thêu sáu chữ vàng



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Mở video **Trần Quốc Toản**.
- Điều chỉnh âm lượng đủ nghe.
- Tạm dừng video khi xuất hiện hình ảnh Lá cờ thêu sáu chữ vàng.
- Tiếp tục xem video ở chế độ toàn màn hình.
- Thoát khỏi phần mềm **Movies & TV**.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Thao tác và trình bày các bước để xem video trên máy tính.
- Gọi tên và nêu chức năng của các nút điều khiển video:

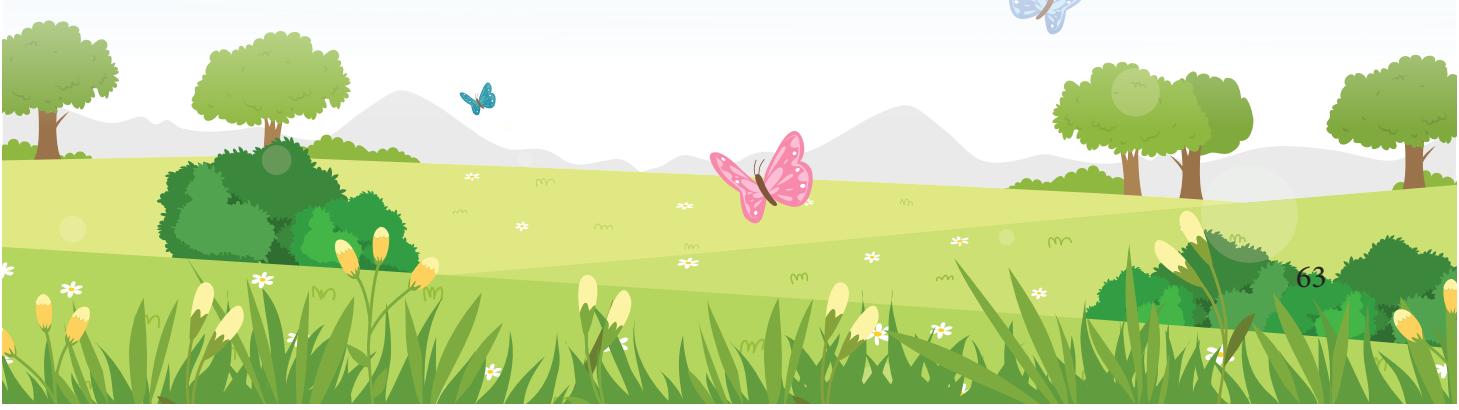


👉 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

- Trần Quốc Toản tham gia cuộc kháng chiến nào của dân tộc ta?
- Khi Trần Quốc Toản xin đi đánh giặc nhà vua đã nói điều gì?
- Hình ảnh nào trong video để lại cho em nhiều ấn tượng?



Phần mềm máy tính hoặc video có thể giúp em tìm hiểu những thông tin về lịch sử, văn hoá một cách sinh động, hấp dẫn.



BÀI 23B

SỬ DỤNG PHẦN MỀM LUYỆN TẬP Gõ BÀN PHÍM



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận thấy được phần mềm có thể giúp tập gõ đúng cách, có thể “hướng dẫn” luyện gõ bằng hệ thống bảng chọn và các thông báo;
- ❖ Thao tác được với giao diện của phần mềm luyện gõ và tập gõ được theo yêu cầu thấp nhất, ví dụ như tập gõ phím **Shift** tạo chữ hoa, các dấu và các số.



MỞ ĐẦU

Em đã được luyện tập gõ bàn phím với trò chơi **Chim cánh cụt ăn cá** trong phần mềm **TuxTyping**. Để giúp em luyện tập gõ phím đúng cách nhanh và chính xác, bài học này sẽ hướng dẫn các em sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím **RapidTyping**.



KHÁM PHÁ

1 Làm quen với phần mềm RapidTyping

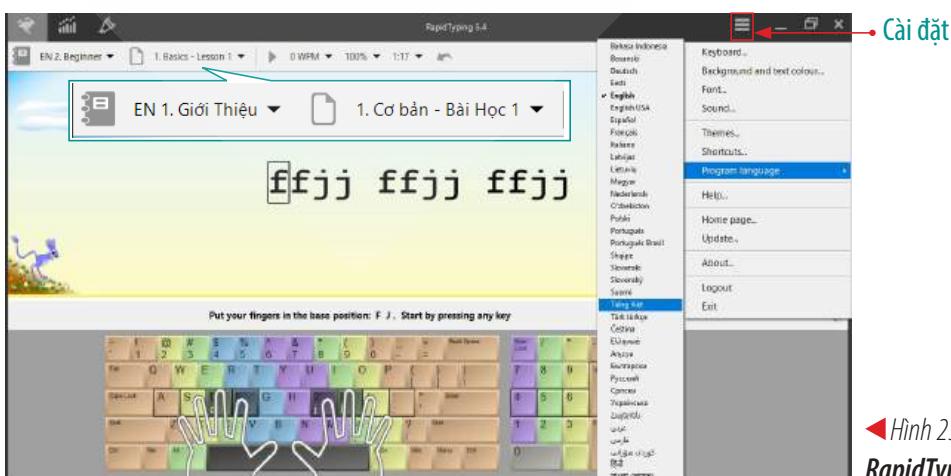
a. Kích hoạt phần mềm

👉 Em cùng bạn thực hiện: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  để kích hoạt phần mềm **RapidTyping**, màn hình xuất hiện tương tự như hình 23B.1.

b. Chọn ngôn ngữ hiển thị

Nháy chuột chọn **Cài đặt** → **Program language** → **Tiếng Việt** (Hình 23B.1).

Giao diện **RapidTyping** sẽ chuyển sang ngôn ngữ đã chọn (Tiếng Việt).



◀ Hình 23B.1. Màn hình
RapidTyping

2 Chọn bài luyện tập

a. Chọn trình độ luyện tập

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào danh sách trình độ ();
- [2] Nháy chuột chọn trình độ phù hợp, chẳng hạn **EN2. Người mới** (Hình 23B.2).



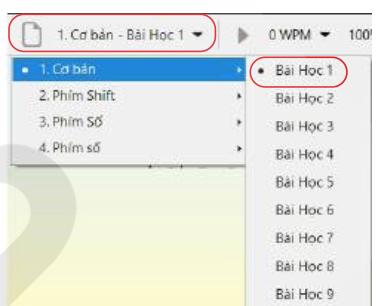
► Hình 23B.2. Chọn trình độ

b. Chọn khoá học, bài học

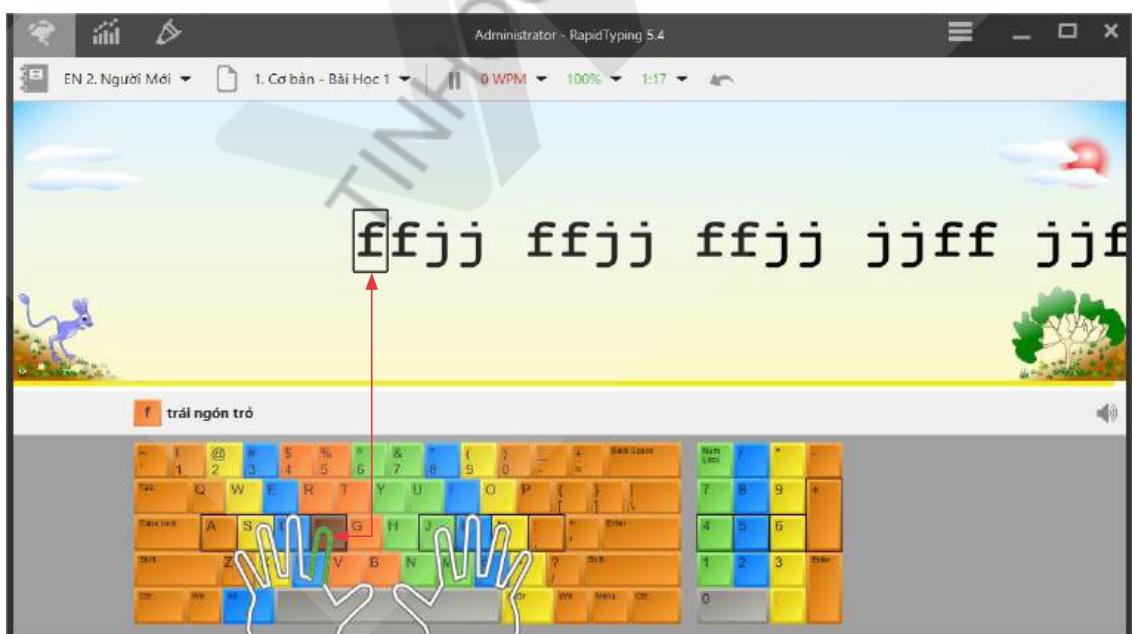
☞ Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào danh sách khoá học ();
- [2] Nháy chuột chọn một khoá học, chẳng hạn **1. Cơ bản** (Hình 23B.3);
- [3] Nháy chuột chọn một bài học, chẳng hạn **Bài học 1** (gõ hàng phím cơ sở).

Cửa sổ luyện tập xuất hiện như hình 23B.4.



▲ Hình 23B.3. Chọn khoá học, bài học



▲ Hình 23B.4. Cửa sổ luyện tập bài gõ hàng phím cơ sở

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Quan sát hình 23B.4 nhắc lại cách đặt tay và phân công gõ phím.

3 Luyện tập gõ phím

Hình bàn tay có ngón tay khác màu cho em biết phải sử dụng ngón tay nào để gõ phím. Một phím trên bàn phím chuyển sang sẫm màu tương ứng với kí tự cần gõ.

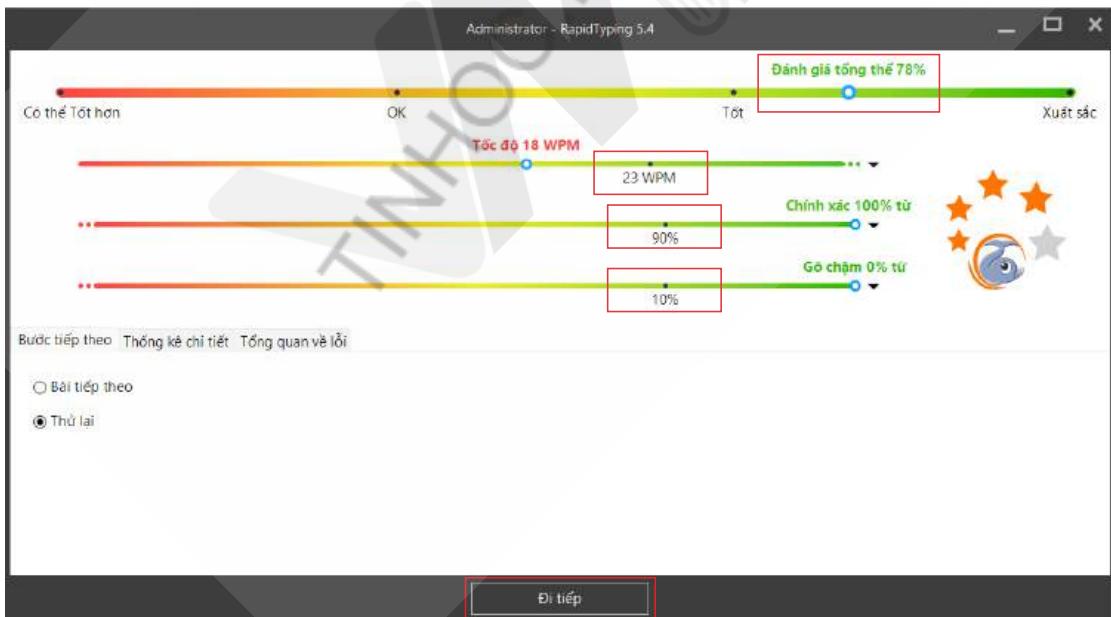
Lưu ý:

- Khi cần gõ chữ hoa hoặc gõ kí tự phía trên của phím có 2 kí tự, em nhấn và giữ phím **Shift** trong khi gõ phím.
- Muốn thoát khỏi phần mềm **RapidTyping**, nháy chuột vào .

Em cùng bạn thực hiện:

Lần lượt gõ các phím theo các kí tự xuất hiện trên màn hình (Nếu em gõ đúng, kí tự chuyển sang màu xanh. Nếu em gõ sai, kí tự chuyển sang màu đỏ).

Mỗi khi gõ hết một bài, màn hình xuất hiện bảng thông báo kết quả rèn luyện tương tự hình 23B.5. Kết quả hiển thị trên thông báo cho em biết trình độ gõ phím của mình (các giá trị càng gần vùng màu xanh càng tốt).



▲ Hình 23B.5. Màn hình thông báo kết quả luyện tập

Căn cứ vào kết quả của mỗi bài học em có thể chọn:

- Thử lại** : nháy chuột chọn **Đi tiếp** để luyện tập lại bài em vừa gõ.
- Bài tiếp theo** : nháy chuột chọn **Đi tiếp** để luyện tập bài tiếp theo.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

1. Quan sát và chỉ ra biểu tượng của phần mềm **RapidTyping** trên màn hình.
2. Thao tác và trình bày cách kích hoạt và thoát khỏi phần mềm **RapidTyping**.
3. Chọn ngôn ngữ hiển thị cho giao diện **RapidTyping: Tiếng Anh/Tiếng Việt**.



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thực hiện:

1. Chọn và luyện tập các bài trên phần mềm **RapidTyping**. Quan sát bạn luyện tập, nhận xét và ghi lại kết quả sau mỗi bài luyện tập.
 - a. EN2. Người mới\1. Cơ bản \Bài học 1
 - b. EN2. Người mới\1. Cơ bản \Bài học 3
 - c. EN2. Người mới\1. Cơ bản \Bài học 5
2. Chọn và luyện tập các bài trên phần mềm **RapidTyping**
 - a. EN2. Người mới\3. Phím số \Bài học 1
 - b. EN2. Người mới\3. Phím số \Bài học 2
 - c. EN2. Người mới\3. Phím số \Bài học 3



Biểu tượng phần mềm **RapidTyping**: 
Phần mềm **RapidTyping** giúp em luyện gõ bàn phím đúng cách và hiệu quả.

CHƯƠNG
6

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 24

LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM SCRATCH



MỤC TIÊU

- ❖ Vào được môi trường làm việc của phần mềm Scratch; thoát khỏi phần mềm Scratch;
- ❖ Chỉ ra và gọi tên được những vùng cơ bản của cửa sổ phần mềm Scratch;
- ❖ Nhận ra được chương trình máy tính qua các trò chơi.



MỞ ĐẦU

Các em đã được luyện gõ bàn phím với trò chơi chim cánh cụt ăn cá và bắn thiên thạch trong phần mềm (chương trình) **TuxTyping**. Chương trình **TuxTyping** được tạo ra bằng cách nào?

Chương này sẽ giúp em làm quen và sử dụng một phần mềm để tạo ra các chương trình máy tính, đó là phần mềm Scratch.

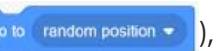


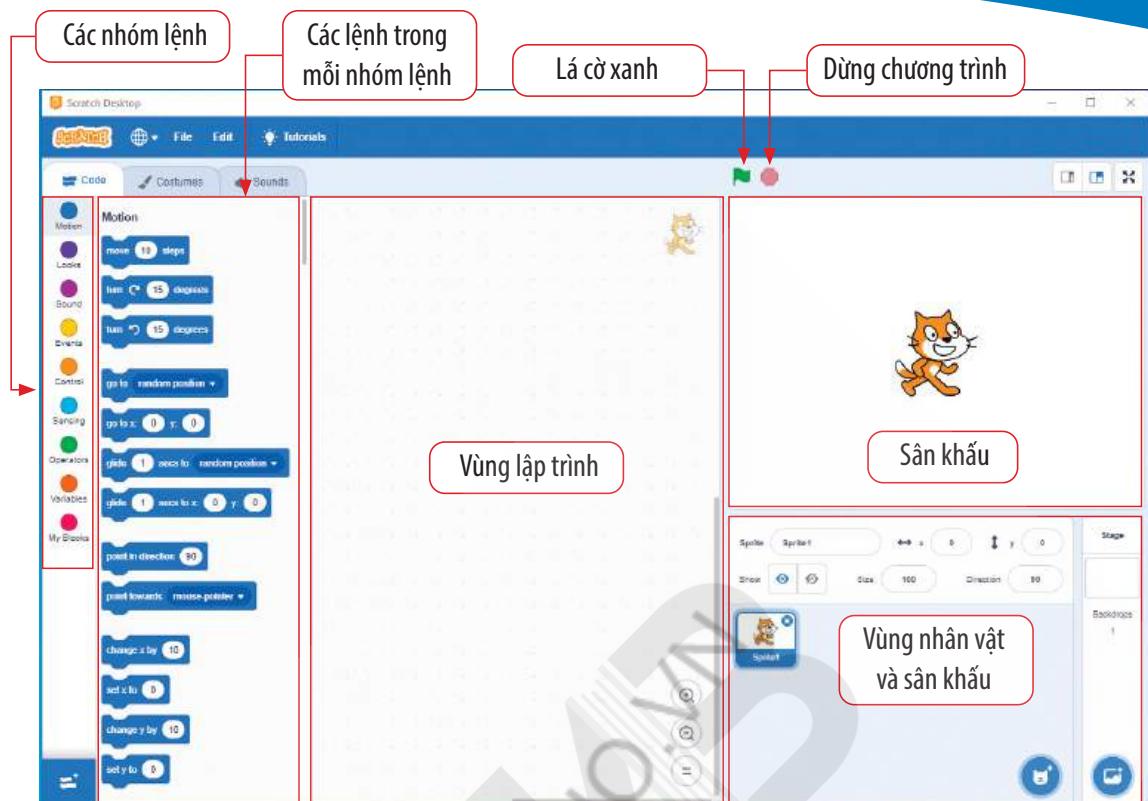
KHÁM PHÁ

1 Làm quen với phần mềm Scratch

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Kích hoạt phần mềm Scratch

- Nháy đúp chuột vào biểu tượng  quan sát cửa sổ phần mềm và gọi tên các vùng được khoanh màu đỏ ở hình 24.1.
- Lần lượt nháy chuột vào các nhóm lệnh, quan sát sự thay đổi của các lệnh trong mỗi nhóm lệnh.
- Kéo một lệnh từ vùng các lệnh sang vùng lập trình (chẳng hạn ), nháy chuột vào lệnh và quan sát hành động của nhân vật mèo.



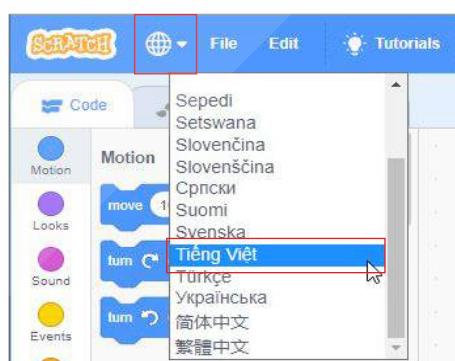
▲ Hình 24.1. Cửa sổ phần mềm Scratch

b. Chọn ngôn ngữ

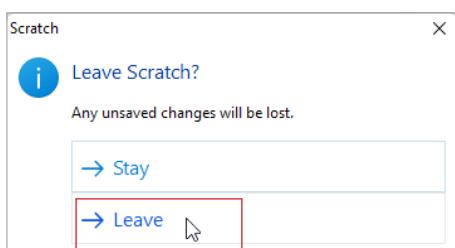
- [1] Nhấp chuột vào biểu tượng , danh sách ngôn ngữ xuất hiện.
- [2] Chọn ngôn ngữ em muốn hiển thị (chẳng hạn **Tiếng Việt**) (Hình 24.2).

c. Thoát khỏi phần mềm Scratch

- [1] Nhấp chuột vào lệnh (vị trí nút điều khiển cửa sổ);
- [2] Nếu xuất hiện cửa sổ hỏi như hình 24.3 nhấp chuột vào **Leave** để thoát.



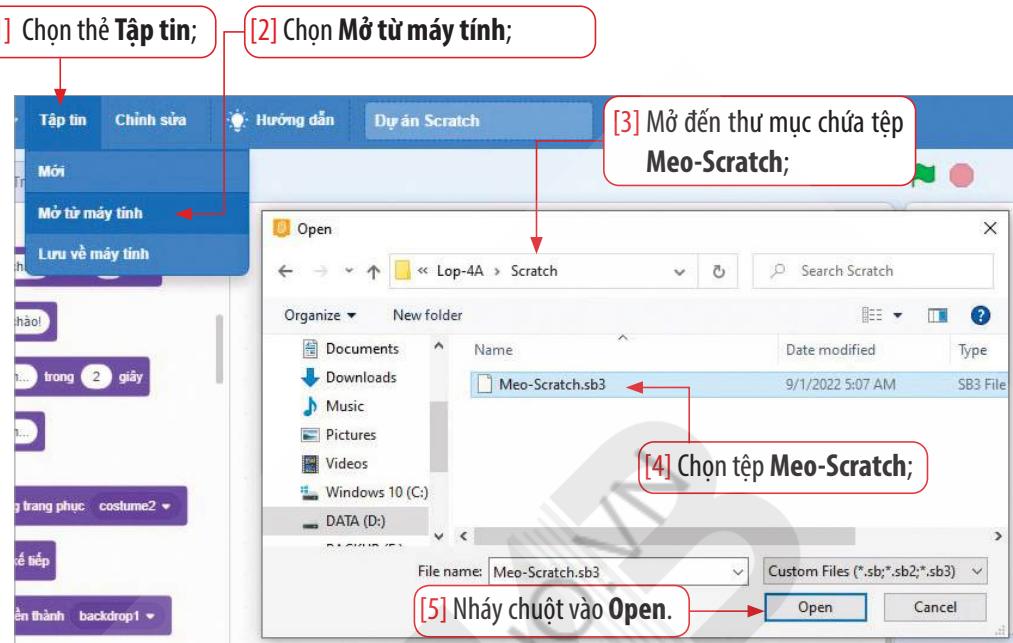
▲ Hình 24.2. Chọn ngôn ngữ Tiếng Việt



▲ Hình 24.3. Thoát khỏi phần mềm Scratch

2 Mở một tệp Scratch đã có

Em cùng bạn thực hiện theo hướng dẫn để mở tệp Scratch (Hình 24.4):



▲ Hình 24.4. Mở tệp Meo-Scratch

Kết quả màn hình xuất hiện tương tự hình 24.4.

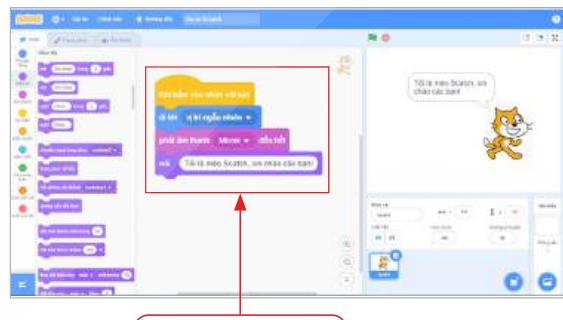
Em cùng bạn thực hiện:

- [1] Nháy chuột vào nhân vật mèo;
- [2] Cho biết điều gì xảy ra khi nháy chuột vào nhân vật mèo;
- [3] Nháy chuột vào ô màu trắng trong lệnh:

nói Tôi là mèo Scratch, xin chào các bạn!

sửa thành:

nói Minh là mèo Scratch, xin chào các bạn!



▲ Hình 24.5. Tệp Meo-Scratch được mở

- [4] Nháy chuột vào nhân vật mèo và cho biết sự thay đổi so với lần trước.

Khối lệnh trong hình 24.5 gọi là một chương trình Scratch. Chương trình này được ghép lại từ một số lệnh. Khi thực hiện các lệnh này mèo Scratch sẽ: di chuyển đến một vị trí ngẫu nhiên, kêu "meo", nói "Tôi là mèo Scratch, xin chào các bạn!".



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- a. Kích hoạt phần mềm **Scratch**; chọn ngôn ngữ **Tiếng Việt**.
- b. Chỉ và gọi tên các vùng cơ bản của cửa sổ phần mềm **Scratch**.
- c. Mở tệp **Meo-Scratch**.
- d. Dùng thao tác kéo thả chuột để:
 - + Tháo các lệnh ra khỏi khối lệnh.
 - + Ghép các lệnh trở lại thành khối lệnh ban đầu.
- e. Thoát khỏi phần mềm **Scratch**.



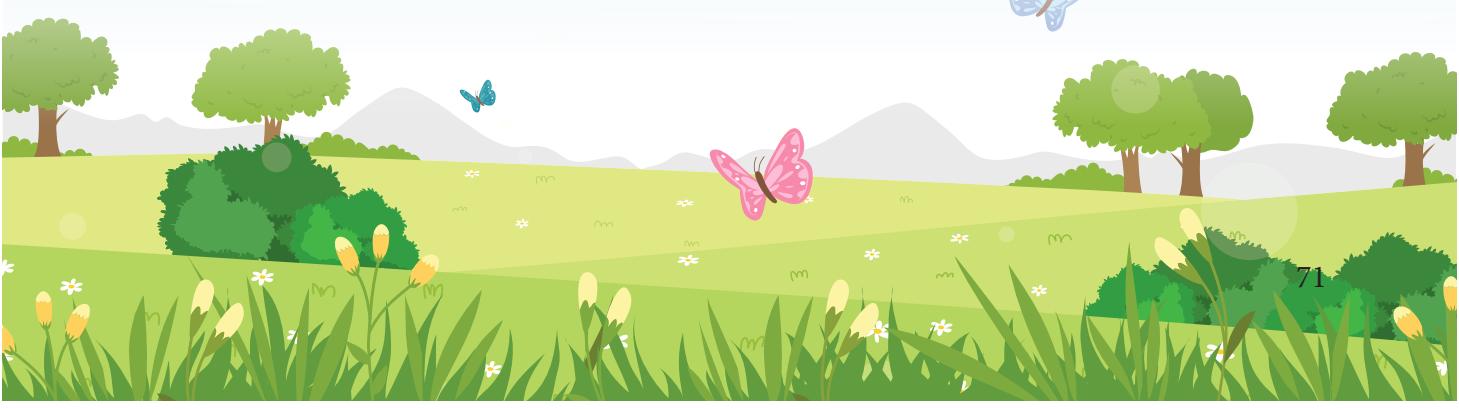
VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- a. Mở tệp **Meo-ve-ngoai-sao** trong thư mục **D:\Lop 4A\Scratch**.
- b. Nháy chuột vào lệnh , quan sát kết quả trong vùng **Sân khấu**.
- c. Thoát khỏi phần mềm **Scratch**.



Scratch là phần mềm tạo ra chương trình máy tính. Cửa sổ phần mềm **Scratch** có 5 vùng cơ bản: các nhóm lệnh, các lệnh trong mỗi nhóm lệnh, vùng lập trình, sân khấu, vùng nhân vật và sân khấu.



BÀI 25

NHÓM LỆNH VÀ LỆNH



MỤC TIÊU

- ❖ Nhận biết được nhóm lệnh và các lệnh thuộc nhóm lệnh;
- ❖ Tìm hiểu và giải thích được ý nghĩa của một số lệnh trong các nhóm lệnh Chuyển động, Hiển thị, Âm thanh.



MỞ ĐẦU

Sau khi chơi trò chơi **Meo-Scratch**, An rất muốn biết cách tạo ra chương trình. An không hiểu chương trình được tạo bởi các lệnh như thế nào. Bài học hôm nay sẽ giúp An và các em tìm hiểu điều đó.



KHÁM PHÁ

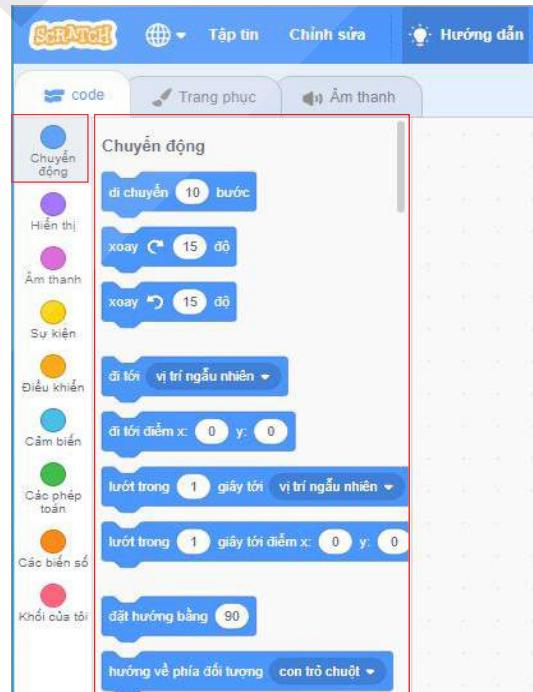
👉 Em hãy cùng bạn thực hiện: Kích hoạt phần mềm **Scratch**; chọn ngôn ngữ **Tiếng Việt**.

1 Nhóm lệnh

👉 Em cùng bạn nháy chuột chọn từng nhóm lệnh và cho biết:

- Tên của các nhóm lệnh trên cửa sổ phần mềm **Scratch**;
- Nhận xét về màu sắc của nhóm lệnh và màu sắc của các lệnh trong nhóm.

Trong phần mềm **Scratch**, mỗi nhóm lệnh và các lệnh trong nhóm đó có cùng màu sắc. Dựa vào màu sắc, em có thể nhận ra một lệnh thuộc nhóm lệnh nào. Tên của mỗi nhóm lệnh cho em biết ý nghĩa chung của các lệnh trong nhóm.



▲ Hình 25.1. Các lệnh trong nhóm lệnh **Chuyển động**

2 Tìm hiểu một số nhóm lệnh

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Nháy chuột vào mỗi lệnh, quan sát hành động, lắng nghe âm thanh của mèo Scratch;
- Ghép mỗi lệnh trong cột A với ý nghĩa (tác dụng) của lệnh đó trong cột B.

a. Nhóm lệnh Chuyển động

Nhóm lệnh **Chuyển động** gồm các lệnh điều khiển nhân vật chuyển động.

▼ Bảng 25.1. Một số lệnh di chuyển

A	B
1.	a. Nhân vật lướt trong 1 giây tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
2.	b. Nhân vật đi tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
3.	c. Nhân vật di chuyển 10 bước về phía trước.

▼ Bảng 25.2. Một số lệnh thay đổi hướng

A	B
1.	a. Nhân vật hướng về bên phải sân khấu.
2.	b. Nhân vật quay phải 15 độ.
3.	c. Nhân vật quay trái 15 độ.

b. Nhóm lệnh Hiển thị

Nhóm lệnh **Hiển thị** gồm các lệnh điều khiển nhân vật hiển thị lời nói, thay đổi ngoại hình, kích thước,...

▼ Bảng 25.3. Một số lệnh hiển thị

A	B
1.	a. Nhân vật hiển thị lời nói "Xin chào!", trong 2 giây.
2.	b. Nhân vật hiển thị suy nghĩ "Hmm..." trong 2 giây.
3.	c. Nhân vật hiển thị lời nói "Xin chào!".

▼ Bảng 25.4. Một số lệnh về trang phục và kích thước

A	B
1. trang phục kế tiếp	a. Nhân vật chuyển sang trang phục thứ 2.
2. chuyển sang trang phục costume2 ▾	b. Nhân vật chuyển sang trang phục kế tiếp.
3. đổi kích thước một lượng 10	c. Nhân vật trở về kích thước chuẩn.
4. đặt kích thước thành 100 %	d. Nhân vật thay đổi kích thước một lượng 10.

c. Nhóm lệnh Âm thanh

Nhóm lệnh **Âm thanh** gồm các lệnh điều khiển nhân vật phát âm thanh và thay đổi âm lượng.

▼ Bảng 25.5. Một số lệnh âm thanh

A	B
1. phát âm thanh Meow ▾ đến hết	a. Nhân vật ngừng phát âm thanh.
2. bắt đầu âm thanh Meow ▾	b. Nhân vật bắt đầu phát âm thanh.
3. ngừng mọi âm thanh	c. Nhân vật phát âm thanh đến hết.

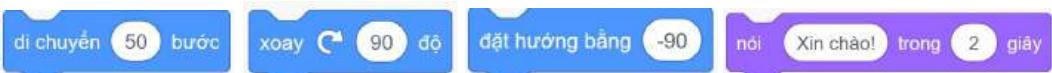
3 Tham số trong lệnh

Trong mỗi lệnh thường có một tham số.

Em có thể thay đổi được giá trị tham số đó bằng cách nháy chuột vào ô tham số để thay đổi giá trị.



☞ Em cùng bạn thực hiện: Thay đổi giá trị tham số của một vài lệnh rồi nháy chuột vào lệnh quan sát hành động của nhân vật. Chẳng hạn:





LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Kéo các lệnh trong các nhóm lệnh sang vùng lập trình, ghép lại thành khối lệnh như hình 25.2.
- Trong khối lệnh đó em đã biết những lệnh nào? Nó thuộc nhóm lệnh nào? Nêu ý nghĩa của những lệnh đó.
- Nháy chuột vào lá cờ xanh (), quan sát hành động của mèo.



▲ Hình 25.2. Chương trình Scratch



VẬN DỤNG

Lệnh nằm trong nhóm lệnh **Sự kiện**.

Ý nghĩa của lệnh: Khi sự kiện nháy chuột vào xảy ra thì nhân vật thực hiện các lệnh sau lệnh này.

Em cùng bạn quan sát hình 25.2 và cho biết: Tại sao khi nháy chuột vào chú mèo lại thực hiện các hành động: đi tới vị trí ngẫu nhiên, phát âm thanh “Meow”, nói “Tôi là mèo Scratch, xin chào các bạn!”?

Em cùng bạn quan sát khối lệnh trong hình bên và cho biết: Phải thực hiện thao tác gì để chú mèo thực hiện các hành động:

- Đi tới vị trí ngẫu nhiên.
- Phát âm thanh “Meow”.
- Nói: “Tôi là mèo Scratch, xin chào các bạn!”



Trong phần mềm **Scratch** có các nhóm lệnh. Mỗi nhóm lệnh và các lệnh trong nhóm có cùng màu sắc. Tên của mỗi nhóm lệnh cho em biết ý nghĩa chung của các lệnh trong nhóm. Mỗi lệnh điều khiển nhân vật thực hiện một hành động.

BÀI 26

CHƯƠNG TRÌNH SCRATCH



MỤC TIÊU

- ❖ Tạo được chương trình Scratch đơn giản từ các lệnh đã biết;
- ❖ Lưu được tệp chương trình Scratch vào thư mục mong muốn;
- ❖ Sử dụng chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng, câu chuyện theo từng bước.



MỞ ĐẦU

Ở bài học trước em đã tạo được các khối lệnh như hình 26.1A và hình 26.1B. Mỗi khối lệnh này là một chương trình **Scratch**. Khi hoạt động, chương trình điều khiển chú mèo thực hiện các hành động bằng các lệnh trong chương trình.

Bài học này sẽ giúp em tìm hiểu và tạo được thêm các chương trình **Scratch** thú vị hơn nữa.



◀Hình 26.1. Các chương trình Scratch



KHÁM PHÁ

1 Tìm hiểu chương trình Scratch

Chương trình **Scratch** ở hình 26.1A gồm các lệnh:

Lệnh	Ý nghĩa của lệnh
	(1) Khi nháy chuột vào nhân vật mèo thì chương trình thực hiện các lệnh tiếp theo theo thứ tự.
	(2) Đi tới một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
	(3) Phát ra âm thanh "Meow".
	(4) Hiển thị: "Tôi là mèo Scratch, xin chào các bạn!".

Vì thế khi nháy chuột vào nhân vật mèo, mèo sẽ thực hiện các hành động theo các lệnh trong chương trình.

2 Tạo một chương trình Scratch

Nhiệm vụ: tạo một chương trình **Scratch** điều khiển nhân vật di chuyển đi lại trên sân khấu bằng các phím mũi tên và , khi bấm phím thì nhân vật di chuyển sang phải, khi bấm phím thì nhân vật di chuyển sang trái.

Sử dụng các lệnh để tạo chương trình điều khiển nhân vật:

Hoạt động	Dùng lệnh	Ý nghĩa
Khi bấm phím		Dùng phím để điều khiển
Đi sang phải 10 bước		Hướng sang phải
		Di chuyển 10 bước
Khi bấm phím		Dùng phím để điều khiển
Đi sang trái 10 bước		Hướng sang trái
		Di chuyển 10 bước

👉 Em cùng bạn thực hiện:

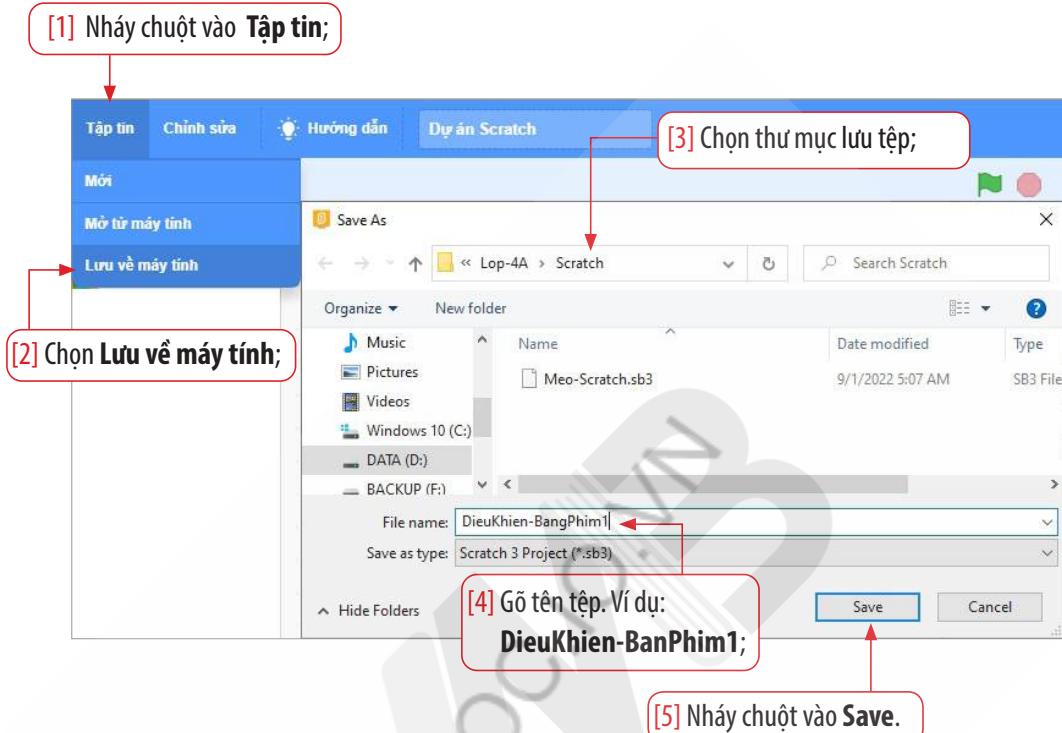
- Kích hoạt phần mềm **Scratch**;
- Kéo thả các lệnh trong các nhóm lệnh sang vùng lập trình, ghép lại thành hai khối lệnh tương ứng theo phân tích ở bảng trên để được chương trình điều khiển nhân vật bằng bàn phím;
- Sử dụng hai phím mũi tên để thử điều khiển và quan sát nhân vật hoạt động.



▲ Hình 26.2. Chương trình điều khiển bằng bàn phím

3 Lưu tệp vào máy tính

Em cùng bạn thực hiện:



▲ Hình 26.3. Các bước lưu tệp Scratch



LUYỆN TẬP

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Nêu các bước lưu tệp **Scratch**.
- So sánh cách lưu tệp **Scratch** với cách lưu tệp **PowerPoint, Word**.
- So sánh cách mở tệp **Scratch** với cách mở tệp **PowerPoint, Word**.
- So sánh số khối lệnh trong chương trình **Scratch** ở hình 26.1 và hình 26.2.
- Nhận xét về số khối lệnh trong một chương trình **Scratch**.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Scratch**.
- Mở tệp **DieuKhien-BanPhim1**.
- Thêm vào hai khối lệnh để điều khiển nhân vật đi lên, đi xuống bằng các phím mũi tên lên, xuống trên bàn phím.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Điều khiển mèo di chuyển sang trái, nhận xét tư thế của mèo.
- Thêm vào khối lệnh điều khiển mèo di chuyển sang trái lệnh
- Điều khiển mèo sang trái, quan sát tư thế của mèo trước và sau khi thêm lệnh



▲ Hình 26.4. Thêm lệnh **đặt kiểu xoay** vào khối lệnh



Phần mềm **Scratch** giúp em tạo ra chương trình máy tính. Khi thực hiện chương trình, nhân vật thực hiện hành động lần lượt các lệnh.

Lưu hoặc mở một tệp chương trình **Scratch** cũng tương tự như cách lưu hoặc mở tệp **PowerPoint** (hoặc **Word**).

BÀI 27

TẠO, XOÁ NHÂN VẬT THAY ĐỔI PHÔNG NỀN SÂN KHẤU



MỤC TIÊU

- Thực hiện được thao tác tạo, xoá nhân vật và thay đổi được phông nền sân khấu;
- Sử dụng được nhân vật, sân khấu phù hợp với nội dung câu chuyện.



MỞ ĐẦU

Em đã biết và tạo được chương trình **Scratch** để diễn tả câu chuyện theo từng bước. Nhưng nếu câu chuyện nào cũng chỉ có chú mèo Scratch trên sân khấu trắng thì cũng không phù hợp và kém sinh động, hấp dẫn. **Scratch** sẽ giúp em giải quyết điều đó trong bài học này.



KHÁM PHÁ

1 Thêm, xoá nhân vật

a. Xoá nhân vật

👉 Em cùng bạn thực hiện:

[1] Nháy chuột vào nhân vật cần xoá. Chẳng hạn ;

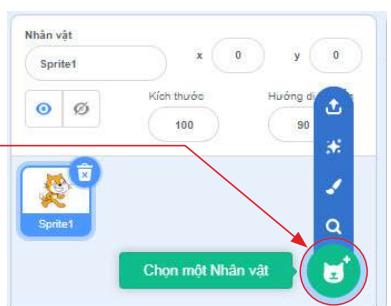
[2] Nháy chuột vào lệnh để xoá nhân vật mèo.

Kết quả nhân vật mèo bị xoá khỏi sân khấu.

b. Thêm nhân vật

👉 Em cùng bạn thực hiện:

[1] Nháy chuột vào lệnh . Cửa sổ chọn nhân vật xuất hiện và được chia thành các nhóm: **Tất cả**, **Động vật**, **Con người**,... (Hình 27.1);





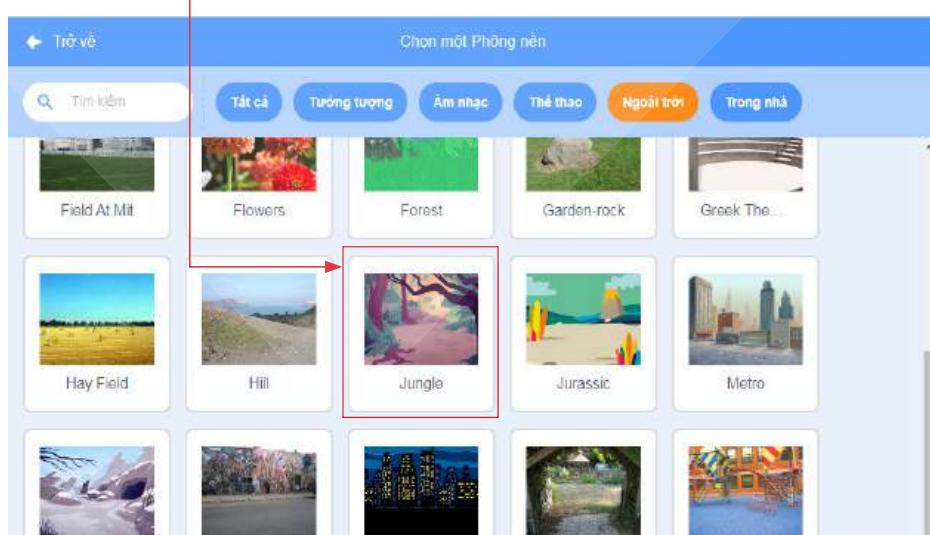
▲ Hình 27.1. Cửa sổ **Chọn một nhân vật**

2 Thay đổi phông nền sân khấu

☞ Em cùng bạn thực hiện:

[1] Nháy chuột vào lệnh

[2] Chọn một nhóm và chọn một phông nền phù hợp. Chẳng hạn: Jungle. (Hình 27.2)



▲ Hình 27.2. Cửa sổ **Chọn một Phòng nền**

3 Tạo chương trình cho nhân vật

Nhiệm vụ: Hãy tạo chương trình diễn tả câu chuyện có một chú vẹt bay lượn trong rừng, cất tiếng hót và dừng lại ở giữa sân khấu, nói lời chào.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Tạo chương trình như ở hình 27.3;
- Nháy chuột vào  để chạy chương trình;
- Lưu tệp **Scratch** với tên **ChuVetDangYeu** vào thư mục của em;
- Giải thích cách chú vẹt thực hiện các lệnh và ý nghĩa của các lệnh trong chương trình.

Lưu ý: Trước khi tạo chương trình cho một nhân vật em hãy nháy chuột chọn nhân vật đó (trong vùng **nhân vật và sân khấu**).



▶ Hình 27.3. Chương trình vẹt bay



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Kích hoạt phần mềm **Scratch**.
- Xoá nhân vật đang có trên sân khấu.
- Thêm vào sân khấu nhân vật (**Butterfly 1**).
- Thay đổi phông nền cho sân khấu (**Water And...**).



VĂN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: tạo chương trình cho nhân vật Chú bướm bay lượn bên dòng suối, phát âm thanh và dừng lại ở giữa sân khấu, nói lời chào.



Lệnh  để xoá nhân vật được chọn.

Lệnh  để thêm nhân vật.

Lệnh  để thay đổi phông nền sân khấu.

BÀI 28 NHÓM LỆNH BÚT VẼ



MỤC TIÊU

- ❖ Sử dụng được một số lệnh cơ bản trong nhóm lệnh Bút vẽ;
- ❖ Phối hợp được lệnh trong nhóm bút vẽ với các lệnh đã biết trong lập trình Scratch.



MỞ ĐẦU

Trong **Scratch** có nhóm lệnh **Bút vẽ**. Sử dụng các lệnh **Bút vẽ** khi điều khiển nhân vật di chuyển có thể tạo nên các hình vẽ rất đẹp và thú vị. Bài học này sẽ giúp các em tìm hiểu, khám phá và sử dụng lệnh **Bút vẽ** trong chương trình **Scratch**.



KHÁM PHÁ

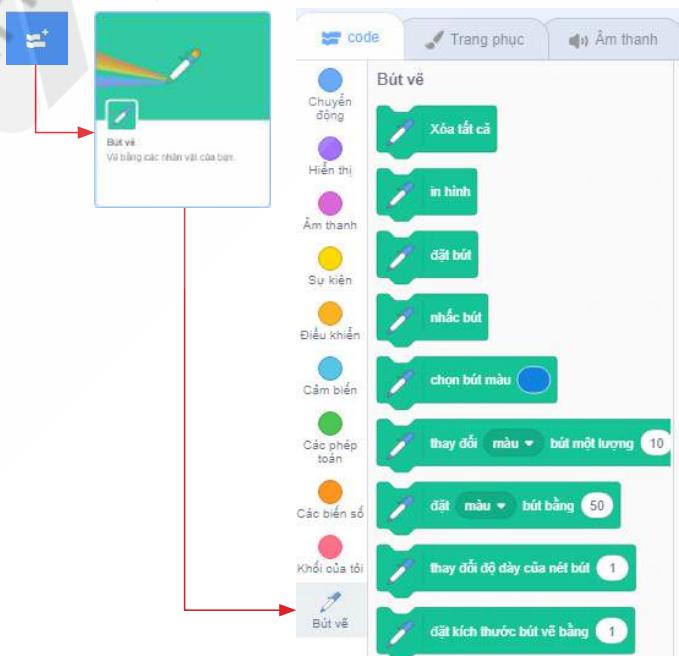
1 Nhóm lệnh bút vẽ

Khác với các nhóm lệnh khác, nhóm lệnh **Bút vẽ** không hiển thị sẵn trên khu vực nhóm lệnh cửa sổ phần mềm **Scratch**.

☞ Em cùng bạn thực hiện theo hướng dẫn sau để thêm nhóm lệnh **Bút vẽ**:

- [1] Nháy chuột vào lệnh ở vùng các nhóm lệnh. Cửa sổ **Chọn Phần mở rộng** xuất hiện;
- [2] Nháy chuột chọn nhóm lệnh **Bút vẽ**. Nhóm lệnh này được thêm vào cửa sổ của phần mềm, với các lệnh vẽ bút vẽ (Hình 28.1).

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Quan sát các lệnh trong nhóm **Bút vẽ**, dự đoán ý nghĩa của các lệnh.



▲ Hình 28.1. Thêm nhóm lệnh **Bút vẽ**

2 Sử dụng các lệnh trong nhóm lệnh Bút vẽ

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Mở tệp **DieuKhien-BanPhim1**;
- Thêm vào ba khối lệnh như hình 28.2.
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Lenh-But-Ve**.



▶ Hình 28.2. Thêm các lệnh **Bút vẽ**

👉 Em cùng bạn thực hiện:

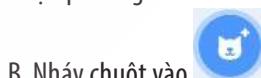
- Lần 1: Dùng phím mũi tên trên bàn phím điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.
- Lần 2: Gõ phím số **1**, dùng phím mũi tên trên bàn phím điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.
- Lần 3: Gõ phím số **0**, dùng phím mũi tên trên bàn phím điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.
- Quan sát và so sánh kết quả ba lần chạy chương trình. Hãy cho biết tại sao có sự khác nhau đó?
- Gõ phím **X** và quan sát kết quả.



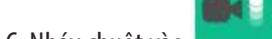
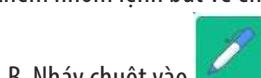
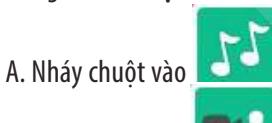
LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và cho biết:

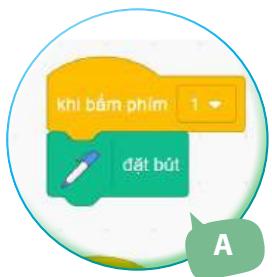
1. Để mở cửa sổ **Chọn Phần mở rộng**, em chọn phương án nào dưới đây?



2. Trong cửa sổ **Chọn Phần mở rộng**, để thêm nhóm lệnh bút vẽ em chọn phương án nào sau đây?



3. Ghép khối lệnh ở dòng trên với ý nghĩa của khối lệnh ở dòng dưới:



A



B



C

1. Khi bấm phím X **thì** xoá tất cả những gì đã vẽ.

2. Khi bấm phím số 1 **thì** nhân vật đặt bút (vẽ).

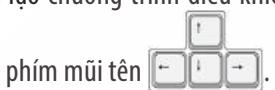
3. Khi bấm số 0 **thì** nhân vật nhấc bút (không vẽ).



VĂN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Tạo chương trình điều khiển chú bọ rùa Beetle di chuyển trên sân khấu bằng các



b. Thêm vào chương trình các lệnh bút vẽ sao cho khi di chuyển Beetle để lại dấu vết trên đường đi.



Thêm nhóm lệnh vẽ:



Lệnh : đặt bút (vẽ) khi nhân vật di chuyển; lệnh : nhấc bút (không vẽ) khi nhân vật di chuyển; lệnh : xoá tất cả những gì đã vẽ trong vùng sân khấu.

BÀI 29

NHÂN BẢN KHỐI LỆNH



MỤC TIÊU

- ❖ Sử dụng được lệnh chuyển động, bút vẽ để tạo chương trình vẽ hình;
- ❖ Thực hiện được thao tác nhân bản khối lệnh trong lập trình Scratch.



MỞ ĐẦU

Em đã tạo được chương trình điều khiển nhân vật khi di chuyển vẽ trên sân khấu đường đi khi di chuyển trên sân khấu. Hôm nay chúng ta sẽ cùng khám phá cách điều khiển nhân vật vẽ được những hình em đã biết nhé!



KHÁM PHÁ

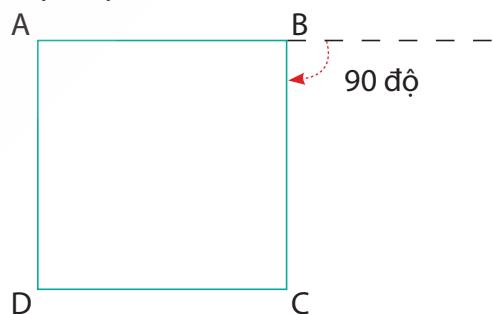
1 Tạo chương trình vẽ hình vuông

a. Cách vẽ hình vuông

- 👉 Em cùng bạn quan sát hình vuông trong hình 29.1 và cho biết: Nếu một nhân vật xuất phát từ A, muốn vẽ được hình vuông ABCD nhân vật phải di chuyển như thế nào?

Để vẽ được hình vuông ABCD nhân vật phải thực hiện:

- Di chuyển lần lượt:
 $A \rightarrow B; B \rightarrow C; C \rightarrow D; D \rightarrow A.$
- Tại A, để di chuyển $A \rightarrow B$ phải thực hiện:
 - Hướng về B
 - Di chuyển đến B
- Tại B, C, D cũng tương tự như vậy.

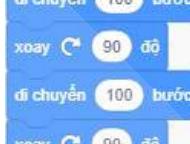


▲ Hình 29.1. Hình vuông ABCD

b. Tạo chương trình vẽ hình vuông

- 👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Tạo chương trình vẽ hình vuông theo hướng dẫn trong bảng 29.1.

▼ Bảng 29.1. Hướng dẫn tạo chương trình vẽ hình vuông

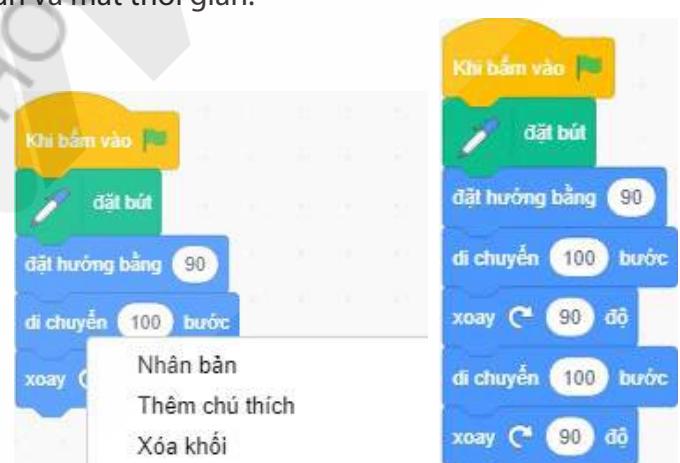
Công việc	Dùng lệnh	Chương trình
Tại A: – Hướng về B – Di chuyển đến B	đặt hướng bằng 90 di chuyển 100 bước	
Tại B: – Hướng về C – Di chuyển đến C	xoay ⌂ 90 độ di chuyển 100 bước	
Tại C: – Hướng về D – Di chuyển đến D	xoay ⌂ 90 độ di chuyển 100 bước	
Tại D: – Hướng về A – Di chuyển đến A – Trở về tư thế ban đầu	xoay ⌂ 90 độ di chuyển 100 bước xoay ⌂ 90 độ	

2 Nhân bản khối lệnh

Quan sát chương trình trong bảng 29.1, có bốn khối lệnh giống nhau. Phải lặp đi, lặp lại việc tạo các khối lệnh này rất nhảm chán và mất thời gian.

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Tạo khối lệnh như hình 29.2A;
- Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh cần nhân bản;
- Nháy chuột chọn **Nhân bản** để thêm một khối lệnh;
- Di chuyển khối lệnh đến vị trí mới, nháy chuột để ghép vào khối lệnh đã có;
- Tiếp tục thao tác nhân bản để hoàn thành chương trình **Ve-Hình-Vuong**.



▲ Hình 29.2A. Trước khi nhân bản

▲ Hình 29.2B. Sau khi nhân bản

3 Chạy chương trình

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Nháy chuột vào  để chạy và quan sát kết quả chạy chương trình;
- Sau khi vẽ xong hình, nhân vật mèo che mất một phần của hình vẽ. Em có thể kéo chú mèo ra để nhìn rõ hình đã vẽ.



LUYỆN TẬP

👉 Em hãy cùng bạn thực hiện:

1. Khối lệnh nào dùng để vẽ hình vuông có cạnh 200 bước trong các khối lệnh sau?



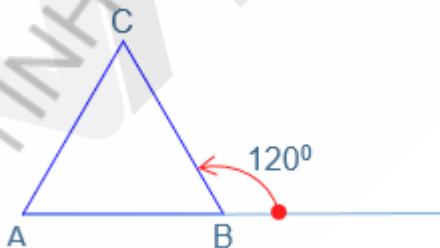
2. Em hãy nêu các bước để nhân bản một khối lệnh.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Quan sát hình tam giác đều (3 cạnh bằng nhau) (Hình 29.3).
- Xây dựng cách vẽ hình tam giác đều.
- Tạo chương trình vẽ hình tam giác đều.
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Ve-Hinh-TamGiac**.



▲ Hình 29.3. Hình tam giác đều



Các bước thực hiện nhân bản một khối lệnh:

- Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh; Chọn nhân bản;
- Nháy chuột để ghép khối lệnh mới vào vị trí phù hợp.

BÀI 30

LỆNH ẨN, HIỆN – LỆNH ĐỢI



MỤC TIÊU

- ❖ Phối hợp sử dụng được các lệnh ẩn, hiện và lệnh đợi trong các chương trình Scratch để điều khiển nhân vật ẩn, hiện, dừng chờ hợp lí.



MỞ ĐẦU

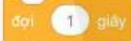
Ở bài học trước em đã tạo được chương trình điều khiển nhân vật bạn mèo vẽ được các hình rất giỏi. Nhưng bạn vẽ nhanh quá em không nhìn kịp xem bạn vẽ thế nào, khi vẽ xong lại đứng che cả một phần hình vẽ. Làm thế nào để nhìn rõ cách mèo vẽ hình và không che khuất phần hình vẽ.

Bài học hôm nay sẽ giúp các em tìm hiểu cách thực hiện được điều đó.



KHÁM PHÁ

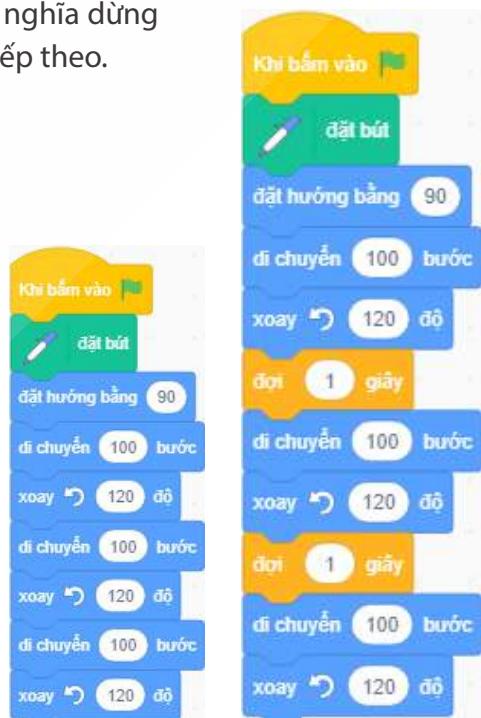
1 Lệnh đợi

Trong **Scratch** có lệnh  . Lệnh này có ý nghĩa dừng chương trình lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Mở tệp **Ve-Hinh-TamGiac** (Hình 30.1);
- Thêm lệnh  vào chương trình như hình 30.2;
- Chạy chương trình và quan sát sự thay đổi khi thêm lệnh đợi;
Bây giờ em đã có thể quan sát rõ bạn mèo vẽ từng cạnh của hình tam giác rồi đúng không?
Thêm vào một số lệnh  để nhìn rõ hơn quá trình bạn mèo vẽ hình.

► Hình 30.1. Chương trình **Ve-Hinh-TamGiac**



▲ Hình 30.2. Chương trình
thêm lệnh đợi

2 Lệnh ẩn, hiện

Trong Scratch có lệnh  và . Lệnh này có ý nghĩa điều khiển nhân vật ẩn hoặc hiện trên sân khấu.

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Thêm vào chương trình **Ve-Hinh-TamGiac** lệnh  (Hình 30.3);
- Chạy chương trình và quan sát kết quả trên sân khấu.
Bây giờ thì bạn mèo đã rất biết ý, vẽ xong là lánh đi để mọi người ngắm tác phẩm của bạn.



▲ Hình 30.3. Chương trình thêm lệnh ẩn



LUYỆN TẬP

👉 Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Ghép các **Lệnh** với **Nhóm lệnh** và **Ý nghĩa** của lệnh tương ứng.

Lệnh	Nhóm lệnh	Ý nghĩa
1. 	A. Điều khiển	a. Dừng chương trình lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
2. 	B. Hiển thị	b. Làm mất (ẩn) nhân vật trên sân khấu.
3. 	C. Chuyển động	c. Làm xuất hiện (hiện) nhân vật trên sân khấu.



VẬN DỤNG

👉 Em cùng bạn thảo luận để tạo chương trình Scratch theo yêu cầu sau:

- Khi nháy chuột vào  thì mèo Scratch thực hiện: Nói “Xin chào! Bây giờ tôi sẽ thể hiện tài năng vẽ hình của mình!”; Vẽ hình vuông có cạnh 150 (vẽ chậm để quan sát được quá trình vẽ);
- Khi gõ phím **A** thì mèo ẩn khỏi sân khấu; Khi gõ phím **H** thì mèo xuất hiện trên sân khấu; Khi gõ phím **X** thì xoá hình đã vẽ trên sân khấu;
- Lưu tệp với tên **Ve-HinhVuong-2** vào thư mục của em;
- Chạy chương trình.



- Lệnh  dừng chương trình lại 1 giây.

- Lệnh  ẩn nhân vật khỏi sân khấu.

- Lệnh  hiển thị nhân vật trên sân khấu.

BÀI 31

TẠO CHƯƠNG TRÌNH CHO NHIỀU NHÂN VẬT



MỤC TIÊU

- Xây dựng được kịch bản thể hiện câu chuyện và tạo chương trình cho nhiều nhân vật theo kịch bản.



MỞ ĐẦU

Em đã tạo được nhiều chương trình, nhưng trong các chương trình của em chỉ có một nhân vật. Nếu có nhiều nhân vật thì việc tạo chương trình sẽ thực hiện như thế nào?

Bài học này sẽ giúp em tìm hiểu, thực hiện được điều đó.



KHÁM PHÁ

1 Câu chuyện và kịch bản

Ở một vùng biển nước trong vắt, nhìn rõ những cây san hô, rong biển và cả ánh nắng chiếu xuống đáy biển, có hai bạn cá và sứa nói chuyện với nhau về cuộc sống của chúng ở nơi đây.

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Xây dựng kịch bản cho câu chuyện về cuộc sống tuyệt vời ở nơi này của hai bạn cá và sứa.

Kịch bản gợi ý:

- Fish:** Chào bạn! Bạn khoẻ không?
- Jellyfish:** Chào bạn! Mình vẫn khoẻ.
- Fish:** Cuộc sống của bạn thế nào?
- Jellyfish:** Cuộc sống nơi đây thật tuyệt, môi trường trong sạch.
- Fish:** Nơi đây con người rất thân thiện và có ý thức bảo vệ môi trường.
- Jellyfish:** Chúng mình cùng bảo vệ môi trường mãi sạch đẹp nhé!

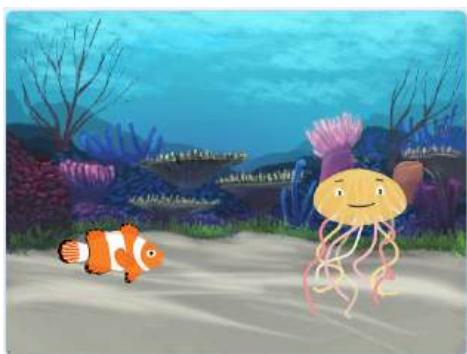
Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Chọn phông nền và nhân vật phù hợp với câu chuyện.
- Trả lời: Làm thế nào để hai bạn nói đúng thứ tự các câu thoại?

Fish: nói các câu (1), (3), (5)

Jellyfish: nói các câu (2), (4), (6)

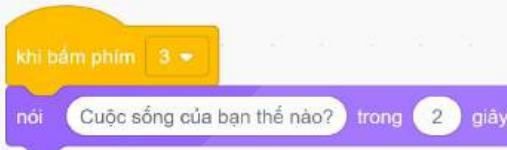
Để hai bạn nói đúng thứ tự các lời thoại của câu chuyện, chương trình cần được điều khiển bằng bàn phím (bảng 31.1 và bảng 31.2)



▲ Hình 31.1. Nhân vật và phông nền cho câu chuyện

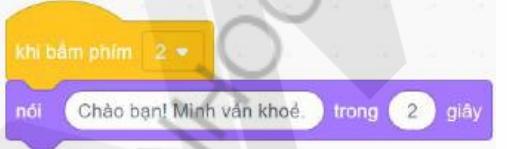
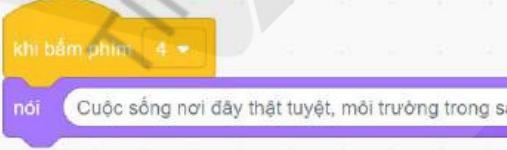
Nhân vật Fish

▼ Bảng 31.1. Điều khiển nhân vật **Fish**

Công việc	Lệnh
Khi gõ phím 1 Nói câu (1)	 <pre> khi bấm phím [1] nói [Chào bạn! Bạn khoẻ không] trong [2] giây </pre>
Khi gõ phím 3 Nói câu (3)	 <pre> khi bấm phím [3] nói [Cuộc sống của bạn thế nào?] trong [2] giây </pre>
Khi gõ phím 5 Nói câu (5)	 <pre> khi bấm phím [5] nói [Nơi đây con người rất thân thiện và có ý thức bảo vệ môi trường.] trong [2] giây </pre>

Nhân vật JellyFish

▼ Bảng 31.2. Điều khiển nhân vật **JellyFish**

Công việc	Lệnh
Khi gõ phím 2 Nói câu (2)	 <pre> khi bấm phím [2] nói [Chào bạn! Minh vẫn khỏe.] trong [2] giây </pre>
Khi gõ phím 4 Nói câu (4)	 <pre> khi bấm phím [4] nói [Cuộc sống nơi đây thật tuyệt, môi trường trong sạch.] trong [2] giây </pre>
Khi gõ phím 6 Nói câu (6)	 <pre> khi bấm phím [6] nói [Chúng mình cũng bảo vệ môi trường mãi sạch đẹp nhé!] trong [2] giây </pre>

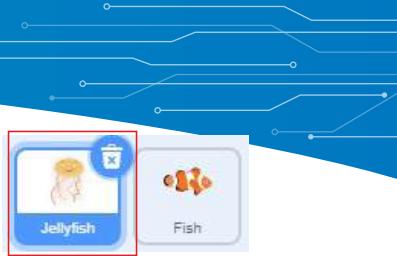
2 Tạo chương trình

👉 Em cùng bạn thực hiện:

- Nháy chuột chọn nhân vật **Fish** (Hình 31.2);
- Tạo chương trình cho nhân vật **Fish** (gồm các khối lệnh như trong bảng 31.1);



▲ Hình 31.2



- Nháy chuột chọn nhân vật **JellyFish** (Hình 31.3);
- Lập trình cho nhân vật **JellyFish** (gồm các khối lệnh như trong bảng 31.2);
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Chuyen-ca-va-sua**.



▲ Hình 31.3

3 Chạy chương trình

☞ Em cùng bạn thực hiện:

- Lần lượt gõ các phím số: 1, 2, 3, 4, 5, 6; quan sát câu chuyện của hai bạn cá và sứa.
- Thay đổi tham số thời gian trong các lệnh để thời gian hiển thị các lời thoại được hợp lý.



LUYỆN TẬP

☞ Em cùng bạn thảo luận, thực hiện và trả lời câu hỏi:

- Ghép lệnh với nhiệm vụ của lệnh trong chương trình.

Lệnh	Nhiệm vụ
 1.  2.	<p>a. Hiển thị lời thoại.</p> <p>b. Điều khiển thứ tự các lời thoại.</p>

- Khi tạo chương trình có nhiều nhân vật em cần lưu ý điều gì?



VẬN DỤNG

☞ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Xây dựng kịch bản và tạo chương trình thể hiện kịch bản về câu chuyện của hai bạn chó và mèo chung sống vui vẻ trong một căn nhà.



Khi tạo chương trình có nhiều nhân vật phải nháy chuột chọn nhân vật trước khi tạo chương trình cho nhân vật đó.

GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

STT	Thuật ngữ	Giải thích thuật ngữ	Trang
1	Phần cứng	Những bộ phận của máy tính mà em có thể nhận ra thông qua hình dạng của chúng.	4
2	Phần mềm	Chương trình máy tính mà em không thể nhìn thấy hình dạng của chúng nhưng em có thể nhìn thấy kết quả hoạt động của chúng thông qua phần cứng.	4
3	Virus	Một loại phần mềm độc hại, có khả năng lây lan, lấy cắp thông tin của người dùng và phá hoại máy tính.	8
4	Siêu liên kết	Liên kết trên trang web mà khi nháy chuột vào đó sẽ chuyển đến vị trí khác trên cùng trang hoặc mở một trang web khác.	13
5	Máy tìm kiếm	Một trang web đặc biệt dùng để tìm kiếm thông tin trên Internet thông qua từ khóa tìm kiếm.	18
6	Đa phương tiện	Bài trình chiếu, video,... trên máy tính có sử dụng nhiều loại thông tin và các thông tin đó có thể hiện một cách đồng thời.	61
7	Lệnh	Chỉ dẫn để điều khiển máy tính thực hiện một việc nào đó.	68

MỤC LỤC

Hướng dẫn sử dụng sách	2
Lời nói đầu	3
Chương 1. Máy tính và em	4
Bài 1: Phần cứng và phần mềm máy tính	4
Bài 2: Một số thao tác gây lỗi, hỏng phần cứng, phần mềm	7
Bài 3: Gõ hàng phím số	9
Bài 4: Lợi ích của việc gõ bàn phím đúng cách	11
Chương 2. Mạng máy tính và Internet	13
Bài 5: Thông tin chính trên trang Web	13
Bài 6: Tác hại khi xem những trang web không phù hợp lứa tuổi và không nên xem	15
Chương 3. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	17
Bài 7: Tìm thông tin trên Internet theo từ khoá.....	17
Bài 8: Tìm kiếm hình ảnh trên Internet	20
Bài 9: Thực hành tìm kiếm thông tin trên Internet	22
Bài 10: Các thao tác với tệp và thư mục	24
Bài 11: Thực hành thao tác với tệp, thư mục	27
Chương 4. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	29
Bài 12: Phần mềm miễn phí và không miễn phí	29
Chương 5. Ứng dụng tin học	31
Bài 13: Phần mềm soạn thảo văn bản	31
Bài 14: Soạn thảo văn bản	34
Bài 15: Chèn hình ảnh vào văn bản	38
Bài 16: Sao chép, di chuyển, xoá văn bản	41
Bài 17: Thực hành soạn thảo văn bản	45
Chương 6. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	68
Bài 18: Tạo bài trình chiếu	47
Bài 19: Đầu đầu dòng trong trang chiếu	50
Bài 20: Định dạng văn bản trong trang chiếu	53
Bài 21: Tạo hiệu ứng chuyển trang	56
Bài 22: Thực hành tạo bài trình chiếu	59
Bài 23A: Sử dụng công cụ đa phương tiện để tìm hiểu lịch sử, văn hoá	61
Bài 23B: Sử dụng phần mềm luyện tập gõ bàn phím	64
Giải thích thuật ngữ	94

NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC VINH
182 Lê Duẩn, Vinh, Nghệ An
Điện thoại: 0283.3551.345 (Máy lẻ: 312)* Fax: 0283.3855.269
Email: nxbdhv@vinhuni.edu.vn

TIN HỌC 4

Chịu trách nhiệm nội dung và xuất bản:

Giám đốc kiêm Tổng biên tập: PGS.TS. NGUYỄN HỒNG QUẢNG

Biên tập chuyên môn:

PHAN QUỐC TRƯỜNG

Biên tập xuất bản:

PHAN QUỐC TRƯỜNG

Trình bày bìa, chế bản, minh họa:

ĐỖ QUỐC VIỆT

Sửa bản in:

TÁC GIẢ

ISBN:

Bản quyền thuộc về

Công ty Cổ phần Đầu tư phát triển Sách và Học liệu điện tử Việt Nam

In bản, khổ 19 x 26.5 cm

Đơn vị in:

Địa chỉ:

Cơ sở in:

Số xác nhận ĐKXB:/CXBIPH/5-01/ĐHV

Quyết định xuất bản:/QĐXB-NXB ngày tháng năm 2022

In xong và nộp lưu chiểu tháng năm 2022.